

# Penerapan Media Crossword Lab Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Di Ma Miftahul Jannah Kelas XII

Yusika Amelia Putri\*<sup>1</sup>, Ali Iskandar Zulkarnain<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup> UIN Palangka Raya, Indonesia

\*e-mail: [Yusikaameliaputri@gmail.com](mailto:Yusikaameliaputri@gmail.com)<sup>1</sup>, [ali.iskandar.zulkarnain@uin-palangkaraya.ac.id](mailto:ali.iskandar.zulkarnain@uin-palangkaraya.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstract:** *This study aims to describe the application of Crossword Lab media as an innovation in learning the Qur'an Hadith in class XII MA Miftahul Jannah. The approach used is the Service Learning (SL) approach, which includes the stages of investigation, planning, implementation, and reflection, which are oriented towards increasing student interest, involvement, and creativity in an interactive and enjoyable way. Crossword Lab media is designed to help students understand the material actively through analytical and collaborative activities, so as to overcome obstacles such as boredom and lack of learning motivation. The results of the study show that the use of this media is able to increase student participation in the learning process, strengthen mastery of concepts, and motivate students to learn more meaningfully and enjoyably. In addition, the application of this method also helps in creating an innovative and interactive learning atmosphere, although it requires support from facilities and increased teacher competence to be optimal. In general, the application of Crossword Lab media has proven effective in improving learning outcomes and applicable and meaningful learning experiences in order to achieve student competencies as a whole.*

**Keywords:** *Innovation, Crossword Lab Media, Quran Hadith*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media Crossword Lab sebagai inovasi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas XII MA Miftahul Jannah. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan Service Learning (SL), yang meliputi tahapan investigasi, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi, yang berorientasi pada peningkatan minat, keterlibatan, serta kreativitas siswa secara interaktif dan menyenangkan. Media Crossword Lab dirancang untuk membantu siswa memahami materi secara aktif melalui kegiatan yang analitis dan kolaboratif, sehingga dapat mengatasi hambatan seperti kejenuhan dan kurangnya motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar, memperkuat penguasaan konsep, serta memotivasi siswa untuk belajar secara lebih bermakna dan menyenangkan. Selain itu, penerapan metode ini juga membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan interaktif, meskipun diperlukan dukungan fasilitas dan peningkatan kompetensi guru agar optimal. Secara umum, penerapan media Crossword Lab terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan pengalaman belajar yang aplikatif serta bermakna dalam rangka mencapai kompetensi peserta didik secara menyeluruh.

**Kata kunci:** Inovasi, Media Crossword Lab, Qur'an Hadits

## 1. PENDAHULUAN

Belajar adalah sebuah proses yang bersifat aktif, di mana para siswa secara sadar membangun pengetahuan, mengasah keterampilan, dan memperdalam pemahaman baru melalui pengalaman pembelajaran yang memiliki makna dan relevansi bagi siswa (Lasmi and Muskania 2025). Di zaman sekarang ini, kita sebagai guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyusun pembelajaran mulai dari merancang berbagai metode, memilih media yang menarik, hingga menyiapkan bahan ajar yang relevan dan variatif agar dapat mendukung proses pembelajaran siswa dengan cara yang lebih menyenangkan, bermakna, dan efektif (Alfiansyah, Prasasti, and Yullistianasari 2023).

Dalam proses belajar dan pembelajaran, akan jauh lebih baik apabila kita menggunakan media yang menyenangkan, interaktif, inspiratif, serta mampu mengembangkan kreativitas masing-masing siswa sesuai dengan kemampuan mereka (Bahtiar and Sulistyowati 2019). Saat proses pembelajaran berlangsung, minat memainkan peran penting sebagai dorongan bagi siswa untuk aktif belajar (Haerani et al. 2023). Dengan memilih media pembelajaran yang tepat, kita dapat membantu mempertahankan minat mereka, mencegah munculnya rasa jenuh, serta mengurangi kemungkinan kebosanan dalam kegiatan belajar mengajar (Sa'diyah, Ermawati, and Khairunisa 2025; Virgianti, Khoirunnisa', and Ermawati 2024).

Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar mengajar, dengan tujuan agar penyampaian informasi menjadi lebih jelas serta visi pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Rahmaninda, Wicaksono, and Harjanto 2024). Lebih jauh lagi, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang memungkinkan para siswa menerima dan mengolah informasi yang diberikan pendidik, sehingga siswa dapat memperluas dan memperdalam pengetahuan mereka dengan lebih bermakna (Shania and Arita 2025).

Siswa sebaiknya diberikan media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, melainkan juga mampu mengasah kecerdasan serta kreativitas mereka. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak akan terasa membosankan. Selain itu, seorang guru dituntut untuk dapat merancang dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran sedemikian rupa sehingga seluruh siswa aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung (Handoyo and Mahmudah 2025). Diantara media pembelajaran yang dapat digunakan memiliki potensi besar untuk mendukung siswa dalam menguasai keterampilan berpikir kritis, dan salah satu media yang patut dipertimbangkan adalah media pembelajaran **Crossword Lab** yang dirancang secara khusus untuk mengajak siswa berpikir, menganalisis, dan menginternalisasikan konsep-konsep secara aktif (Ramadhan, Fakhruddin, and Faqihuddin 2025).

Media pembelajaran *Crossword Lab* atau teka-teki silang merupakan salah satu media yang meniru konsep permainan teka-teki silang, di mana siswa diminta mengisi kotak jawaban yang saling berhubungan sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan (Rahayu, Idris, and Hermansyah 2023). Media *Crossword Lab* atau teka-teki silang digunakan untuk menyampaikan kembali materi yang telah diajarkan, memudahkan siswa mengingat kembali pelajaran guru, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Alifi et al. 2025).

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran *Crossword Lab* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MA Miftahul Jannah kelas XII merupakan sebuah inovasi yang relevan dan strategis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih bermakna. Dengan memanfaatkan teka-teki silang sebagai media interaktif yang mengajak siswa berpikir, menganalisis dan menginternalisasi konsep-konsep Al-Qur'an dan Hadist secara aktif, maka diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

## 2. METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan dan model pembelajaran Service Learning (SL). Secara konseptual, pembelajaran Service Learning (SL) berbasis layanan adalah model pembelajaran yang menyatukan pengalaman langsung, pembelajaran akademis, dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Fadhil Surur and Khairul Sani Usman 2022; Setiani et al. 2023; Setyowati and Permata 2018). Keunggulan model pembelajaran berbasis Service Learning (SL) adalah memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran secara menyeluruh, memperoleh rasa puas terhadap diri sendiri, belajar sambil melakukan aktivitas nyata, dan meningkatkan motivasi diri mereka. Dengan demikian, manfaat pembelajaran Service Learning (SL) adalah bahwa siswa dapat langsung berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan memperoleh pengalaman yang konkret (Ardani, Utaya, and Budijanto 2016).

Model pembelajaran layanan Service Learning (SL) menawarkan berbagai keunggulan, antara lain membantu siswa mencapai sasaran pembelajaran secara menyeluruh, memberikan rasa puas terhadap diri sendiri, dan memungkinkan mereka untuk belajar sambil melakukan aktivitas nyata. Dengan demikian, model ini dapat meningkatkan motivasi siswa agar menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penerapan model ini juga memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, sehingga mereka memperoleh pengalaman konkrit yang memperkaya pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Ardani, Utaya, and Budijanto 2016). Dalam penerapan metode Service Learning (SL) dilakukan melalui empat tahapan yang berurutan yaitu tahap investigasi, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap refleksi yang masing-masing saling berkaitan dan menyokong tercapainya proses pembelajaran yang bermakna (Junaidah and Qadrianti 2023).



**Bagan 1 Langkah-langkah metode *Service Learnin* (SL)**

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media, sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, memiliki fungsi penting sebagai sarana komunikasi non-verbal dan karena berada dalam posisi sebagai bagian integral dari sistem tersebut, maka penggunaan atau pemanfaatannya menjadi sesuatu yang sangat diperlukan dalam setiap proses pembelajaran (Supriyono 2018). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan sangat penting dalam proses pendidikan, baik dari sisi belajar maupun mengajar. Dalam pelaksanaannya, guru biasanya menggunakan media sebagai pengantar atau perantara untuk menyampaikan materi secara lebih efektif kepada peserta didik agar informasi yang diberikan dapat diterima dan dipahami dengan lebih baik oleh mereka (Wulandari et al. 2023).

Pendampingan penelitian ini peneliti menerapkan media *Crossword Lab* sebagai inovasi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist karena mata pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang selama ini dianggap kurang menarik oleh para siswa sehingga diterapkannya media pembelajaran *Crossword Lab*. Dengan hadirnya alat peraga sebagai media pembelajaran yang konkret, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap topik-topik Al-Qur'an Hadits serta mendorong tumbuhnya motivasi belajar mereka secara signifikan (Fadhillah, Khoriyah, and Muhlishtin 2022).



**Gambar 1. Peneliti melakukan tahap investigasi bersama dengan siswa**

Dalam pendampingan ini, peneliti memulai dengan tahap investigasi, dengan **analisis kebutuhan**, yaitu mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas dengan, sasaran melalui observasi, wawancara guru dan siswa, serta dokumentasi pembelajaran untuk menemukan hambatan dan kebutuhan pembaruan. Selanjutnya dilakukan **kajian literatur dan kurikulum**, mencakup studi tentang teori pembelajaran Al-Qur'an Hadist serta inovasi media pembelajaran seperti teka-teki silang atau Crossword Lab. Tahap berikutnya adalah **pendefinisian masalah dan tujuan penelitian**, di mana permasalahan spesifik dirumuskan dan tujuan penelitian ditetapkan. Kemudian dilakukan **perancangan instrumen dan media**, meliputi pembuatan media Crossword Lab.

Tahap investigasi memiliki peranan krusial dalam kegiatan pendampingan karena melalui tahapan ini, peneliti dapat mengumpulkan data dan informasi yang tepat dan relevan sesuai arahan penelitian, yang kemudian menjadi dasar pengambilan keputusan termasuk saat menentukan lokasi pelaksanaan yang paling sesuai dan merancang langkah-langkah kegiatan yang akan dijalankan. Dengan demikian, tahap investigasi memastikan bahwa kegiatan pengabdian dapat berjalan secara terarah dan memberikan manfaat optimal bagi peserta didik (Pangestu et al. 2023).



**Gambar 2. Peneliti melakukan persiapan kegiatan penerapan Media Crossword Lab sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist**

Tahap perencanaan penelitian ini dilakukan dengan menyiapkan media yang dibuat dengan menggunakan web Crossword Lab dengan memasukkan pertanyaan dan jawaban, maka setelah itu web Crossword Lab akan secara otomatis membuat teka tekin silang dari pertanyaan dan jawaban yang telah dimasukkan. Penggunaan media Crosswords Lab dilakukan peneliti karena media Crosswords Lab belum pernah digunakan sebelumnya, sehingga media ini dapat menarik perhatian siswa, membuat para siswa aktif dalam proses pembelajaran dan dapat membuat siswa agar berfikir kritis.

Perencanaan memiliki peran yang sangat strategis dalam keseluruhan proses manajerial karena seluruh rangkaian kegiatan dan tindakan manajerial ditopang oleh rencana yang telah ditetapkan terlebih dahulu dengan menetapkan rencana induk yang jelas dan kemudian melahirkan rencana-rencana turunan melalui struktur yang sistematis. Perencanaan juga dilakukan untuk pengorganisasian yang mempunyai panduan menyeluruh untuk menyelaraskan berbagai aktivitas, memantau kemajuan, menyesuaikan sumber daya secara optimal, dan memastikan bahwa setiap langkah yang diambil mendukung pencapaian tujuan organisasi secara efektif (Sasoko 2022).



**Gambar 3. Peneliti melakukan tindakan kegiatan penerapan Media Crossword Lab sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist**

Tahap selanjutnya yaitu tahap tindakan, kegiatan penerapan ini dilakukan pada Hari Senin, saat pembelajaran Qur'an Hadits pada jam 08:20-09:40. Tahap tindakan dilakukan dengan cara melakukan pembukaan pembelajaran dan menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menyampaikan bagaimana tata cara penggunaan media Crossword Lab yang akan digunakan. Setelah itu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang, kemudian peneliti menjelaskan materi sambil melakukan tanya jawab kepada para siswa agar pembelajaran berlangsung secara interaktif. Kemudian peneliti membagikan lembaran teka-teki silang dan membagikan soal yang harus di kerjakan oleh masing-masing kelompok siswa dan setiap kelompok siswa harus menjawab pertanyaan pada lembar teka-teki silang yang sudah di sediakan oleh peneliti. Setelah masing-masing kelompok siswa selesai mengerjakan teka-teki silang yang di berikan, maka siswa harus menuliskan jawaban masing-masing kelompoknya pada kotak teka-teki silang yang ada di papan tulis agar semua kelompok mengetahui jawaban yang di tuliskan kelompok lain.

Tahap tindakan adalah inti dari penerapan suatu kegiatan, di mana rencana yang telah dirancang sebelumnya kemudian diubah menjadi program dan proyek nyata. Tahap ini sangat krusial karena memastikan bahwa kebijakan tidak hanya tinggal di tingkat konsep, tetapi dijalankan di lapangan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Dengan demikian, tahapan tindakan menjadi kunci dalam mewujudkan perubahan yang diinginkan dan menjamin bahwa tujuan kebijakan tercapai secara optimal (Elapuspita, Sawiji, and Indrawati 2021).



Gambar 4. Peneliti melakukan refleksi diakhir kegiatan bersama dengan siswa

Tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan, dengan mengoreksi jawaban pada media *Crossword Lab* yang ditampilkan dipapan tulis. Dalam sesi ini, siswa diminta untuk menuliskan jawaban teka-teki silang yang telah mereka selesaikan, kemudian secara bergiliran peneliti dan siswa membahas satu per satu jawaban yang benar. Melalui refleksi kolektif ini, siswa diberi kesempatan untuk melihat pola kesalahan mereka, memahami konsep yang belum jelas, serta mengusulkan strategi untuk meningkatkan pemahaman di masa depan. Dengan demikian, tahap refleksi memastikan bahwa proses pembelajaran tidak berhenti pada aktivitas teka-teki, melainkan diubah menjadi momen pembelajaran mendalam untuk siswa.

Strategi refleksi tersebut sangatlah penting dalam konteks pembelajaran karena memberikan sebuah kerangka sistematis untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh peserta didik, bagaimana proses belajar mereka berlangsung, dan hambatan-hambatan yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui refleksi, kita tidak hanya melihat hasil akhir siswa, tetapi juga mengevaluasi pilihan metode, media, dan interaksi yang digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat mengenali pola keberhasilan, mengidentifikasi aspek yang kurang efektif, serta merumuskan tindak lanjut yang lebih tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Ismayanti, Arsyad, and Marisda 2020).

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh isi artikel, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Crossword Lab* sebagai inovasi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas XII MA Miftahul Jannah merupakan strategi efektif untuk meningkatkan minat, keterlibatan, dan kreativitas siswa dalam proses belajar. Melalui tahapan yang sistematis mulai dari investigasi kebutuhan, perencanaan, hingga pelaksanaan, media ini mampu memudahkan siswa memahami materi secara lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mengatasi hambatan seperti kejenuhan dan kurangnya motivasi. Selain itu, penggunaan media ini juga membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, sekaligus mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Meskipun demikian, tantangan dalam implementasi termasuk kesiapan teknologi dan pemahaman metode baru, sehingga diperlukan peningkatan kompetensi guru dan dukungan fasilitas untuk optimalisasi hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, Dimas Candra, Pinkan Amita Tri Prasasti, and Ita Yullistianasari. 2023. "Penggunaan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn Bader 03." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 (01): 1-13.
- Alifi, Galih, Masud, and Nadlir. 2025. "Efektivitas Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Pemahaman Vocabulary Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Di MINU Tropodo Waru Sidoarjo." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10 (1): 725-33.
- Ardani, Sugeng Utaya, and Budijanto. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Service-Learning Terhadap Hasil Belajar Geografi SMA." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1 (11): 2145-51.
- Bahtiar, Anisa, and Raya Sulistyowati. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online Kelas Xi Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 4 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 07 (03): 618-24.
- Elapuspita, Pritha Marsha, Hery Sawiji, and Cicilia Dyah Sulistyaningrum Indrawati. 2021. "Penerapan Sistem Penilaian E-Kinerja Di Sekretariat Daerah Kota Surakarta." *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran* 5 (2): 1-13.
- Fadhil Surur, and Khairul Sani Usman. 2022. "Pendekatan Service Learning Pada Pembelajaran Daring Studio Penyajian Dan Presentasi Dalam Penyusunan Profil Desa Tarasu Kecamatan Kajuara Kabupaten Bone." *The 4th International Conference on University-Community Engagement (ICON-UCE)* 4: 230-36.
- Fadhillah, Nur, Rifatul Khoriyah, and Muhlshotin. 2022. "Efektivitas Model Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al- Qur ' an Hadist." *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 5 (7): 2542-46.
- Haerani, Rosita Putri Rahmi, Vina Aulia Putri, Muhlis, Muh. Ramli Buhari, and Andi Asrafiani Arafah. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Crossword Labs Di SD Kelas V." *Jurnal Pendidikan MIPA* 13 (4): 952-62.
- Handoyo, Teguh, and Umi Mahmudah. 2025. "Analisis Media Pembelajaran IPAS Berbasis Crossword Puzzle Pada Materi Rantai Makanan Siswa Sekolah Dasar : Literatur Review." *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika* 3 (1): 1-11.
- Ismayanti, Muhammad Arsyad, and Dewi Hikmah Marisda. 2020. "Penerapan Strategi Refleksi Pada Akhir Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Fluida." *Karst : Jurnal Pendidikan Fisika Dan Terapannya* 3 (1): 27-31.
- Junaidah, and Laeli Qadrianti. 2023. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital ( Android )." *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2 (2): 23-26.
- Lasmi, and Ricka Tesi Muskania. 2025. "Penggunaan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Ips Kelas III." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (02): 1-18.
- Pangestu, Anggit, Yopi Malagola, Savira Rahmasari, Hilya Puspita, Virgiandini Astary, Siti Aisyah, and Siti Latifah. 2023. "Peningkatan Budaya Literasi Pada Anak-Anak Di Daerah Terpencil Menggunakan Metode Service Learning." *Lok Seva: Journal of Contemporary Community Service* 1 (1): 27-34. <https://doi.org/10.35308/lokseva.v1i1.6449>.
- Rahayu, Feby, Muhamad Idris, and Hermansyah. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri 78 Palembang." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3 (3): 5600-5612.
- Rahmaninda, Tsabita Alya, Andri Wicaksono, and Ambyah Harjanto. 2024. "Pengembangan Media Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia* 6 (1): 1-10.
- Ramadhan, Ahmad Faishal, Agus Fakhruddin, and Achmad Faqihuddin. 2025. "Implementasi Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di Sma." *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*

5 (1): 1-15.

- Sa'diyah, Aminatus, Diana Ermawati, and Imada Khairunisa. 2025. "Penerapan Metode Pembelajaran Talking Stick Dalam Meningkatkan Minat Baca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 3 SD." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11 (03): 1-14.
- Sasoko, Deradjat M. 2022. "Pentingnya Perencanaan Dalam Upaya Pencapaian Tujuan Yang Efektif Dan Efisien." *Jurnal Studi Interdisipliner Perspektif* 21 (2): 83-89.
- Setiani, Ani, Afief Maula Novendra, Saiful Almujab, Rina Indriani, and Acep Roni Hamdani. 2023. "Pengembangan Model Pembelajaran Service Learning Berbantuan Web Based Geotagging Untuk Meningkatkan Efektivitas Blended Learning." *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah* 13 (1): 230-43. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i1.6686>.
- Setyowati, Endah, and Alviani Permata. 2018. "Service Learning: Mengintegrasikan Tujuan Akademik Dan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pengabdian Kepada Masyarakat." *Bakti Budaya* 1 (2): 143. <https://doi.org/10.22146/bb.41076>.
- Shania, Buci, and Sri Arita. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Crosswordlabs Puzzle Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Fase F Di SMA Negeri 9 Padang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9 (1): 5402-10.
- Supriyono. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 2 (1): 43-48.
- Virgianti, Umi, Nabila Siti Khoirunnisa', and Diana Ermawati. 2024. "Penerapan Model Picture And Picture Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10 (03): 467-80.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, and Tsani Shofiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 05 (02): 3928-36.