

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI
SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS
IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDN 1 SIDODADI**

(Skripsi)

Oleh

**KAMILA KHUSNA AMALIA
2013053063**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDN 1 SIDODADI

Oleh :

KAMILA KHUSNA AMALIA

Masalah dalam penelitian adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di SDN 1 sidodadi. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 43 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *nonprobability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes. Instrumen uji coba berjumlah 25 dengan uji validitas berjumlah 15 soal valid dan 10 soal drop. Reliabilitas soal berjumlah 15 soal dengan r hitung = 0,83 artinya sangat tinggi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana. Hasil uji regresi sederhana menunjukkan $F_{hitung} = 4,85 \geq F_{tabel} = 4,32$. Persentase ketuntasan kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu $78,26\% > 45\%$ artinya penggunaan media pembelajaran teka-teki silang di kelas eksperimen lebih efektif. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran IPAS di SDN 1 Sidodadi.

Kata Kunci: hasil belajar, media pembelajaran, teka-teki silang

ABSTRACT

***THE EFFECT OF USE OF CROSSWORD PUZZLE LEARNING MEDIA
ON OUTCOMES OF STUDENTS IN CLASS IV ON THE SUBJECT
IPAS AT SDN 1 SIDODADI***

BY

KAMILA KHUSNA AMALIA

The problem of this research is the low IPAS learning outcomes of Four grade students at SDN 1 Sidodadi. The purpose of this study was to describe and analyze the presence of a significant influence on the use of learning crossword puzzle media on students' IPAS learning outcomes. This type of research is a quantitative research with an experimental approach. The research design used is the non-equivalent control group design. The research population consisted of 43 students. The research sampling technique uses saturated sampling. Data collection techniques with test and non-test techniques. There are 25 test instruments with a validity test of 15 valid questions and 10 drop questions. The reliability of the questions is 15 questions with $r_{count} = 0,83$ which means it is very High. The data analysis technique uses a simple regression test. The simple regression test results show $F_{count} = 4,85 \geq F_{table} = 4,32$. The percentage of completeness in the experimental class was higher than that in the control class, namely $78,26\% > 45\%$. there is a significant influence on the use crossword puzzle learning media on outcomes of students in class IV on the subject IPAS at SDN 1 Sidodadi.

Keywords: learning outcomes, learning media, crossword puzzle

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI
SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS
IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDN 1 SIDODADI**

Oleh

**KAMILA KHUSNA AMALIA
2013053063**

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

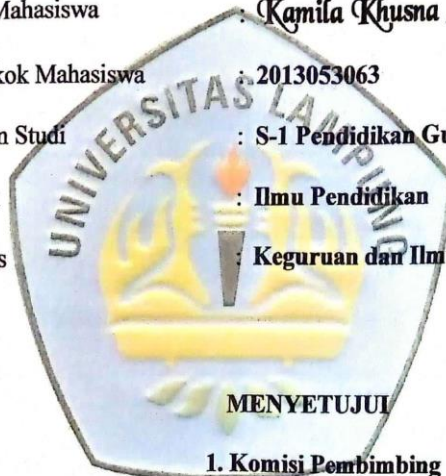
**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN
MADIA PEMBELAJARAN TEKA-
TEKI SILANG TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI SDN 1
SIDODADI**

Nama Mahasiswa : **Kamila Khusna Amalia**
No. Pokok Mahasiswa : **2013053063**
Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dr. Darsono, M.Pd.
NIK 232109541016101

Dosen Pembimbing II

Muhsom, M.Pd.I.
NIK 231502850709101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

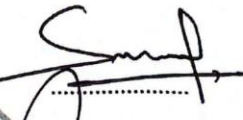
Ketua

: **Dr. Darsono, M.Pd.**




Sekretaris

: **Muhisom, M.Pd.I.**



Penguji Utama

: **Dr. Rapani, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 22 April 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kamila Khusna Amalia
NPM : 2013053063
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 1 Sidodadi” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 1 April 2024

Yang membuat pernyataan,



Kamila Khusna Amalia

NPM 2013053063

RIWAYAT HIDUP



Peneliti Bernama Kamila Khusna Amalia lahir di Way Jepara, 28 November 2000. Peneliti anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Ndang Supriatna dan Ibu Siti Mutmainah.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut :

1. SDN 5 Labuhan Ratu Satu, Lulus Tahun 2013
2. SMPN 1 Way Jepara, Lulus Tahun 2016
3. SMAN 1 Way Jepara, Lulus Tahun 2019

Pada tahun 2019 peneliti menunda kuliah selama satu tahun dan mengikuti Les Komputer selama 3 bulan, kemudian pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui Jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2023, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Bumi Merapi Kecamatan Baradatu serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Bumi Merapi Kecamatan Baradatu, Way Kanan.

MOTTO

رَبَّنَا آتِنَا مِنْ لَدُنْكَ رَحْمَةً وَهَيِّئْ لَنَا مِنْ أَمْرِنَا رَشَدًا

Wahai Tuhan kami berikanlah rahmad kepada kami dari sisi-Mu
dan sempurnakanlah bagi kami petunjuk yang lurus
dalam urusan kami.

(QS Al-Kahf : 10)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati, sebetulnya karya kecil ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku, Bapakku tercinta Nandang Supriatna dan Ibuku tercinta Siti Mutmainah terimakasih atas dukungan, motivasi, nasehat, pengorbanan, dan doa yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku, berkat doa dan ridho kalianlah putrimu bisa menyelesaikan skripsi ini.

SANWACANA

Alhamdulillah, Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 1 Sidodadi”. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.

Dengan Kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd selaku Plt. ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna menyelesaikan syarat skripsi.
5. Dr. Darsono, M.Pd., Pembimbing I yang telah dengan sabar mengarahkan dan memberikan saran serta pembelajaran yang sangat berarti bagi peneliti guna penyempurnaan skripsi ini.

6. Muhisom, M.Pd.I., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Drs. Rapani, M.Pd., Dosen pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang luar biasa untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen dan tenaga kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
9. Khomsiatun, S.Pd.I., Kepala Sekolah SDN 1 Sidodadi dan Siti Rodiyah, S.Pd. SD., yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Pendidik dan Tenaga Kependidikan, staf serta peserta didik SDN 1 Sidodadi yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan skripsi, Adelia, Aisyah, Salma, Yohana, serta teman-teman PGSD kelas C angkatan 2020 yang telah membantu memberikan motivasi dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
12. Teman-temanku Agustin Mega Prastiwi dan Suci Nurul Fadhilah yang telah membantu dalam memberikan motivasi untuk semangat mengerjakan skripsi.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, April 2024
Peneliti



Kamila Khusna Amalia
NPM. 2013053063

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS	
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Pengertian Belajar, Pembelajaran, dan Hasil Belajar.....	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Pengertian Pembelajaran.....	10
c. Hasil Belajar	11
2. Teori Belajar	11
a. Teori Behavioristik	11
b. Teori Kognitif	12
c. Teori Konstruktivistik	13
d. Teori Humanistik	14
3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	15
a. Pengertian IPA dan IPS	15
b. Pengertian IPAS	17
c. Tujuan Pembelajaran IPA dan IPS	18
d. Ruang Lingkup IPA dan IPS	20
4. Media Pembelajaran	21
a. Pengertian Media Pembelajaran	21
b. Macam-Macam Media Pembelajaran	22
5. Media Teka-Teki Silang	23
a. Pengertian Teka-Teki Silang	23

b. Langkah-Langkah Media Teka-Teki Silang	24
c. Kelebihan dan Kelemahan Media Teka-Teki Silang	25
d. Pembelajaran IPAS Berdasarkan Kurikulum Merdeka ...	27
B. Penelitian Relevan	30
C. Kerangka Pikir	32
D. Hipotesis	33

III.METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	34
1. Jenis Penelitian	34
2. Desain Penelitian	34
B. <i>Setting</i> Penelitian	36
C. Prosedur Penelitian	36
D. Populasi dan Sampel Penelitian	37
1. Populasi	37
2. Sampel	38
E. Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional	39
1. Variabel Penelitian	39
2. Definisi Konseptual	39
3. Definisi Oprasional	40
F. Teknik Pengumpulan Data	41
1. Tes	41
2. Non Tes.....	42
G. Instrumen Penelitian	43
1. Uji Coba Instrument Penelitian	43
2. Uji Persyaratan Instrument	46
H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	48
1. Uji N Gain	48
2. Uji Normalitas	48
3. Uji Homogenitas	49
4. Uji Hipotesis	49

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	51
2. Visi dan Misi	51
3. Pelaksanaan Penelitian	52
a. Persiapan	52
b. Pelaksanaan Penelitian	52
4. Deskripsi Data Hasil	52
5. Analisis Data Penelitian	53
6. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	59
a. Uji Normalitas	59
b. Uji Homogenitas	59
c. Uji Hipotesis	61
1) Uji regresi linier sederhana	61
B. Pembahasan	62
C. Keterbatasan Penelitian	66

V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Penilaian Tengah Semester Pelajaran IPAS Kelas IV A dan B SDN 1 Sidodadi Tahun Pelajaran 2023.	4
2. Jumlah Data Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sidodadi.	38
3. Kisi-kisi Instrumen Ranah Pengetahuan Pembelajaran IPAS.....	43
4. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	44
5. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik	45
6. Keterangan Skor Penilaian Pada Rubrik	45
7. Hasil Validitas Butir Soal.	46
8. Klasifikasi Reliabilitas.	48
9. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	52
10. Deskripsi Hasil Penelitian	53
11. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	54
12. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.	55
13. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	57
14. Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	58
15. Perhitungan Uji Normalitas	59
16. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	60
17. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	33
2. Desain Penelitian	35
3. Grafik Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	54
4. Grafik Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	55
5. Grafik Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	56
6. Grafik Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	56
7. Perbandingan Nilai Rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	57
8. Diagram Perbandingan Rata-rata N-Gain Peserta Didik Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin Pendahuluan	74
2. Surat Balasan Penelitian Pedahuluan	75
3. Surat Uji Coba Instrumen	76
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	77
5. Surat Izin Penelitian.....	78
6. Surat Balasan Penelitian	79
7. Validitas Instrumen Soal	80
8. Validitas Media	81
9. Hasil Observasi.....	82
10. Hasil Wawancara.....	83
11. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	84
12. Modul AjarKurikulum Merdeka Kelas Eksperimen	86
13. Modul AjarKurikulum Merdeka Kelas Kontrol	95
14. Hasil LKPD Pertemuan 1 Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	102
15. Hasil LKPD Pertemuan 2 Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	108
16. Hasil LKPD Pertemuan 3 Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	114
17. Soal Uji Instrumen.....	118
18. Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest	124
19. Hasil Uji Validitas Tes	127
20. Uji Reliabilitas.....	128
21. Media Teka-teki Silang	129
22. Bahan Ajar Kelas Esperimen dan Kelas Kontrol	130
23. Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	137
24. Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	145
25. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian	155
26. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen	156

27. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Kontrol.....	157
28. Perhitungan Uji Hipotesis (Regresi Linier Sederhana)	158
29. Perhitungan Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	161
30. Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	163
31. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas	165
32. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	167
33. Tabel Distribusi F	168
34. Jadwal Turun Lapangan	169
35. Dokumentasi.....	170

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini pendidikan menjadi salah satu faktor terpenting bagi warga negara Indonesia untuk mencapai suatu tujuan pendidikan nasional dengan pencapaian kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing ditingkat global. Pemerintah telah berjuang dalam mengoptimalkan kebijakan-kebijakan yang ada agar dapat memajukan kualitas pendidikan di Indonesia. Mencapai suatu tujuan pendidikan yaitu dengan melihat bagaimana hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat terciptanya peserta didik yang berkualitas. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sistematis untuk menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar agar peserta didik bisa mengembangkan potensi dalam dirinya. Hal ini sesuai dengan sistem pendidikan nasional yang didalamnya terdapat tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 di mana fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah sebagai berikut.

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab”.

Pendidikan yang bermutu merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas manusia, baik dari segi kapasitas, kepribadian, dan tanggung jawab sebagai warga negara. Pemerintah menerapkan program

kurikulum yang menekankan pada proses pembelajaran yang bersifat aktif bagi peserta didik dalam meningkatkan kinerja fisik, mental, dan emosional agar dapat mencapai tujuan pendidikan dengan memperoleh hasil belajar yang maksimal dengan perpaduan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Program kurikulum yang digunakan sebelum terjadinya wabah Covid-19 adalah kurikulum tahun 2013. Selain itu, sebagai upaya pemulihan pasca pandemi, kementerian pendidikan dan kebudayaan juga memperkenalkan kurikulum merdeka yang sebelumnya dikenal dengan kurikulum prototipe. Kurikulum merdeka merupakan penyempurnaan dari kurikulum tahun 2013. Tujuan dari program ini adalah untuk mengoptimalkan diseminasi pendidikan di Indonesia dengan berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah. Penyelenggaraan program merdeka belajar menekankan pada pembelajaran yang nyaman, mandiri, aktif, bermakna, mandiri, dan lain-lain. Pendidik mempunyai kebebasan untuk menentukan alat pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik. Kurikulum merdeka ini lebih menekankan kepada profil pelajar Pancasila. Profil pelajar Pancasila merupakan lulusan yang memiliki karakter dan kompetensi sehingga dapat menguatkan nilai-nilai luhur Pancasila. Hal ini merupakan bentuk penjabaran dari tujuan pendidikan nasional, yang mana lulusan ini nantinya menjadi barometer yang berperan sebagai acuan utama yang mampu mengarahkan kebijakan-kebijakan pendidikan, termasuk pendidik dalam mencetak karakter dan kompetensi peserta didik.

Penerapan kurikulum merdeka ini penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Purnawanto (2022) menjelaskan bahwa penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, peserta didik masih ada dalam tahap berpikir sederhana/konkret dan menyeluruh namun tidak detail, sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Diharapkan pada proses pembelajaran ini ialah peserta didik yang mampu mengembangkan rasa keingintahuannya untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar kehidupan serta dapat ikut berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan sumber daya yang ada di sekitarnya dengan baik, atau dengan kata lain dapat mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi dan merumuskan suatu masalah melalui aksi nyata.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek proses dan aspek hasil belajar peserta didik dalam segi kognitif. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik sesudah menerima pembelajaran. Menurut Susanto (2013) hasil belajar ialah suatu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar peserta didik dapat diamati melalui hasil tes sederhana. Selama proses pembelajaran, tes sederhana dapat menunjukkan apakah peserta didik memahami materi yang baru dipelajarinya. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal yang merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan pada 27 September 2023 di SDN 1 Sidodadi. Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SDN 1 Sidodadi kecamatan Pekalongan kabupaten Lampung Timur saat ini sudah

menggunakan kurikulum merdeka. Pendidik telah berupaya sebaik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Peneliti mendapatkan data hasil belajar IPAS yang masih rendah. Berikut ini adalah hasil penilaian tengah semester kelas IV A dan kelas IV B SDN 1 Sidodadi.

Tabel 1. Hasil Penilaian Tengah Semester Pelajaran IPAS Kelas IV A dan B SDN 1 Sidodadi Tahun Pelajaran 2023

Kelas	Jumlah	KKM	Ketuntasan			
			Tuntas		Belum Tuntas	
			Angka	Persentase	Angka	Persentase
IV A	23	70	10	43,48%	13	56,52%
IV B	20	70	9	45%	11	55%

(Sumber : Dokumentasi Pendidik kelas IV SDN 1 Sidodadi)

Berdasarkan tabel penilaian tengah semester di atas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV. Terdapat sebagian peserta didik yang belum tuntas dalam mata pelajaran IPAS. Kelas IV A terdapat 10 peserta didik atau 43,48% tuntas dan terdapat 13 peserta didik atau 56,52% belum tuntas. Kelas IV B terdapat 9 peserta didik atau 45% tuntas dan terdapat 11 peserta didik atau 55% belum tuntas. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik diduga karena peserta didik kurang tertarik, merasa bosan, dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik yang belum maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran masih menggunakan *teacher centered* atau berpusat pada pendidik tanpa melibatkan interaksi antar peserta didik sehingga menyebabkan peserta didik menjadi pasif karena hanya berlangsung komunikasi satu arah. Pendidik juga belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi pemahaman konsep peserta didik mengenai materi yang disampaikan oleh pendidik. Keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang maksimal. Serta minat belajar dari peserta didik itu sendiri. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran jarang diadakanya *ice breaking* yang menyebabkan suasana kelas terkesan membosankan sehingga pembelajaran tidak melekat pada ingatan peserta

didik. Kesulitan-kesulitan tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Melihat kondisi tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan dapat tercapailah tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Kreativitas dan kreasi sangat dibutuhkan pada pembelajaran IPAS ini khususnya pada jenjang kelas IV. Meningkatkan hasil belajar IPAS perlu adanya perubahan dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan metode, media, strategi dan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang berguna menumbuhkan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Arief S. Sadiman dalam Hamzah Pagarra (2022) media ialah segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dari pendidik ke peserta didik sehingga dapat menstimulasi pikiran, keinginan serta kepedulian peserta didik sehingga proses belajar terjadi. Salah satu media yang dapat digunakan oleh pendidik yaitu media teka-teki silang. Siswati Beni (2016) teka-teki silang merupakan sebuah kotak kotak berwarna yang terdiri atas dua lajur yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Tri Rokhayati, dkk (2020) media pembelajaran teka-teki silang dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat dan memahami konsep-konsep materi dalam pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana dalam Setiawan Rachmad Indra (2019) dimana teka-teki silang meningkatkan keterampilan kognitif pada peserta didik karena penambahan wawasan ilmu pengetahuan terkait istilah-istilah serta ketelitian dalam menjawab teka-teki silang tersebut. Pernyataan ini diperkuat dengan Hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang didapat masing-masing kelas tentu berbeda. Perolehan rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 63,5 dan *posttest* sebesar 81. Dan rata-rata *pretest*

pada kelas kontrol sebesar 64,13 dan *posttest* sebesar 72,88. Media pembelajaran teka-teki silang menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang menarik sehingga banyak diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di kelas karena penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam proses kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran, menambah antusias peserta didik pada materi pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Teka-teki silang dapat merupakan sebagai salah satu teknik pembelajaran yang menggunakan kosakata tertentu agar lebih menarik karena didalamnya mengandung unsur permainan yang dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam memahami pembelajaran didalam kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 1 Sidodadi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Peserta didik kurang tertarik, merasa bosan, dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
3. Pendidik belum optimal menggunakan media pembelajaran.
4. Hasil Belajar IPAS peserta didik masih rendah sehingga belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan sekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih efektif dan efisien. Adapun kajian masalah-masalah dalam penelitian ini dibatasi pada

1. Penggunaan media teka-teki silang pada saat proses pembelajaran.
2. Hasil belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian Sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 1 Sidodadi Tahun Pelajaran 2023/2024?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian sebagai berikut: Untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 1 Sidodadi tahun pelajaran 2023/2024.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. manfaat yang diharapkan yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang bermanfaat pada bidang pendidikan dasar, khususnya dalam pengaruh penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS Di SDN 1 Sidodadi Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Peserta Didik

Media pembelajaran teka-teki silang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

b. Pendidik

Memperluas pengetahuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik serta dapat mengembangkan daya kreativitas dan inovasi seorang pendidik dalam merancang media pembelajaran seperti media pembelajaran teka-teki silang dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan tentang penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS Di SDN 1 Sidodadi Tahun Pelajaran 2023/2024.

d. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan media pembelajaran teka-teki Silang yang mampu melatih kemampuan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

II. TINJAUAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Belajar, Pembelajaran dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang positif melalui pengalaman atau latihan yang menyangkut aspek kepribadian seseorang. Belajar memiliki tujuan untuk membentuk seseorang menjadi pribadi yang baik dari sebelumnya. Menurut Suyono & Hariyanto dalam Setiawan Andi (2017) belajar mengacu pada proses perubahan perilaku atau pribadi atau perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu yang dihasilkan dari interaksi aktif dengan lingkungan dan sumber belajar yang diberikannya. Surya dalam Darman (2020) belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Adapun M. Ngalim Purwanto dalam Setiawan Andi (2017) belajar merupakan suatu perubahan yang bersifat internal dan relatif mantap dalam tingkah laku melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis.

Merujuk dari beberapa pendapat di atas yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses aktivitas yang dilakukan oleh seseorang agar

memperoleh perubahan perilaku melalui pengalaman dari berinteraksi dengan lingkungannya yang terlihat jelas dalam berbagai bentuk perubahan seperti pengetahuan atau pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada diri individu.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu sistem yang memiliki tujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, dan disusun sedemikian rupa untuk dapat mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar pada peserta didik di dalam kelas. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses pemberian bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Menurut Gagne dan Briggs dalam Bunyamin (2021) pembelajaran merupakan suatu sistem yang memiliki tujuan agar dapat membantu proses belajar peserta didik, yang meliputi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Suyono & Hariyanto (2014) mengatakan bahwa pembelajaran identik dengan pengajaran, suatu kegiatan dimana pendidik mengajar atau membimbing peserta didik menuju proses pendewasaan diri.

Merujuk pada beberapa pendapat di atas yang dimaksud dengan pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang dengan bantuan pendidik agar dapat memperoleh perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengalaman pada saat proses kegiatan pembelajaran di kelas. Pada akhir kegiatan proses pembelajaran ada yang dinamakan evaluasi yang berguna untuk melihat hasil belajar yang peserta didik dapatkan selama kegiatan belajar di sekolah.

Menurut Susanto (2013) hasil belajar ialah suatu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Nawawi dalam Susanto (2013) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Purwanto dalam Fitri Wahyuningsih (2021) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Merujuk pada beberapa pendapat di atas, yang dimaksud hasil belajar adalah suatu kegiatan pembelajaran yang mengarahkan peserta didik pada perubahan yang meliputi perilaku, kemampuan, dan keterampilan setelah melalui kegiatan belajar di kelas. Hasil belajar dalam penelitian ini diutamakan pada aspek ranah pengetahuan dari peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

2. Teori Belajar

Teori belajar berkembang searah dengan perkembangan psikologi pendidikan. Adapun teori belajar ini terbagi menjadi teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, teori belajar konstruktivistik, dan teori belajar humanistik

a. Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Teori behavioristik Menurut Thorndike dalam Herlina (2021)

belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Perubahan tingkah laku merupakan akibat dari kegiatan belajar yang berwujud konkret yaitu dapat diamati atau berwujud tidak konkret yaitu tidak dapat diamati. Mursyidi (2019) teori behavioristik merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dalam proses belajar, hal yang sangat penting yaitu stimulus dan respon. Watson dalam Herlina (2021) belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur.

Merujuk pada beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa teori behavioristik merupakan pandangan tentang belajar menurut aliran tingkah laku sebagai akibat dari reaksi antara stimulus dan respons.

b. Teori Belajar Kognitif

Definisi "*Cognitive*" berasal dari kata "*Cognition*" yang mempunyai persamaan dengan "*knowing*" yang berarti mengetahui. Teori belajar kognitif ialah suatu teori belajar yang lebih mengutamakan proses belajar itu sendiri, dimana belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respons, akan tetapi lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Menurut Baharuddin dan Esa Nur wahyuni dalam Herlina (2021) menyatakan aliran kognitif memandang kegiatan belajar bukan sekedar stimulus dari respons yang bersifat mekanistik, tetapi lebih dari itu, kegiatan belajar juga melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam individu yang sedang belajar. Wisman (2020) teori kognitif memiliki perspektif bahwa peserta didik memperoleh informasi dan pelajaran yang didapat melalui upaya diri sendiri yang dilakukan dengan cara menyimpan, mengorganisir, kemudian mengaitkan dengan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah ada. menyempurnakan teori behavioristik, dimana teori kognitif lebih menekankan proses belajar yang merupakan suatu proses yang saling berkesinambungan, jika proses belajar dilakukan secara terpisah maka

materi belajar tidak akan berhasil. Wingkel dalam Herlina (2021) belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

Merujuk pada beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa teori kognitif Belajar tidak hanya mementingkan stimulus dan respon tapi belajar juga melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

c. Teori Belajar Konstruktivistik

Istilah *constructivistic* atau *constructivism* (dalam Bahasa Indonesia diserap menjadi konstruktivistik/konstrutivisme) berasal dari kata kerja Inggris "*to construct*". Kata ini merupakan serapan dari bahasa Latin "*construere*" yang berarti menyusun atau membuat struktur. Trianto dalam Husamah (2018) konstruktivisme merupakan landasan pemikiran (filsafat) pendekatan kontekstual, yaitu pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit, hasilnya meluas dalam konteks yang terbatas (sempit) dan tidak tiba-tiba.

Pengetahuan bukanlah sekumpulan fakta, konsep atau aturan yang siap diserap dan diterapkan, namun manusia harus membangun pengetahuan tersebut dan memahaminya melalui pengalaman yang nyata. Sukiman Husamah (2018) konstruktivistik adalah aliran filsafat ilmu, psikologi, dan teori belajar yang menekankan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) diri sendiri. Teori belajar konstruktivis merupakan teori belajar yang menekankan pada pengalaman belajar dan bukan sekedar pengalaman kognitif saja, namun konstruktivistik dapat memunculkan kreativitas dan peserta didik yang aktif sehingga pembelajaran konstruktivis tidak berpusat pada pendidik.

Konstruktivistik membantu peserta didik mentransformasi informasi baru. Konstruktivistik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang meyakini bahwa secara aktif orang dapat membangun atau menyusun

pengetahuannya sendiri melalui pengalamannya. Rangkuti dalam Sugrah (2019) teori belajar konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan manusia kebebasan untuk belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi yang diperlukan untuk mengembangkan dirinya sendiri. Konstruktivisme, pengetahuan sebelumnya memainkan peran penting dalam membangun pengetahuan secara aktif.

Merujuk pada beberapa pendapat para ahli di atas dapat diketahui bahwa teori konstruktivistik memahami belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan oleh pembelajar itu sendiri.

d. Teori Belajar Humanistik

Teori belajar humanistik adalah suatu teori dalam pembelajaran yang mengedepankan bagaimana memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil ketika peserta didik telah mengalami lingkungannya dan dirinya sendiri. Menurut teori humanistik dalam Perni (2018) proses pembelajaran harus dimulai dan bertujuan untuk memanusiakan manusia. Oleh karena itu, teori pembelajaran humanistik lebih bersifat abstrak dan lebih dekat pada bidang penelitian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi dibandingkan dengan bidang penelitian psikologi pembelajaran. Djamaluddin dan Wardah (2019) teori humanistik merupakan pandangan bahwa belajar apapun dapat dimanfaatkan, dengan tujuan untuk memanusiakan manusia dalam mencapai aktualisasi diri atau pemahaman diri melalui belajar secara optimal. Habermas dalam Perni (2018) pembelajaran baru akan terjadi jika adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Lingkungan belajar yang dimaksud disini adalah lingkungan alam dan lingkungan sosial, karena kedua lingkungan tersebut tidak dapat dipisahkan.

Merujuk pada beberapa pendapat para ahli di atas dapat diketahui bahwa teori humanistik mengharuskan proses belajar berkaitan pada manusia dengan tujuan memanusiakan manusia.

Berdasarkan uraian mengenai teori belajar di atas, maka penelitian ini menggunakan teori belajar behavioristik sebagai landasan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena teori behavioristik merupakan sebuah teori perkembangan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dihasilkan oleh respon peserta didik terhadap rangsangan. Sesuai dengan judul penelitian yang mengharuskan peserta didik untuk dapat memberikan respon kepada pendidik ketika melaksanakan proses kegiatan pembelajaran.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian IPA dan IPS

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa Inggris "*Science*". Kata "*science*" sendiri berasal dari bahasa Latin "*scientia*" yang berarti saya tahu. "*science*" terdiri dari *social sciences* (IPS) dan *natural science* (IPA). Menurut Sulistyani dalam Suhelayanti (2023) menjelaskan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang fenomena alam, baik secara fakta, konsep, prinsip dan hukum dan dapat dibuktikan kebenarannya dengan kegiatan ilmiah. Samatowa dalam Suhelayanti (2023) bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu ilmu yang membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang dilandaskan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Susanto dalam Suhelayanti (2023) mengatakan bahwa sains atau IPA adalah suatu cabang ilmu pengetahuan untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran, sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan.

Merujuk pada penjelasan di atas dapat diketahui bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu ilmu yang didalamnya membahas tentang alam atau dunia nyata sehingga Ilmu Pengetahuan Alam ini dapat mendorong peserta didik untuk membangun hubungan antara pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik dengan kehidupan sehari-hari.

IPS ilmu yang mempelajari tentang himpunan kehidupan manusia di dalam bermasyarakat. Ahmad Susanto (2013) IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar yang dilakukan oleh manusia yang disajikan secara ilmiah untuk memberi pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar. IPS ialah seperangkat konsep ilmiah yang mempelajari tentang ilmu-ilmu sosial dan masyarakat.

Materi yang terdapat dalam IPS meliputi semua aspek yang ada dalam masyarakat. Banks dalam Henni (2018) pendidikan IPS merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk mendewasakan peserta didik sehingga dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai untuk berperan aktif di dalam masyarakat, negara dan bahkan di dunia. Banks menekankan bahwa pendidikan IPS sangat penting untuk diimplementasikan di sekolah-sekolah, mulai dari tingkat dasar sampai ke perguruan tinggi. Buchari Alma dalam Henni (2018) berpendapat bahwa IPS merupakan suatu program pendidikan secara keseluruhan yang didalamnya melibatkan manusia dalam lingkungan alam, fisik maupun dalam lingkungan sosialnya yang diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi. Adapun dalam mempelajari IPS ini sudah seharusnya peserta didik mendapatkan bekal pengetahuan agar dapat memahami dirinya sendiri dan orang lain dalam lingkungan masyarakat sosial yang berbeda tempat maupun waktu, baik secara individu maupun secara kelompok, sehingga dapat terbentuk suatu masyarakat yang baik dan harmonis.

Merujuk pada penjelasan di atas dapat diketahui bahwa IPS merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial serta tingkah laku seseorang, yang secara keseluruhan mempersoalkan manusia dan lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. Sehingga dengan mempelajari IPS peserta didik dapat merubah tingkah laku, nilai, moral dan tanggung jawab terhadap masyarakat disekitarnya.

b. Pengertian IPAS

IPAS merupakan salah satu program pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS diartikan sebagai kombinasi berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan mempertimbangkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini mencakup Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Tatang Sunendar dalam Suhelayanti (2023) IPAS merupakan mata pelajaran baru yang terdapat dalam kurikulum merdeka dan merupakan gabungan antara IPA dan IPS, hanya tersedia di sekolah dasar. Purnawanto (2022) menjelaskan bahwa penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir sederhana/konkret dan menyeluruh namun tidak detail, sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan

Pembelajaran IPAS harus mempertimbangkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar. Pendidikan IPAS memiliki peran penting dalam membentuk profil pelajar Pancasila yang ideal di

Indonesia. Adapun yang diharapkan pada proses pembelajaran ini ialah peserta didik yang mampu mengembangkan rasa keingintahuannya untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar kehidupan serta dapat ikut berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan sumber daya yang ada di sekitarnya dengan baik, atau dengan kata lain dapat mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi dan merumuskan suatu masalah melalui aksi nyata.

Merujuk pada penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan ilmu yang menggabungkan antara ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam satu kesatuan yang diharapkan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

c. Tujuan Pembelajaran IPA dan IPS

Tujuan pembelajaran IPA adalah untuk menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, serta mengembangkan keterampilan proses untuk memahami alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, sehingga peserta didik dapat berpikir kritis dan objektif. Menurut standar BNSP dalam Suhelayanti (2023) tujuan pembelajaran IPA yaitu:

1. Menambah kepercayaan atas kebesaran Tuhan Yang Maha Esa dengan keindahan alam ciptaan-Nya.
2. Menambah pemahaman terhadap konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam yang bermanfaat sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke selanjutnya.

Adapun tujuan IPS menurut Asori Ibrahim dalam Musyarofah (2021) yaitu membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, suka membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, serta berkontribusi pada pengembangan kehidupan sosial, budaya, berkomunikasi dan produktif. Tujuan mata pelajaran IPS sebagaimana dalam Permendiknas nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk mata pelajaran pendidikan dasar dan menengah, antara lain:

1. Peserta didik mampu mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dan kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan pendidikan IPS dikelompokkan dalam 3 kategori seperti yang dikemukakan oleh Hasan dalam Henni (2018) sebagai berikut.

1. Pengembangan kemampuan intelektual peserta didik. Tujuan pertama berorientasi pada pengembangan kemampuan-kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri peserta didik dan kepentingan ilmu.
2. Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri peserta didik dan kepentingan masyarakat.
3. Pengembangan diri peserta didik sebagai pribadi. Tujuan ketiga lebih berorientasi pada pengembangan pribadi peserta didik baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas tujuan dari Pembelajaran IPAS yaitu:

1. Memancing rasa ingin tahu sehingga peserta didik mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.

3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

d. Ruang Lingkup IPA dan IPS

Ruang lingkup merupakan suatu batasan terkait banyaknya subjek yang terdapat dalam sebuah masalah. Batasan yang dimaksud ialah berupa faktor yang akan diteliti. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 dalam Suhelayanti (2023) tentang standar isi, ruang lingkup materi IPA SD/MI mencakup:

1. Makhluk hidup dan Proses kehidupan yang mencakup manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
2. Benda, materi, sifat-sifat, dan kegunaannya yang meliputi benda padat, cair dan gas.
3. Energi dan perubahannya, yang mencakup gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan Alam semesta yang mencakup tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.

Ruang lingkup IPS adalah kehidupan manusia dalam masyarakat atau manusia sebagai anggota masyarakat. IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis. Aktivitas sosial manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi. Adapun ruang lingkup dalam IPS Menurut Gunawan (2013) ruang lingkup IPS meliputi aspek-aspek berikut ini.

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan.
3. Sistem Sosial dan Budaya.
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan
5. IPS sebagai pendidikan global, yakni mendidik peserta didik akan kebhinekaan bangsa, budaya dan peradaban didunia.

Merujuk dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ruang lingkup IPA dan IPS yaitu makhluk hidup dan proses kehidupan yang mencakup manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan, aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media itu sendiri, berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Menurut Sukirman (2012) media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Arief S. Sadiman dalam Hamzah Pagarra (2022) media ialah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dari pendidik ke peserta didik sehingga dapat menstimulasi pikiran, keinginan serta kepedulian peserta didik sehingga proses belajar terjadi.

Merujuk pada beberapa pendapat di atas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

b. Macam- macam Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media juga banyak sekali macam-macam jenisnya, menurut Hasnida (2014) Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu media visual, media audio dan media audio visual.

1. Media Visual
Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).
2. Media Audio
Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio adalah program kaset suara dan program radio.
3. Media Audio Visual
Media audio visual merupakan percampuran antara media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Menggunakan media audio visual, maka penyajian isi tema pembelajaran kepada peserta didik akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas pendidik.

Media dapat berguna membantu pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat melekat pada ingatan peserta didik. Adapun Satrianawati (2018) bahwa media secara umum dapat dibagi menjadi empat, yaitu:

1. Media visual, adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
2. Media audio, adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat music, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
3. Media audio visual, adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur, yaitu *Video Compact Disc*.

4. Multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Merujuk pada uraian jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media teka-teki silang termasuk ke dalam media visual yaitu jenis media yang dapat dilihat. Media teka-teki silang merupakan media visual yang mudah untuk digunakan dengan cara mengisi kotak-kotak kosong yang telah disediakan. Peneliti menggunakan media visual, dimana tidak hanya gambar kotak-kotak saja yang terlihat tetapi juga bisa mendengar suara pendidik saat menjelaskan dan menggunakan media tersebut. Media ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.

5. Media Teka-teki Silang

a. Pengertian Teka-teki Silang

Teka-teki silang atau disingkat TTS adalah suatu media yang digunakan sebagai permainan di mana dalam menggunakannya harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang telah disediakan. Huruf-huruf tersebut akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada. Pertanyaan dalam suatu teka-teki silang biasanya dibagi ke dalam dua kategori yaitu pertanyaan dengan jawaban mendatar (horizontal) dan pertanyaan dengan jawaban menurun (vertikal) tergantung arah kata-kata yang harus diisi. Biasanya pertanyaan tersebut ditulis di samping ataupun di bawah teka-teki silang. Teka-teki silang merupakan sebuah kotak-kotak berwarna yang terdiri atas dua lajur yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Media teka-teki silang adalah media berupa permainan yang mengisi kotak-kotak kosong yang sudah disediakan, biasanya kotak yang transparan. Pratita dalam Setioko, dkk (2015) Teka-teki silang dapat

digunakan untuk media pembelajaran. Teka-teki silang dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang sangat efektif karena dapat merangsang pikiran peserta didik dan lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran sebab media tersebut menjadikan peserta didik berpikir karena teka-teki silang merupakan media yang berisikan kotak-kotak kosong yang dilengkapi suatu jawaban didalamnya dengan pertanyaan pendidik, maka dari itu pendidik menggunakan media teka-teki silang sebagai alat bantu/media.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa media teka-teki silang media berupa permainan yang mengisi kotak kosong yang sudah disediakan, biasanya kotak yang transparan dapat merangsang pikiran peserta didik dan lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

b. Langkah-langkah Media Teka-teki Silang

Langkah-langkah merupakan serangkaian aktifitas yang digunakan oleh pendidik dalam kegiatan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Johariah (2019) langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki adalah sebagai berikut.

1. Langkah pertama, buatlah kata-kata kunci yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari.
2. Langkah kedua, tuliskan kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih.
3. Langkah ketiga, buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya merupakan kata-kata yang telah dibuat yang mengarah kepada kata-kata tersebut.
4. Langkah keempat, bagikan teka-teki kepada peserta didik secara berkelompok.
5. Langkah kelima, isilah teka-teki tersebut baik secara mendatar maupun secara menurun.
6. Langkah keenam, tentukan batasan waktu yang telah ditentukan.
7. Langkah ketujuh, beri hadiah kepada individu atau kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Kegiatan pembelajaran biasanya perlu langkah-langkah agar pada saat proses pembelajaran berlangsung pendidik dapat dengan mudah

melakukan kegiatan mengajar dikelas. Adapun Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media teka-teki silang menurut Silberman (2016) yaitu sebagai berikut.

1. Pertama tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah peneliti berikan.
2. Buatlah teka-teki silang sederhana dengan menambahkan unsur pembelajaran.
3. Menyusun kata kata pemandu pengisian teka-teki silang..
4. Lalu bagikan teka- teki silang ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok.
5. Menetapkan batas waktu untuk mengerjakan teka-teki silang.
6. Dan beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Merujuk dari beberapa pendapat di atas, peneliti memilih menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Johariah yaitu: pendidik membuat kata-kata kunci yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari, pendidik menuliskan kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih, pendidik membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya merupakan kata-kata yang telah di buat yang mengarah kepada kata-kata tersebut, pendidik membagikan teka-teki kepada peserta didik secara berkelompok, peserta didik mengisi teka-teki tersebut baik secara mendatar maupun secara menurun, pendidik menentukan batasan waktu yang telah ditentukan, pendidik memberikan hadiah kepada individu atau kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Teka- teki Silang

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dalam setiap penggunaan adapaun kelebihan merupakan suatu keunggulan dari media pembelajaran itu sendiri sedangkan kelemahan merupakan suatu keterbatasan atau kekurangan dari media pembelajaran itu sendiri. Kelebihan dan kelemahan Teka-teki Silang Menurut Silberman (2016) yaitu:

a) Kelebihannya antara lain:

1. Teka-teki silang dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.
2. Teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir dan berkonsentrasi.
3. Teka-teki silang dapat menghilangkan rasa bosan karena harus berpikir tentang jawaban sampai selesai.
4. Teka-teki silang dapat melatih logika.
5. Lebih simple untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian peserta didik dalam menjawab pertanyaan.

b) Kelemahan antara lain:

1. Setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi peserta didik merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban peserta didik yang hurufnya berkaitan dengan soal yang peserta didik tidak bisa menjawab.
2. Dalam prosesnya peserta didik memerlukan waktu yang relatif lama untuk memikirkan dan mengisi teka-teki silang baik secara individu maupun kelompok.

Adapun Menurut Widiya (2022) kelebihan dan kelemahan penggunaan media teka-teki silang sebagai berikut.

a) Kelebihan Teka-teki Silang

1. Media teka-teki silang dapat menjadikan peserta didik belajar untuk lebih menggali kemampuan yang ada pada dirinya
2. Mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam melakukan interaksi antar peserta didik.
3. Menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna.
4. Sifat kompetitif yang ada dalam media teka-teki silang ini dapat menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik dalam bersaing.

b) Kelemahan Teka-teki Silang

1. Keterbatasan waktu pembelajaran sedangkan materi yang diajarkan banyak. Sehingga dalam proses penggunaan media membutuhkan waktu yang lama.
2. Tidak semua materi pelajaran dapat digunakan dalam media teka-teki silang.
3. Suasana kelas menjadi sangat berisik ketika proses menggunakan media teka-teki silang karena peserta didik yang berebut untuk maju menjawab pertanyaan yang telah disediakan.

Menurut Ali dalam Shalma Nurrul Khotimah (2023) kelebihan dan kekurangan teka-teki silang yaitu:

a) Kelebihan Teka-teki Silang

1. Dapat memunculkan semangat dalam diri peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Dapat menciptakan kegiatan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.
3. Dapat menumbuhkan jiwa kompetitif dalam diri peserta didik dalam belajar.
4. Mendorong peserta didik untuk percaya diri untuk menjawab pertanyaan.

b) Kelemahan Teka-teki Silang

1. Peserta didik merasa bingung ketika jawaban yang mereka jawab tidak berkesinambungan dengan jawaban yang selanjutnya.
2. Media ini hanya dapat diberikan setelah mereka memahami materi.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kelemahan media teka-teki silang yaitu: (1) Teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir dan berkonsentrasi. (2) Menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna. (3) Dapat menumbuhkan jiwa kompetitif dalam diri peserta didik dalam belajar. kelemahan dari media teka-teki silang yaitu: (1) Media ini hanya dapat diberikan setelah mereka memahami materi. (2) Tidak semua materi pelajaran dapat digunakan dalam media teka-teki silang. (3) Dalam prosesnya peserta didik memerlukan waktu yang relatif lama untuk memikirkan dan mengisi teka-teki silang baik secara individu maupun kelompok

6. Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka

Kurikulum merupakan seperangkat mata pelajaran dan berbagai program pendidikan yang diterapkan oleh setiap jenjang pendidikan. Kurikulum

digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas sebagai upaya untuk dapat mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Kurikulum merdeka atau kurikulum 2022 merupakan perbaikan dari kurikulum 2013. Tujuan kurikulum merdeka ialah untuk mengoptimalkan tersebar luasnya pendidikan di Indonesia. Implementasi Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang nyaman, mandiri, aktif, memiliki karakter, bermakna, merdeka dan lain-lain. Nadiem Anwar Makarim dalam Redani (2023) kurikulum merdeka diciptakan sebagai kerangka kurikulum yang lebih *fleksibel* yang berfokus pada mata pelajaran sekaligus mengembangkan keunikan dan kelebihan peserta didik. Kurikulum merdeka ini juga memberikan penawaran pembelajaran yang lebih fleksibel dengan tetap memfokuskan pada mata pelajaran yang dianggap penting untuk dikuasai dengan disertai pemberian keleluasaan bagi pendidik dalam menerapkan pembelajaran. Sumarsih (2022) kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang masih terhitung baru di Indonesia dimana dalam penerapan kurikulum ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik karena pembelajaran dilaksanakan secara merdeka sesuai dengan kebutuhan peserta didik di setiap sekolah.

Adapun karakteristik dari kurikulum merdeka menurut Jojo dalam Triyatno (2022) yaitu kurikulum merdeka memiliki 3 karakteristik yang berbeda dengan kurikulum sebelumnya, yakni pembelajaran berbasis proyek, materi fokus pada materi esensial, dan pembelajaran lebih fleksibel. Aditya dalam Sulistyani dan Rahmat (2022) karakteristik kurikulum merdeka sebagai yaitu: (1) Pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan soft skill dan karakter sesuai profil pelajar pancasila. (2) Fokus kepada materi esensial sehingga ada waktu untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar antara lain: literasi dan numerasi. (3) Fleksibilitas pendidik untuk melakukan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai kemampuan peserta didik.

Konsep kurikulum merdeka belajar memiliki keterkaitan dengan keterampilan abad 21 yaitu keterampilan 4C, dimana kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pendidik hanya sebagai pendukung dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Keterampilan 4C ini seperti *critical thinking*, *creative thinking*, *collaboration*, dan *communication*. Menurut *National Education Association* dalam Redhana (2019) telah mengidentifikasi keterampilan abad ke-21 sebagai keterampilan *The 4Cs*. *The 4Cs* meliputi *critical thinking*, *creative thinking*, *collaboration*, dan *communication*. Menurut Whitby dalam Mashudi (2021) Kemampuan yang harus dimiliki peserta didik untuk menghadapi tantangan abad ke-21 yaitu: (1) kemampuan berpikir kritis dan kreatif, (2) kemampuan berkomunikasi secara efektif, (3) kemampuan menemukan solusi dari sebuah masalah, dan (4) kemampuan melakukan kolaborasi.

Kurikulum merdeka juga memiliki suatu program Pembelajaran Berbasis Proyek untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila. Basmatulhanna dalam Yuzianah, dkk (2022) P5 adalah singkatan dari proyek penguatan profil pelajar pancasila proyek ini merupakan bagian dari kurikulum merdeka. Kegiatan yang dirancang untuk menguatkan upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai profil pelajar Pancasila yang disusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan. Secara prinsip, pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) dilakukan secara fleksibel, dari segi muatan, kegiatan, dan waktu pelaksanaan.

Pada dasarnya P5 dalam kurikulum merdeka dilaksanakan sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik dan pendidik berada. Berkolaborasi dengan lingkungan sekitar serta kerjasama dengan orangtua peserta didik serta seluruh komponen sekolah yang ada. Agar proyek profil sesuai dengan keunikan konteks satuan pendidikan dan dapat membantu peserta didik bertumbuh kembang menjadi pelajar pancasila. Memahami lingkungan sekitar, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan sebagai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka

bertujuan untuk melihat peserta didik dalam berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Penelitian Relevan

1. Eka Putri Samarinda, dkk (2022) di Palembang

Hasil uji hipotesis di atas berdasarkan independent sample t test bahwa dilihat dari nilai Sig sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya Hipotesis yang diajukan di H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar tematik tema 5 subtema 1 kelas V MIN 08 Muara Enim.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas *crossword puzzle* (Teka-teki silang) Akan tetapi, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada variabel terikat dan sampel penelitian. menggunakan mata pelajaran tematik tema 5 subtema 1 kelas V MIN 08 Muara Enim, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS dan peserta didik kelas IV.

2. Intan Indah Tri Murti, dkk (2021) di Ngawi

nilai t_{hitung} pada penelitian ini adalah sebesar 21,512 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi ada pengaruh yang signifikan penggunaan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPS pada peserta didik kelas III SDN Karangbanyu 03 Kabupaten Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021 terbukti dan diterima kebenarannya.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (teka-teki). Akan tetapi, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada variabel terikat dan sampel

penelitian. Intan Indah Tri Murti menggunakan mata pelajaran IPS dan peserta didik kelas IV peserta didik kelas III SDN Karangbanyu, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS dan peserta didik kelas IV.

3. Juhaeni, dkk (2022) di Surabaya

Hasil uji t-test menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 14,532 >$ nilai $t_{tabel} = 1,725$ dan signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan media teka-teki silang dengan sebelum peserta didik belajar menggunakan teka-teki silang. Hasil penelitian secara keseluruhan menyatakan bahwa pembelajaran IPA ternyata berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VI MI Al Karim Surabaya. Perolehan rata-rata *pretest* pada kelas VI sebesar 60,5 dan *posttest* sebesar 94,5. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran TTS memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran IPA terhadap peserta didik kelas VI MI Al Karim Surabaya.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (teka-teki). Akan tetapi, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada sampel penelitian. Juhaeni, dkk menggunakan peserta didik kelas VI MI Al Karim Surabaya, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS dan peserta didik kelas IV.

4. Rachmad Indra Setiawan (2019) di Surabaya

Hasil penelitian memperoleh Hasil uji t-test dengan nilai $t_{hitung} = 11,222$ nilai $t_{tabel} = 2,000$ dan signifikan. maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,222 > 2,000$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_a) diterima. Yang berarti bahwa terdapat pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri Siwalankerto II Surabaya.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (teka-teki). Akan tetapi, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada sampel penelitian. Rachmad Indra Setiawan menggunakan peserta didik kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS dan peserta didik kelas IV.

5. Fitri Wahyuningsih (2021) di Mataram

Hasil penelitian memperoleh t_{hitung} sebesar 1,969 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,678 pada taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima H_0 ditolak yang berarti Terdapat pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik pada muatan IPS kelas V SDN 61 Karara Kota Bima tahun pelajaran 2021/2022.

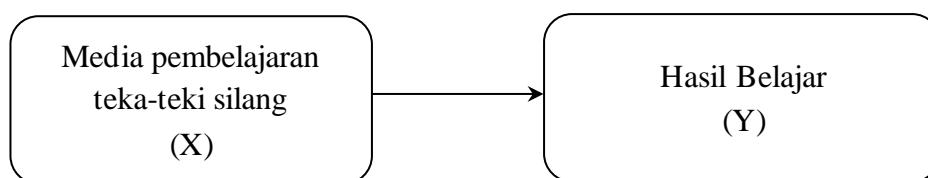
Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (teka-teki). Akan tetapi, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada sampel penelitian. Rachmad Indra Setiawan menggunakan peserta didik kelas V SDN 61 Karara Kota Bima, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS dan peserta didik kelas IV.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan suatu kesimpulan untuk melihat adanya hubungan antar variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Kerangka pikir biasanya digunakan oleh peneliti untuk dapat memfokuskan penelitiannya serta memahami hubungan variabel. Menurut Sugiyono (2014) kerangka pikir ialah suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah dianalisis sebagai suatu masalah yang penting.

Kerangka pikir yang baik dapat menjelaskan secara teoritis perkaitan variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media teka-teki silang sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas memungkinkan dapat diketahui bahwa media pembelajaran teka-teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

→ = Pengaruh

Alur kerangka pikir pada gambar 1 dapat dideskripsikan bahwa media Teka-teki silang yang digunakan pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung dapat menciptakan kondisi bagi peserta didik dalam menguasai mata pelajaran IPAS, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah Penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir di atas, dirumuskan hipotesis yaitu “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar IPAS peserta didik Kelas IV SDN 1 Sidodadi Tahun Pelajaran 2023/2024”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015) metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen digunakan untuk melihat adanya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Objek penelitian dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran teka-teki silang (X) dan hasil belajar IPAS (Y). Subjek penelitian ialah peserta didik Kelas IV SDN 1 Sidodadi tahun pelajaran 2023/2024.

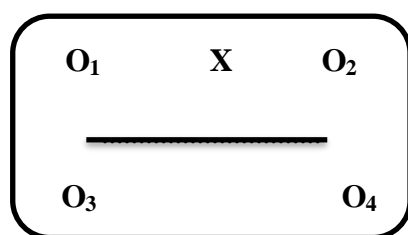
2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah eksperimen semu bentuk *non-equivalent control group design*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberikan perlakuan.

Langkah awal dalam desain penelitian ini yaitu peneliti menentukan kelas yang akan dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan hasil penilaian tengah semester tahun pelajaran 2023/2024. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, baik kelas kontrol maupun kelas

eksperimen diberikan *pretest* terlebih dahulu. untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang tetapi menggunakan media visual berupa buku. Adapun *posttest* digunakan untuk melihat ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dan tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang.

Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* pada kelas eksperimen

O₂ = Nilai *posttest* pada kelas eksperimen

X = Perlakuan menggunakan media teka-teki silang

O₃ = Nilai *pretest* pada kelas kontrol

O₄ = Nilai *posttest* pada kelas kontrol

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen ialah kelompok yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran teka-teki silang di dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Tahap awal penelitian ini yaitu dengan memberikan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol yang bertujuan untuk melihat hasil nilai tes awal peserta didik IV SDN 1 Sidodadi. Pada saat dilaksanakannya proses kegiatan pembelajaran, yang diberi perlakuan hanya kepada kelas eksperimen saja. Selanjutnya pada akhir pembelajaran diberikanya *posttest*

hal ini bertujuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Sidodadi.

B. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sidodadi, yang beralamatkan Jl. Sidodadi, Sidodadi, Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur, Lampung 34391

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SDN 1 Sidodadi

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas IV SDN 1 Sidodadi

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SDN 1 Sidodadi Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur. Peneliti berkunjung ke sekolah dengan menemui kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Penelitian pendahuluan ini dilakukan secara observasi dan studi dokumentasi. Hal yang diobservasi meliputi keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- b. Peneliti melakukan observasi bersama koordinator kelas IV SDN 1 Sidodadi yaitu Ibu Rodiyah dan Bapak Gunanto.
- c. Peneliti menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh peneliti.
- d. Menyusun modul ajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

- e. Peneliti menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.
- f. Membuat media pembelajaran teka-teki silang.
- g. Peneliti melakukan uji instrumen.
- h. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan *reliabel* untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

2.Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut.
- c. Melaksanakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

3.Tahap Penyelesaian

- a. Mengumpulkan data penelitian.
- b. Mengelola data dan menganalisis data.
- c. Menyusun laporan penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1.Populasi

Populasi adalah sekumpulan objek yang diamati oleh seorang peneliti. Menurut Sugiyono (2020) populasi adalah wilayah generalisasi, objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik Kelas IV SDN 1 Sidodadi Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 43 orang yang terdiri dari kelas IV A sebanyak 23 dan kelas IV B 20 Orang.

Tabel 2. Jumlah Data Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sidodadi

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
IV A	14	9	23
IV B	10	10	20
Jumlah	24	19	43

(Sumber : Dokumentasi pendidik kelas IV SDN 1 Sidodadi Tahun 2024)

2.Sampel

Sampel merupakan sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Sugiyono (2018) berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Sugiyono (2018) menyatakan bahwa teknik pengambilan sampel pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Adapun pada penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2018) *sampling* jenuh merupakan teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan apabila jumlah populasinya relatif kecil.

Penelitian ini sampel yang digunakan berjumlah dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikannya perlakuan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang, sedangkan kelas kontrol tidak diberikannya perlakuan tersebut. Jumlah sampel yang digunakan yaitu berjumlah 43 peserta didik dimana terdiri dari kelas IV A sebanyak 23 peserta didik yang digunakan untuk menjadi kelas eksperimen karena hasil belajar peserta didiknya masih banyak yang belum tuntas. Kelas IV B sejumlah 20 peserta didik yang digunakan untuk menjadi kelas kontrol dalam penelitian ini karena hasil belajar dari peserta didik sudah banyak yang tuntas.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas 2 variabel yaitu variabel *independent* (bebas) dan variabel *dependent* (terikat), adapun variabel dalam penelitian sebagai berikut.

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab adanya perubahan atau munculnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini ialah media pembelajaran teka-teki silang dilambangkan dengan (X).

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini ialah hasil belajar IPAS peserta didik dilambangkan dengan (Y).

2. Definisi Konseptual

a. Media Teka-teki Silang

Media teka-teki silang termasuk ke dalam bentuk media visual yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Media teka-teki silang merupakan media yang dapat dilihat karena media ini berupa kotak-kotak berbentuk persegi yang tujuannya untuk menulis satu huruf di setiap kotak-kotak tersebut untuk memberikan jawaban dari petunjuk pertanyaan yang diberikan. Media teka-teki silang sangat penting digunakan dalam usaha menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan di kelas sehingga peserta didik menjadi tertarik dan antusias untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah dilaksanakannya evaluasi atau tes pada proses pembelajaran yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Selain itu hasil belajar juga dapat berguna untuk melihat tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi saat kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan hasil belajar yang diutamakan pada ranah pengetahuan dari peserta didik Kelas IV SDN 1 Sidodadi karena hasil belajar berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai atau memahami materi pelajaran.

3. Definisi operasional

Definisi operasional dapat mempermudah dalam pengumpulan data untuk pencegahan timbulnya kesalahpahaman dalam menentukan objek penelitian dan membantu peneliti mengetahui apa yang harus dilakukan saat dilapangan. Definisi operasional merupakan definisi suatu variabel dengan mengkategorikan sifat-sifat menjadi elemen-elemen yang dapat diukur.

Definisi operasional dalam penelitian ini antara lain :

a. Media Teka-teki Silang (X)

Media teka-teki silang merupakan media yang terdiri dari kotak-kotak persegi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Media teka-teki silang ini bisa membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran karena media ini dapat menarik peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Adapun langkah-langkah penggunaan Media teka-teki silang yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Langkah pertama, buatlah kata-kata kunci yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari.
2. Langkah kedua, tuliskan kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih.
3. Langkah ketiga, buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya merupakan kata-kata yang telah dibuat yang mengarah kepada kata-kata tersebut.
4. Langkah keempat, bagikan teka-teki kepada peserta didik secara berkelompok.
5. Langkah kelima, isilah teka-teki tersebut baik secara mendatar maupun secara menurun.
6. Langkah keenam, tentukan batasan waktu yang telah ditentukan.
7. Langkah ketujuh, beri hadiah kepada individu atau kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

b. **Hasil Belajar (Y)**

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang dicapai peserta didik dengan melihat hasil belajar setelah diadakan evaluasi yang meliputi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Dalam penelitian ini peneliti memutuskan untuk menggunakan aspek ranah pengetahuan mulai dari C3, C4, dan C5. Hasil belajar penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 1 Sidodadi. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang akan diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen. penilaian yang dilakukan yaitu dengan penilaian tes tertulis berupa tes objektif dalam bentuk pilihan jamak. Tes objektif dilakukan pada saat melakukan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran sedangkan *posttest* dilakukan setelah pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data dapat memungkinkan didaptkannya data yang objektif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dan dokumentasi.

1. Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Tujuan penggunaan tes yaitu untuk mengukur dan menilai hasil belajar peserta didik terhadap penguasaan materi baik sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan yang bertujuan untuk melihat penguasaan peserta didik terhadap materi sebelum dilakukannya perlakuan. *Posttest* ini diberikan setelah adanya perlakuan dengan tujuan untuk melihat hasil belajar peserta didik dalam menguasai materi setelah diberikan perlakuan. Instrument tes ini digunakan untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Sidodadi dari segi pengetahuan berupa Lembar tes berupa tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan jamak.

2. Non Tes

a. Dokumentasi

Menurut Sukmadinata dalam Husnul Khaatimah (2017) Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Mamik (2015) dokumentasi dapat berupa kumpulan benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen peraturan-peraturan, notulensi rapat, dan lain-lain. Selain itu, dokumentasi juga dapat digunakan untuk melihat gambaran proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai penilaian tengah semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2023/2024. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini pada saat penelitian pendahuluan. Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian, kondisi sekolah dan pembelajaran di SDN 1 Sidodadi. Peneliti melakukan observasi pada kelas yang akan dijadikan sebagai kelas penelitian

c. Wawancara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Sugiyono (2020) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Jenis

wawancara yang digunakan adalah tidak terstruktur yang memiliki pertanyaan tidak terbatas atau tidak terikat jawabannya. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan telah disiapkan sebelumnya agar mendapatkan data yang akurat dan terfokus pada tujuan penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dan bagaimana hasil belajar IPAS peserta didik setelah mengikuti proses belajar menggunakan Media pembelajaran teka-teki silang.

1. Uji Coba Instrument Penelitian

a. Instrument Tes

Uji coba instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrument tes. Instrument tes berfungsi untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik. Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada ranah kognitif atau pengetahuan yang dimulai dari C3, C4, dan C5 yang berupa tes tertulis dalam bentuk tes pilihan jamak pada materi Indonesia kaya budaya. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan jamak yang berjumlah 25 Soal.

Tabel 3. Kisi Instrumen Ranah Pengetahuan Pembelajaran IPAS

Materi	Capaian pembelajaran	Indikator	Ranah kognitif	Bentuk soal	Nomor soal
Indonesia kaya budaya	Medeskripsikan keragaman budaya, kearifan lokal di Indonesia dan mengetahui manfaat dan cara melestarikan keragaman budaya, keragaman hayati dan kearifan lokal di Indonesia.	1. Peserta didik dapat menelaah keragaman dan kearifan lokal di Indonesia.	C3	PG	1,3,5,7,9,
		2. Peserta didik dapat menentukan faktor-faktor yang menyebabkan keragaman budaya	C4	PG	11,12,13, 14,15,16, 17,18,19, 20,21,22, 23,24,25
		3. Peserta didik dapat memilih dari mana asal keragaman budaya serta upaya pelestarian dan manfaat keragaman di Indonesia	C5	PG	2,4,6,8, 10
Jumlah					25

(Sumber: Peneliti tahun 2024)

b. **Instrumen Non-Tes**

Teknik non tes salah satunya adalah observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung oleh penulis untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media teka-teki silang. Berikut ini adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Langkah-langkah Pembelajaran	Indikator	Aktifitas peserta didik	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
Pendidik menyajikan materi dengan media teka-teki silang	Mengolah informasi	Aktif mencatat Membuat rangkuman	Observasi	<i>Checklist</i>
Pendidik menetapkan media teka-teki silang yang akan dipakai guna mencapai tujuan	Mengamati dalam menetapkan media pembelajaran	Menetapkan media pembelajaran dari pengamatan secara teliti	Observasi	<i>Checklist</i>
Pendidik mempersiapkan media yang akan digunakan	Mempersiapkan diri peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang	Persiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang	Observasi	<i>Checklist</i>
Pendidik menyajikan materi dengan media teka-teki silang sesuai dengan keahliannya dan peserta didik mengamati secara teliti	Pendidik menyampaikan materi pembelajaran serta peserta didik mengamati secara teliti.	Aktif merespon pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>
Pendidik membimbing peserta didik untuk memanfaatkan pembelajaran dengan media teka-teki silang	Mengamati dan mengolah kembali pembelajaran yang sudah dipelajari	Menetapkan hasil dari pembelajaran yang sudah dipelajari	Observasi	<i>Checklist</i>
Pendidik memberikan evaluasi	Evaluasi dan penarikan kesimpulan secara general	Berani dalam menyimpulkan materi	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber : analisis berdasarkan acuan dari Syaiful dan Aswan (2013)

Tabel 5. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Aktif mencatat dan membuat rangkuman	Peserta didik mencatat 1 materi Indonesia Kaya budaya	Peserta didik mencatat 2 materi Indonesia Kaya budaya	Peserta didik mencatat 3 materi Indonesia Kaya budaya	Peserta didik mencatat 4 materi Indonesia Kaya budaya
Menetapkan media pembelajaran dari pengamatan secara teliti	Peserta didik mengamati 1 materi Indonesia Kaya budaya	Peserta didik mengamati 2 materi Indonesia Kaya budaya	Peserta didik mengamati 3 materi Indonesia Kaya budaya	Peserta didik mengamati 4 materi Indonesia Kaya budaya
Persiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan media	Peserta didik belum mengikuti pembelajaran dengan baik	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik tetapi kurang memperhatikan	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik tetapi	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik, percaya diri dan semangat
Aktif merespon pendidik	Peserta didik tidak memperhatikan dan merespon pendidik sama sekali	Peserta didik hanya sesekali memperhatikan dan merespon pendidik	Peserta didik cukup memperhatikan dan merespon pendidik	Peserta didik memperhatikan dan merespon pendidik dengan baik
Menetapkan hasil dari pembelajaran yang sudah dipelajar	Peserta didik tidak memanfaatkan media teka-teki silang	Peserta didik memanfaatkan teka-teki silang tetapi kurang mengamati	Peserta didik memanfaatkan teka-teki silang tetapi kurang percaya diri	Peserta didik memanfaatkan media teka-teki silang dengan baik dan penuh percaya diri
Menyimpulkan materi pembelajaran	Peserta didik belum berani mengemukakan kesimpulan dan menyimpulkan materi	Peserta didik mengemukakan pendapat dan menyimpulkan materi menggunakan bahasa yang baku akan tetapi penggunaan intonasi yang kurang tepat	Peserta didik mengemukakan pendapat dan menyimpulkan materi menggunakan bahasa yang baku, intonasi yang tepat, akan tetapi belum percaya diri	Peserta didik mengemukakan pendapat dan menyimpulkan materi menggunakan bahasa yang baku, intonasi yang tepat dengan rasa percaya diri

Sumber : analisis berdasarkan acuan dari Syaiful dan Aswan (2013)

Tabel 6. Keterangan Skor Penilaian Pada Rubrik

Skor	Keterangan
1	Perlu Pendampingan
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat baik

Sumber : analisis berdasarkan acuan dari Syaiful dan Aswan (2013)

2. Uji Persyaratan Instrumen

a. Uji validitas

Uji validitas dilakukan oleh peneliti untuk melihat suatu instrumen penelitian dapat dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur dengan tepat tingkat validitas instrumen yang diteliti. Uji validasi ini dihitung berbantuan dengan SPSS Ver 25.

Arikunto (2014) menyatakan rumus yang digunakan dalam uji validitas sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

x = Butir soal variabel X

y = Butir soal variabel Y

xy = Jumlah perkalian butir X dan skor variabel Y

Kriteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Tabel 7. Hasil Validitas Butir Soal

No Soal	Rhitung	Rtabel	Validitas	Keterangan
1	0.522	0.423	Valid	Dapat Digunakan
2	-0.068	0.423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
3	0.089	0.423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
4	0.619	0.423	Valid	Dapat Digunakan
5	-0.46	0.423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
6	0.379	0.423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
7	0.446	0.423	Valid	Dapat Digunakan
8	0.619	0.423	Valid	Dapat Digunakan
9	0.428	0.423	Valid	Dapat Digunakan
10	0.079	0.423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
11	0.223	0.423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
12	0.481	0.423	Valid	Dapat Digunakan
13	0.108	0.423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
14	0.571	0.423	Valid	Dapat Digunakan
15	0.499	0.423	Valid	Dapat Digunakan

No soal	Rhitung	Rtabel	Validasi	Keterangan
16	-0.043	0.423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
17	0.636	0.423	Valid	Dapat Digunakan
18	0.285	0.423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
19	0.692	0.423	Valid	Dapat Digunakan
20	0.55	0.423	Valid	Dapat Digunakan
21	0.469	0.423	Valid	Dapat Digunakan
22	0.527	0.423	Valid	Dapat Digunakan
23	0.434	0.423	Valid	Dapat Digunakan
24	-0.312	0.423	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
25	0.524	0.423	Valid	Dapat Digunakan

(Sumber: Data hasil penelitian tahun 2024)

Berdasarkan tabel 4, diketahui hasil analisis uji validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 15 soal dan 10 soal lainnya dinyatakan tidak valid (lampiran 19, halaman 127). Kemudian peneliti menggunakan soal yang valid sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada objek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Perhitungan untuk mencari nilai reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* berbantuan SPSS Ver 25 adalah sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Nilai reliabilitas yang dicari

n = jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah skor varian butir

σ_t^2 = varian total

Proses pengolahan data reliabilitas dihitung menggunakan program SPSS Ver 25, dengan klasifikasi sebagai berikut.

Tabel 8. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber : Arikunto (2014)

Berdasarkan jumlah butir soal, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat realibilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{11} = 0,83$ untuk menguji tingkat koefisien reliabilitas soal maka harga tersebut dikonsultasikan dengan koefisien realibilitas. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai kriteria realibilitas yang sangat tinggi, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini (lampiran 20, halaman 128)

H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui perlakuan yang diterapkan pada penelitian ini efektif atau tidak. Perhitungan uji *N-Gain* ini berbantuan dengan *microsoft excel* rumus *N-gain* sebagai berikut.

$$N\ Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ ideal - Skor\ pretest}$$

Kategori :

Tinggi = $\geq 0,7$

Sedang = $0,3 - 0,7$

Rendah = *N-Gain* $< 0,3$

Sumber: Yuwono (2020)

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan agar dapat mengetahui apakah data yang dihasilkan oleh dua kelas yang merupakan hasil belajar peserta didik (populasi) yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menghitung uji normalitas ini berbantuan dengan menggunakan SPSS versi 25. Hasil uji normalitas

dengan berbantuan SPSS ver 25 dapat dilihat pada output tests of normality bagian kolmogorov-smirnov pada nilai sig. (signifikansi). Data normal jika $\text{sig} > \alpha$, untuk taraf signifikan (α) 5%. Jika signifikansi lebih dari 0,05, maka data berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Setelah mengetahui data yang berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan agar dapat mengetahui apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak dalam penelitian ini, dalam perhitungan uji homogenitas ini berbantuan SPSS ver 25. Uji homogenitas dapat dikatakan signifikan apabila pada tabel sig menunjukkan lebih dari 0,05 apabila kurang dari taraf 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tidak berdistribusi homogen atau sama.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Uji hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Uji regresi sederhana

Agar dapat mengetahui apakah variabel X berpengaruh dengan variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi dengan menggunakan rumus koefisien regresi linier. Regresi sederhana didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Persamaan rumus regresi sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Secara teknis untuk mencari rumus a dan b yaitu:

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Sumber: Muncarno (2017)

Keterangan:

\hat{Y} = Subyek variabel terikat yang diproyeksikan

n = Jumlah data

a = Nilai Konstanta Harga

b = Angka arah atau koefisiensi regresi

X = Variabel bebas

Rumusan hipotesis sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS SDN 1 Sidodadi.

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS SDN 1 Sidodadi.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar IPAS peserta didik dengan rincian sebagai berikut.

Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana, terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 1 Sidodadi dengan memperoleh $F_{hitung} = 4,85 > F_{tabel} = 4,32$. Rata-rata peningkatan pengetahuan (N-Gain) peserta didik menunjukkan antara *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yaitu 0,54 dengan kategori “Sedang” dan rata-rata N-Gain antara *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol yaitu 0,40 dengan kategori “Sedang”. Selisih N-Gain kedua kelompok yaitu 0,14. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar dikelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa , terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 1 Sidodadi

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Peserta didik

Diharapkan media pembelajaran teka-teki silang dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta menggunakan berbagai media dengan optimal.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menerapkan media pembelajaran teka-teki silang serta memodifikasi media pembelajaran media teka-teki silang agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peserta didik diharapkan dilibatkan secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mengkoordinasikan pendidik dalam mengembangkan penerapan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya teka-teki silang yang dapat melatih kemampuan peserta didik.

4. Peneliti lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan media pembelajaran teka-teki silang dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu materi harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Uhamka Press, Jakarta.
- Darman, Regita Ade . 2020. *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia, Padang.
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan.
- Endayani, Henni. 2018. Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS. *Ittihad*. 2 (2): 117-126.
- Eka Putri Samarinda,dkk. 2022. Pengaruh Penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar tematik tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. 1(4): 752-755.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS*. Alfabeta, Bandung.
- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif*. PT. Luxima Metro Media, Jakarta.
- Herlina, dkk. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Lakeisha, Samarinda.
- Husamah, dkk. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. UMM Pres, Malang.
- Intan Indah Tri Murti. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS Kelas III. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 4(2): 140-150.
- Ismail, I. 2018. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher, Makassar
- Johariah. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 4 (2): 13-20.
- Juhaeni, dkk. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap

- Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Researches*. 2(6): 241-247.
- Khaatimah, Husnul. 2017. Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 2 (2): 76-87.
- Mamik. 2015 *Metodologi Kualitatif*. Zifatama Publisher, Sidoarjo.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung.
- Mursyidi, Wathroh. 2019. Kajian Teori Belajar Behaviorisme dan Desain Intruksional. *Jurnal Pendidikan Islam*. 2 (1): 33-38.
- Musyarafah, Abdurrahman Ahmad, dkk. 2021. *Konsep Dasar IPS*. Komojoyo Press, Jember.
- Nurlina, dkk. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran Inovasi*. LPP UNISMUH MAKASSAR, Makasar.
- Pagarra, Hamzah. 2022. *Media Pembelajaran*. UNM, Makasar.
- Perni, N. N. 2018. Penerapan Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*. 3 (2): 105.
- Purnawanto, A. T. 2022. Perencanaan Pembelajaran Bermakna Dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*. 15 (1): 75-94.
- Radni Sukma Indra Dewi, dkk. 2023. Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Sekolah Penggerak di SDN 1 Selorejo Kecamatan Dau Kabupaten Malang. *Jurnal Simki Pedagogia*. 6(2): 505-511.
- Redhana, I Wayan. 2019. Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 13(1): 2239 – 2253.
- Setiawan, Muhammad Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, Ponorogo.
- Satrianawati. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Deepublish Publisher, Yogyakarta.
- Setiawan, R. I., & Zuhdi, U. 2019. Pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar ips siswa kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya. *Jpgsd*. 7(1): 2539–2548.
- Setioko, Wahyu dkk. 2015. *Ruang Belajar*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

- Shalma Nurul Khotimah et al. 2023. Perbandingan Hasil Belajar Yang Menggunakan Model Pembelajaran Crossword Puzzle Dengan Word Square Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas X. *Jurnal Life Science*. 5(5): 31–38.
- Silberman, Melvin L . 2016. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Penerbit Nuansa Cendekat, Bandung.
- Siswati Beni. 2016. *Penggunaan Strategi Pembelajaran Tipe Crossword Puzzle Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Ipa Kelas IV SDN 2 Batu Mekar*. (Skripsi). Universitas Mataram. Mataram.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugrah, N. U. 2019. Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*. 19, 121–138.
- Suhelayanti. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis, Langsa.
- Sulistiyani Fajrina.,Rahmat Mulyono. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka (Ikm) Sebagai Sebuah Pilihan Bagi Satuan Pendidikan: Kajian Pustaka. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP*. 8(2): 1999-2019.
- Sumarsih, I., Marliyani, T, dkk. 2022. Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(5): 8248–8258
- Sukirman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT. Pustaka Insan Madani, Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Syaiful, Bahri Djamarah dan Aswin Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.

- Tri Rokhayati, dkk. Pengaruh Permainan Crossword Puzzle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD IT Harapan Umat Purbalingga. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 3(1): 65-76.
- Triyatno., Endang Fauziati., Maryadi. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Prespektif Filsafat Progresivisme John Dewey. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 17(2): 17-23.
- UU RI No 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika, Jakarta.
- Wahyuningsih, Fitri. 2021. Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan IPS Kelas V SDN 61 Karara Kota Bima. *Jurnal Pendidikan FKIP Universitas Mataram*. 10 (1): 16-29.
- Widiya. 2022. *Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Aceh Besar*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam. Banda Aceh.
- Wisman. 2020. Teori Belajar Kognitif dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*. 2 (1): 209-215
- Yuwono, S. L. 2020. *Asyiknya Mengajarkan Sains di Kelasku: Berbagai Pengalaman Mengajar*. Tata Akbar, Bandung.
- Yuzianah Dita, dkk. 2022. Penerapan P5 Pada Kurikulum Merdeka Pada Jenjang SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2(2): 10-17.