

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V SD NURUL HUDA *ISLAMIC SCHOOL***

(Skripsi)

Oleh

**MELA ANDYNI
NPM 2113053087**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V SD NURUL HUDA *ISLAMIC SCHOOL***

Oleh

MELA ANDYNI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SD NURUL HUDA *ISLAMIC SCHOOL*

Oleh

MELA ANDYNI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V di SD Nurul Huda *Islamic School* pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan non tes. Menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimental Desain* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 78 peserta didik, dengan sampel yang digunakan adalah 26 peserta didik kelas VB sebagai kelompok eksperimen dan 26 peserta didik kelas VC sebagai kelompok kontrol, yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Nurul Huda *Islamic School*.

Kata Kunci: hasil belajar, IPAS, media *crossword puzzle*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE USE CROSSWORD PUZZLE MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF IPAS STUDENTS GRADE 5 SD NURUL HUDA ISLAMIC SCHOOL

By

MELA ANDYNI

The problem in this study was the low learning outcomes of fifth grade students at SD Nurul Huda Islamic School in IPAS subjects. This study aimed to determine the effect of using crossword puzzle media on students' IPAS learning outcomes. Data collection techniques were carried out using tests and non-tests. Used quantitative research design with Quasi Experimental Design method with Nonequivalent Control Group Design type. The population in this study amounted to 78 students, with the sample used being 26 VB class students as the experimental group and 26 VC class students as the control group, which were determined using purposive sampling technique. Data were analyzed using simple linear regression tests. The results showed that there was a significant effect of the use of crossword media on the learning outcomes of IPAS class V students at SD Nurul Huda Islamic School.

Keywords: learning outcomes, IPAS, crossword puzzle media

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD* PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SD NURUL HUDA ISLAMIC SCHOOL**

Nama Mahasiswa : **Mela Andyni**

No. Pokok Mahasiswa : 2113053087

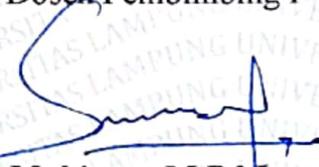
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

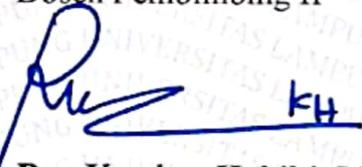
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



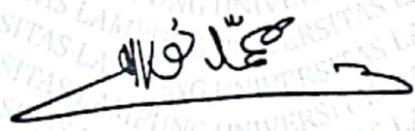
Dosen Pembimbing I


Muhisom, M.Pd.I.
NIK. 231502850709101

Dosen Pembimbing II


Roy Kembar Habibi, M.Pd.
NIK. 232104930726101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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

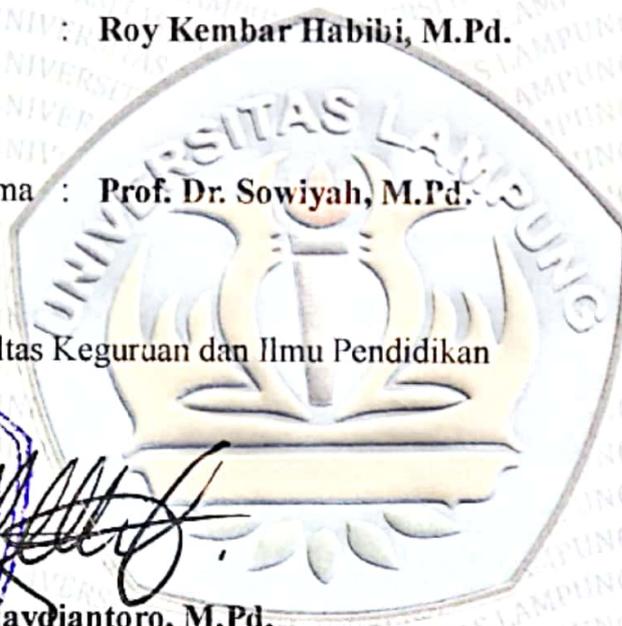
Sekretaris : **Roy Kembar Habibi, M.Pd.**

Penguji Utama : **Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **07 Mei 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mela Andyni

NPM : 2113053087

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul, "Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Nurul Huda *Islamic School*" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya anggap dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 30 April 2025

Yang membuat pernyataan,


Mela Andyni
NPM. 2113053087



RIWAYAT HIDUP



Mela Andyni lahir di Notoharjo, Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung. Pada tanggal 28 Februari 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Wasilan dan Ibu Ruwik Juwita.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 3 Notoharjo lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 1 Trimurjo lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 2 Metro lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui Jalur SNMPTN. Selama menyelesaikan studi peneliti aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu Forkom PGSD sebagai anggota Divisi Ilmu Pendidikan, FFPI sebagai anggota Divisi Danus dan aktif pada organisasi HIMAJIP tahun 2022 sebagai anggota Divisi RTHI. Tahun 2024, peneliti melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Lebung dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Lebung Sari, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Jadikan setiap tempat sebagai sekolah,
dan jadikan setiap orang adalah guru”
(Ki Hajar Dewantara)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Tulisan ini kupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Wasilan dan Ibu Ruwik Juwita, yang senantiasa mendidik dan mengusahakan dengan tulus, serta selalu mendoakan dan memberikan kasih sayangnya sepanjang hayat untuk kesuksesan peneliti. Meskipun beliau tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun beliau tidak pernah henti-hentinya memberikan dukungan moril dan materil disetiap proses yang peneliti lalui. Hiduplah lebih lama lagi karena Bapak dan Ibu harus selalu ada disetiap proses perjalanan dan pencapaianku, semoga Allah selalu menguatkan pundak Ibu dan Bapak serta selalu dijaga Allah Swt. Aamiin.

Kakakku Tersayang Maylan Lusita, S.E., yang selalu mendukung dan menyemangati agar peneliti tidak menyerah dan menjadi orang sukses, serta mengusahakan segalanya terbaik untuk peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Nurul Huda *Islamic School*", sebagai syarat meraih gelar Sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi dan memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP dan memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi.
5. Muhsom, M.Pd.I., Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Roy Kembar Habibi, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat dan kritik luar biasa yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S1 PGSD Universitas Lampung terima kasih atas segala ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah diberikan serta telah membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kepala Sekolah, seluruh pendidik dan peserta didik SD Nurul Huda *Islamic School* yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan peneliti serta penyusunan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat terbaikku Anggun Wulandari, Ani Nuryani, Bella Puspa Fitria, Dania Liza Silvani, Dwi Oktavianingsih, Fara Sasmiati, Julia Qoirina Putri, Nabila Nur Fauzia, Rara Satriana, Wahyu Syahputra Ruljaya dan Yessi Desmatala Sari serta rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2021 yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu memberikan motivasi, semangat dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, senantiasa selalu membalas kebaikan yang telah diberikan berupa Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya.

Metro, 14 April 2025

Peneliti

Mela Andyni

NPM 2113053087

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hasil Belajar IPAS	9
2.1.1 Teori Belajar.....	9
2.1.2 PrinsipTeori Belajar	11
2.1.3 Pengertian Hasil Belajar.....	12
2.1.4 Indikator Hasil Belajar	13
2.1.5 Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar	14
2.1.6 Pengertian IPAS	15
2.2 Media <i>Crossword Puzzle</i>	16
2.2.1 Pengertian Media <i>Crossword Puzzle</i>	16
2.2.2 Langkah-langkah Media <i>Crossword Puzzle</i>	16
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Crossword Puzzle</i>	17
2.2.4 Indikator Media <i>Crossword Puzzle</i>	19
2.3 Penelitian yang Relevan	20
2.4 Kerangka Pikir.....	21
2.5 Hipotesis Penelitian	23

III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian	24
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2.1 Tempat Penelitian.....	25
3.2.2 Waktu Penelitian	26
3.3 Populasi dan Sampel	26
3.3.1 Pengertian Populasi.....	26
3.3.2 Sampel.....	26
3.4 Tahap Penelitian	28
3.5 Variabel Penelitian	29
3.5.1 Pengertian Variabel Penelitian.....	29
3.5.2 Definisi Konseptual Variabel.....	29
3.5.3 Definisi Operasional Variabel.....	30
3.6 Teknik Pengumpulan Data	31
3.6.1 Teknik Tes.....	31
3.6.2 Teknik Non Test.....	32
3.7 Pengertian Instrumen Penelitian.....	33
3.7.1 Jenis Instrumen	33
3.7.2 Uji Coba Instrumen	35
3.7.3 Uji Prasyarat Instrumen.....	36
3.8 Teknik Analisis Data	39
3.8.1 Nilai Hasil Belajar Secara Individual.....	39
3.8.2 Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik	39
3.8.3 Persentase Ketercapaian Hasil Belajar Peserta Didik	39
3.8.4 Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>).....	40
3.9 Uji Prasyarat Analisis Data	40
3.9.1 Uji Normalitas	40
3.9.2 Uji Homogenitas	41
3.10 Uji Hipotesis Penelitian.....	41

IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	43
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	45
4.1.3 Analisis Data Penelitian	46
4.1.3 Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	55

4.2 Pembahasan	58
V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	64
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai SPS Ganjil Mata Pelajaran IPAS Kelas V	4
2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas VA, VB dan VC SD Nurul Huda <i>Islamic School</i> Tahun Pelajaran 2024/2025	27
3. Kisi-Kisi Instrumen Tes	34
4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Penggunaan Media <i>Crossword Puzzle</i>	35
5. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	36
6. Klasifikasi Validitas	37
7. Koefisien Reliabilitas KR 20	38
8. Persentase Ketercapaian Hasil Belajar	39
9. Kegiatan Penelitian	45
10. Deskripsi Hasil Penelitian	45
11. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	46
12. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	47
13. Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	48
14. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	50
15. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	51
16. Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	52
17. Rata-Rata Selisih Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	53
18. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	54
19. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	22
2. Nonequivalent <i>Control Group Design</i>	25
3. Diagram Distribusi Nilai <i>Pretes</i> Kelas Eksperimen.....	47
4. Diagram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	48
5. Diagram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	49
6. Diagram Distribusi Nilai <i>Pretes</i> Kelas Kontrol	50
7. Diagram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	51
8. Diagram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	52
9. Diagram Rata-Rata Selisih <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	53
10. Diagram Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	54
11. Diagram Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	71
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	72
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	73
4. Surat Balasan Uji Innstrumen	74
5. Surat Izin Penelitian	75
6. Surat Balasan Izin Penelitian	76
7. Lembar Validasi Modul Ajar	77
8. Lembar Validasi Instrumen dan Media.....	78
9. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	82
10. Modul Ajar Kelas Kontrol	97
11. Soal dan Kunci Jawaban Uji Instrumen	110
12. Soal dan Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	115
13. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	119
14. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	120
15. Hasil Uji Vliditas menggunakan <i>Microsoft Office Excel 2013</i>	121
16. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	122
17. Hasil Uji Reliabilitas menggunakan <i>Microsoft Office Excel 2013</i>	123
18. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	124
19. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	125
20. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	126
21. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	127
22. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	128
23. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	129
24. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	130
25. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	131
26. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	135
27. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	139
28. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	143

29. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen.....	147
30. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol	149
31. Hasil Uji Hipotesis	151
32. Tabel Nilai-Nilai <i>r Product Moment</i>	154
33. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat.....	155
34. Tabel 0-Z Kurva Normal Kelas Eksperimen	156
35. Tabel 0-Z Kurva Normal Kelas Kontrol	157
36. Tabel Distribusi F.....	158
37. Tabel Distribusi t.....	159
38. Dokumentasi Foto Kegiatan.....	160

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter dan kepribadian individu, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta memperluas wawasan. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan perubahan serta menghadapi tantangan di berbagai aspek kehidupan. Pendidikan dianggap sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas hidup, memperluas kesempatan kerja, dan mendukung kemajuan suatu bangsa. Tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan masih menjadi pekerjaan besar bagi Indonesia, sebagaimana tercermin dari data global mengenai peringkat sistem pendidikan.

Survei UNESCO 2024, sistem pendidikan Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 120 negara di dunia. Peringkat ini mencerminkan bahwa meskipun pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan, tantangan besar masih dihadapi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh. Hal ini mencakup berbagai aspek, mulai dari kurikulum, metode pembelajaran, hingga kualifikasi pendidik, dengan tujuan membentuk sistem pendidikan yang mampu menghadapi tuntutan global serta melahirkan generasi yang unggul. Proses pendidikan ini, terutama di tingkat sekolah dasar, seorang pendidik dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, inovatif, dan menyenangkan.

Salah satu mata pelajaran yang menjadi fondasi utama dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mengintegrasikan konsep dasar sains dan ilmu sosial guna

memperkenalkan peserta didik pada lingkungan sekitar mereka dan fenomena yang terjadi di dalamnya. Pemahaman yang kuat dalam IPAS, diharapkan peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan observasi sejak dini, namun dalam kenyataannya proses penerapan pembelajaran IPAS di sekolah sering menghadapi berbagai kendala yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan tersebut.

Proses pembelajaran IPAS sering kali dianggap menantang bagi sebagian besar peserta didik, hal ini dikarenakan materi yang diajarkan cenderung berisi konsep-konsep abstrak yang memerlukan pemahaman mendalam dan pengaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran tersebut, yang pada akhirnya berdampak terhadap rendahnya hasil belajar mereka. Upaya mengatasi masalah ini, pendidik diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami, salah satunya adalah dengan menggunakan media permainan edukatif yaitu *crossword puzzle*. Media pembelajaran *crossword puzzle* dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memudahkan mereka dalam memahami materi yang dianggap sulit. Media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi untuk membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar, terutama dalam memahami materi yang membutuhkan daya ingat dan pemahaman yang kuat.

Media pembelajaran *crossword puzzle* cocok diterapkan pada materi yang bersifat teori karena dalam pembelajaran ini peserta didik dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata yang pas, tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan. Menurut penelitian Fauziyah dkk (2023), adanya pengaruh besar dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 4,09. Media ini dikenal sebagai alat yang menyenangkan dalam menyampaikan materi pelajaran, di mana peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan

analitis mereka melalui permainan. Penggunaan *crossword puzzle* memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan suasana yang lebih interaktif dan tidak membosankan. Pembelajaran IPAS di kelas V dengan permainan *crossword puzzle* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu yang menarik untuk melatih dan menguji pemahaman peserta didik tentang istilah-istilah atau konsep-konsep dasar dalam materi yang dipelajari (Syifa dan Supriatna, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa *crossword puzzle* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar.

Penelitian tentang penggunaan *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa media ini memiliki beberapa kelebihan, selain membantu memperkuat pemahaman konsep, media ini juga membantu mengembangkan keterampilan kognitif peserta didik, seperti daya ingat, kemampuan berpikir logis, serta ketepatan dalam menjawab soal, selanjutnya kata lain *crossword puzzle* dapat berfungsi sebagai sarana yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terutama materi-materi yang menuntut penguasaan istilah atau fakta-fakta tertentu. Media ini tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik, tetapi juga membangun keterampilan sosial peserta didik melalui kerja kelompok atau diskusi bersama teman sekelas, dimana mereka dapat saling berbagi pengetahuan dan pandangan (Khasanah dkk., 2020). Sejalan dengan hasil penelitian Yunus dkk (2021), ditunjukkan dari peningkatan hasil belajar peserta didik pada tes *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan tes *pretest* dengan nilai rata-rata masing-masing sebesar 76,03% dan 65,71%.

Pembelajaran dengan media *crossword puzzle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian di atas. Penelitian awal diperoleh hasil bahwa pembelajaran IPAS di kelas V berfokus pada pengenalan konsep-konsep dasar alam dan sosial yang diharapkan mampu membentuk pemahaman peserta didik terhadap fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Adanya pemahaman yang baik terhadap fenomena di sekitar, peserta didik diharapkan mampu

mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis sejak dini, namun kenyataannya menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar IPAS masih menjadi tantangan bagi banyak sekolah, termasuk di Sekolah Dasar Nurul Huda *Islamic School*. Rendahnya hasil belajar ini terlihat dalam nilai sumatif pertengahan semester (SPS) ganjil peserta didik yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kesulitan memahami konsep-konsep yang diajarkan. Kesulitan tersebut dikarenakan kegiatan pembelajaran yang monoton sehingga pemahaman materi tidak berjalan dengan baik. Berikut gambaran yang lebih jelas, berupa tabel yang memaparkan nilai SPS ganjil peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V.

Tabel 1. Data Nilai SPS Ganjil Mata Pelajaran IPAS Kelas V

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai >70		Belum Tercapai <70	
		Jumlah	Persentase %	Jumlah	Persentase %
V A	26	20	77%	6	23%
V B	26	14	54%	12	46%
V C	26	18	69%	8	31%

Sumber: Dokumentasi Data Penelitian Pendahuluan Tahun 2024

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Nurul Huda *Islamic School* menunjukkan variasi tingkat ketercapaian di tiga kelas, yaitu kelas VA, VB, dan VC. Kelas VA, dari 26 peserta didik, 20 peserta didik (77%) mencapai ketercapaian dengan nilai ≥ 70 , sedangkan 6 peserta didik (23%) belum mencapai ketercapaian. Kelas VB, dari 26 peserta didik, 14 peserta didik (54%) mencapai ketercapaian, sementara 12 peserta didik (46%) belum mencapai ketercapaian. Kelas VC menunjukkan hasil dimana 18 dari 26 peserta didik (69%) telah Tercapai, dan 8 peserta didik (31%) belum mencapai nilai ketercapaian. Data ini menggambarkan bahwa sebagian besar peserta didik berhasil mencapai nilai ketercapaian dalam pembelajaran IPAS, dengan kelas VA memiliki persentase ketercapaian tertinggi di antara ketiga kelas. Hasil ini menunjukkan adanya variasi pencapaian antar kelas, namun secara umum peserta didik belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran).

Berdasarkan permasalahan hasil belajar tersebut ketika peneliti melakukan penelitian pendahuluan dengan wawancara tidak terstruktur bersama pendidik SD Nurul Huda *Islamic School* yang mana kelas V menggunakan kurikulum merdeka sejak tahun 2023/2024 sampai 2024/2025.

Penggunaan media pembelajaran belum optimal dengan begitu proses pembelajaran kurang efektif. Nilai KKTP semua mata pelajaran sama yaitu 70 dan untuk nilai peserta didik kelas V mata pelajaran IPAS belum sepenuhnya mencapai nilai 70, hasil ini diketahui berdasarkan data awal yang diperoleh. Pembagian kelas rombel berdasarkan nilai dan pemerataan jumlah peserta didik yaitu dengan cara diseimbangkan antara peserta didik kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Terdapat evaluasi rutin antara pendidik rombel setiap assesment sebulan sekali untuk mengetahui keluhan atau kendala lainnya. Ketercapaian materi disetiap rombel berbeda beda tergantung dengan tingkat pemahaman peserta didik, ada yang rendah, sedang dan tinggi dalam memahami materi, terdapat rombel yang masih mengulang ngulang materi sehingga terjadi ketertinggalan materi dengan rombel lainnya. Terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran, salah satu faktornya adalah minat belajar peserta didik karena tidak semua peserta didik antusias atau semangat dalam pembelajaran dikarenakan media atau cara penyampaian materinya yang belum optimal. Kegiatan penelitian ini peneliti akan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* yang merupakan media permainan edukatif untuk menambah semangat belajar peserta didik, sehingga peserta didik tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan realita dalam permasalahan yang telah peneliti paparkan pada latar belakang, diperlukan adanya suatu penelitian tentang hasil belajar IPAS yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *crossword puzzle* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Nurul Huda *Islamic School*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran masih belum diterapkan secara optimal.
- 1.2.2 Rendahnya tingkat pemahaman materi IPAS yang berisi konsep abstrak.
- 1.2.3 Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Nurul Huda *Islamic School*, nilai masih dibawah KKTP.
- 1.2.4 Belum optimalnya penggunaan media *crossword puzzle* oleh pendidik di kelas V SD Nurul Huda *Islamic School*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Nurul Huda *Islamic School* terkait Hasil Belajar Peserta Didik (Y) Media *Crossword Puzzle* (X).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu.

Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Nurul Huda *Islamic School* Tahun Ajaran 2024/2025?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Nurul Huda *Islamic School* Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian dalam bidang pendidikan, khususnya tentang penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi pengembangan teori terkait media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta memberikan pemahaman lebih dalam mengenai efektivitas media permainan edukatif dalam mendukung proses belajar.

1.6.2 Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi.

a. Peserta didik

Penggunaan *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik untuk lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar. Media ini juga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis mereka melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

b. Pendidik

Penelitian ini memberikan panduan bagi pendidik dalam memanfaatkan *crossword puzzle* sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik. Diharapkan para pendidik dapat menerapkan media ini untuk menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pertimbangan bagi kepala sekolah dalam mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif di sekolah.

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan, baik dari segi kebijakan maupun fasilitas, guna mendukung terciptanya lingkungan belajar yang interaktif.

d. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi awal bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mendalami topik serupa. Hasil dan temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi penelitian lanjutan yang mengeksplorasi lebih jauh penggunaan media permainan dalam pembelajaran atau pengaruh media edukatif lainnya terhadap hasil belajar diberbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hasil Belajar IPAS

2.1.1 Teori Belajar

Proses pembelajaran tentunya memerlukan teori belajar untuk mendukung pembelajaran berlangsung, dengan adanya teori belajar harapannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Akhiruddin (2019: 42) teori belajar adalah suatu usaha untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga dapat memahami proses yang kompleks dari belajar. Menurut Neil Davidson (2021:3) teori belajar adalah sekumpulan prinsip yang menjelaskan bagaimana individu memperoleh keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai melalui pengalaman. Teori ini menjadi dasar bagi pengembangan metode pengajaran yang efektif. Sejalan dengan itu, Sartika (2022:77) menyatakan bahwa teori belajar merupakan suatu deskripsi mengenai cara individu memperoleh dan mengorganisir informasi yang berkontribusi terhadap perubahan perilaku.

Gagne menekankan pentingnya faktor internal dan eksternal dalam proses pembelajaran, termasuk motivasi, instruksi, dan pengalaman belajar. Pendapat lain Piaget (2019:34) dalam teori perkembangan kognitifnya menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi dalam tahap-tahap perkembangan yang berbeda, di mana setiap individu membangun pemahaman baru berdasarkan pengalaman sebelumnya. Pemahaman ini didasarkan pada konsep asimilasi dan akomodasi dalam skema berpikir seseorang. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021), Teori belajar terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

a. Teori *Behavioristik*

Teori *behavioristik* menekankan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungan. Perubahan perilaku ini terjadi melalui proses penguatan (*reinforcement*) atau hukuman (*punishment*). Tokoh-tokoh penting dalam teori ini John Watson. Implikasi dari teori ini meliputi penggunaan penguatan positif, seperti pemberian pujian atau hadiah untuk memotivasi peserta didik, serta hukuman yang digunakan secara hati-hati untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Pembelajaran yang terukur dan berorientasi pada hasil sering digunakan, seperti tes dan latihan (*drill*) yang berulang untuk memperkuat pemahaman peserta didik.

b. Teori Kognitif

Teori kognitif berfokus pada proses mental internal, seperti pemahaman, penyimpanan informasi, dan pemecahan masalah. Tokoh penting dalam teori ini adalah Jean Piaget, Jerome Bruner, dan David Ausubel. Teori ini menekankan bahwa proses belajar terjadi ketika peserta didik dapat menghubungkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki sebelumnya. Implikasinya, peserta didik didorong untuk aktif berpikir, memahami, dan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman. Pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) dan pemecahan masalah adalah contoh pendekatan yang sesuai dengan teori ini.

c. Teori *Konstruktivisme*

Teori *Konstruktivisme* menyatakan bahwa belajar adalah proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman. Tokoh-tokoh seperti Lev Vygotsky dan Jean Piaget menekankan pentingnya interaksi sosial dan lingkungan dalam pembelajaran. Implikasi teori ini mencakup penggunaan pembelajaran kolaboratif, di mana peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menemukan konsep secara mandiri.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa teori belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dalam pengelolaan informasi yang didapat. Peneliti dalam hal ini menggunakan teori *konstruktivisme* karena teori ini menjelaskan bahwa proses belajar memberikan kesempatan peserta didik untuk membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman dan bekerja sama.

2.1.2 Prinsip Teori Belajar

Prinsip merupakan aturan, ketentuan/hukum, dengan pengertian lain, prinsip adalah suatu hal yang dijadikan sebuah pedoman untuk berfikir atau bertindak. Adanya prinsip dalam pembelajaran berfungsi untuk mencapai tujuan dan proses pembelajaran yang dinamis dan terarah. Menurut Jefriman dan Gusmaneli (2021) Prinsip teori belajar terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

a. Prinsip Teori *Behavioristik*

Beberapa prinsip utama dalam teori belajar behavioristik menurut Asfar dkk. (2019) sebagai berikut:

1. *Reinforcement and Punishment*
Penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*) digunakan untuk meningkatkan atau mengurangi frekuensi perilaku tertentu.
2. *Primary and Secondary Reinforcement*
Penguatan primer melibatkan kebutuhan dasar, sedangkan penguatan sekunder berasal dari asosiasi dengan penguatan primer.
3. *Schedules of Reinforcement*
Jadwal penguatan menentukan seberapa sering penguatan diberikan untuk memengaruhi pola belajar.
4. *Contingency Management*
Pengelolaan kontingensi melibatkan hubungan antara respons dan konsekuensinya untuk membentuk perilaku.
5. *Stimulus Control in Operant Learning*
Pengendalian stimulus menciptakan hubungan antara stimulus tertentu dan respons yang diinginkan.
6. *The Elimination of Responses*
Eliminasi respons terjadi ketika perilaku tidak lagi diperkuat sehingga frekuensinya menurun.

b. Prinsip Teori Kognitif

Adapun prinsip-prinsip teori belajar kognitif menurut Putri dkk. (2024) sebagai berikut:

1. Fokus perhatian perlu diarahkan pada aspek-aspek lingkungan yang relevan sebelum proses belajar dimulai.
2. Ketika menyampaikan konsep, kebermaknaan konsep tersebut harus menjadi prioritas utama.
3. Dalam pemecahan masalah, peserta didik perlu didampingi untuk mendefinisikan dan membatasi ruang lingkup masalah, menemukan informasi yang relevan, serta menafsirkan dan menganalisis masalah.

c. Prinsip Teori Konstruktivisme

Adapun prinsip-prinsip teori belajar konstruktivistik menurut Wahab dan Rosnawati (2021) sebagai berikut:

1. Pengetahuan dibangun oleh peserta didik sendiri.
2. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari pendidik ke peserta didik, kecuali hanya dengan keaktifan peserta didik sendiri untuk menalar.
3. Peserta didik aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah.
4. Pendidik sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar.
5. Menghadapi masalah yang relevan dengan peserta didik.
6. Struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pertanyaan.
7. Mencari dan menilai pendapat peserta didik.
8. Menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa prinsip teori belajar harus diperhatikan karena prinsip tersebut dapat membantu pendidik untuk mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan tingkat pencapaian peserta didik, mendukung perkembangan kompetensi dan karakter peserta didik, serta membuat aktivitas pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi peserta didik.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan konsep yang merujuk pada perubahan perilaku dan kemampuan peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Ulumuddin dkk. (2019) hasil belajar dapat dilihat dalam berbagai aspek, termasuk ranah kognitif yang berkaitan dengan pemahaman dan pemikiran, ranah afektif yang berhubungan dengan sikap dan perasaan, serta ranah psikomotorik yang mencakup keterampilan fisik. Rahman dan Nasryah (2019) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah pengalaman belajarnya dan perubahan perilaku yang terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut Yadnyawati (2019) menjelaskan bahwa keberhasilan peserta didik

dalam mempelajari materi terlihat dari skor tes, dan mencerminkan nilai yang dicapai melalui kegiatan penilaian dan pengukuran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar menjadi tolak ukur penting dalam menilai efektivitas proses pembelajaran dan kualitas pendidikan yang diterima oleh peserta didik.

2.1.4 Indikator Hasil Belajar

Sudjana (2017) mengungkapkan bahwa indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual atau pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap, dan ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Sejalan dengan pendapat Ricardo dan Meilani (2017) bahwa indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Berdasarkan ketiga ranah tersebut peneliti menggunakan ranah kognitif untuk melihat indikator hasil belajar peserta didik.

Menurut Nafiati (2021) Indikator hasil belajar mencakup ranah kognitif dengan tingkat pemahaman sebagai berikut:

1. Level C2 (Memahami)

Level ini, peserta didik diharapkan mampu menjelaskan konsep-konsep yang telah diajarkan dengan bahasa mereka sendiri. Indikatornya mencakup kemampuan peserta didik dalam menginterpretasikan, merangkum, atau menjelaskan informasi yang relevan. Contohnya adalah menjelaskan definisi konsep IPAS yang diajarkan atau merangkum materi dalam bentuk yang lebih sederhana.

2. Level C3 (Aplikasi)

Peserta didik mampu menerapkan konsep yang dipelajari ke dalam situasi nyata atau pemecahan masalah. Indikatornya terlihat dari kemampuan peserta didik dalam menggunakan pengetahuan IPAS untuk menyelesaikan soal atau tugas berbasis kasus. Misalnya, peserta didik dapat menerapkan

konsep ekosistem dalam analisis permasalahan lingkungan di sekitar mereka.

3. Level C4 (Analisis)

Level ini, peserta didik mampu memecah informasi atau konsep menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk memahami struktur atau hubungan antarbagian. Indikatornya adalah kemampuan peserta didik dalam membandingkan, mengelompokkan, atau mengidentifikasi komponen-komponen penting dari materi yang diajarkan. Sebagai contoh, peserta didik dapat menganalisis hubungan antara berbagai komponen dalam siklus air.

4. Level C5 (Evaluasi)

Peserta didik mampu membuat penilaian atau pertimbangan berdasarkan kriteria tertentu. Indikator pada level ini meliputi kemampuan peserta didik dalam menilai kesesuaian konsep yang diajarkan, mengevaluasi solusi alternatif dalam pemecahan masalah, atau memberikan argumentasi logis terhadap suatu fenomena. Sebagai contoh, peserta didik dapat mengevaluasi dampak dari kegiatan manusia terhadap keseimbangan ekosistem.

Solichin (2019) berpendapat bahwa aspek kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek intelektual atau berpikir nalar, yang mana di dalamnya mencakup pengetahuan, pemahaman penerapan, penguraian, pemaduan dan penilaian. Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa ranah indikator yang digunakan untuk menentukan hasil belajar adalah ranah kognitif, mulai dari ranah kognitif C2 (memahami) sampai pada ranah kognitif C5 (evaluasi).

2.1.5 Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar memiliki beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik sehingga faktor-faktor tersebut dapat menimbulkan belum tercapainya suatu tujuan pembelajaran, sejalan dengan Rambe (2018) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara faktor yang memengaruhi dalam proses pembelajaran, baik faktor internal maupun eksternal. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) berikut ini uraian mengenai faktor internal dan eksternal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik:

- a. Faktor internal mencakup aspek fisiologis seperti kesehatan fisik dan fungsi panca indera yang optimal, serta aspek psikologis seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Kesehatan yang baik dan panca indera yang berfungsi baik memudahkan proses belajar, sementara kecerdasan dan motivasi mendukung keterlibatan dalam pembelajaran.
- b. Faktor eksternal terdiri dari lingkungan sosial dan nonsosial. Lingkungan sosial meliputi hubungan dengan guru, staf sekolah, dan teman sebaya yang harmonis, yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik. Lingkungan nonsosial mencakup kondisi fisik seperti udara segar, pencahayaan, dan ketenangan yang mendukung belajar. Perangkat pembelajaran seperti fasilitas dan materi pelajaran yang sesuai dengan usia dan perkembangan peserta didik juga berperan penting.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri (internal) dan faktor yang bersumber dari luar diri (eksternal). Banyaknya faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar tersebut menyebabkan hasil belajar yang berbeda setiap peserta didik, sehingga pendidik diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan menyenangkan agar dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

2.1.6 Pengertian IPAS

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan konsep sains dan ilmu sosial untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik kepada peserta didik. Menurut Suhelayanti dkk. (2023), IPAS memungkinkan peserta didik memahami hubungan antara ilmu alam dan fenomena sosial dalam kehidupan sehari-hari. Ariyani dkk. (2020), menambahkan bahwa pendekatan ini membuat pembelajaran lebih relevan dengan konteks sosial peserta didik, menjadikannya bermakna. Fitri dkk. (2022), menyatakan bahwa IPAS meningkatkan kesadaran peserta didik tentang keterkaitan antara lingkungan alam dan sosial, serta mendorong peran aktif

dalam pembelajaran. Ramdani (2021) menekankan bahwa pendekatan ini memungkinkan peserta didik mengaplikasikan pengetahuan ilmiah untuk memahami dan mengatasi masalah sosial dan lingkungan. Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa IPAS membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang komprehensif, menghubungkan sains dengan isu-isu sosial yang relevan.

2.2 Media *Crossword Puzzle*

2.2.1 Pengertian Media *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle adalah media pembelajaran yang menyajikan kotak-kotak kosong yang harus diisi dengan huruf-huruf membentuk kata berdasarkan petunjuk tertentu. Menurut Suweno dkk.,(2023), *crossword puzzle* adalah kotak-kotak kosong yang akan diisi dengan kata sebagai jawaban dari pernyataan yang telah ditentukan. Permana dan Sintia (2021) menambahkan bahwa *crossword puzzle* merupakan permainan dengan template berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak berwarna hitam putih, serta dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar dan menurun. Sejalan dengan pendapat Siti Nurjanah dan Sumarmi (2020) menyatakan bahwa *crossword puzzle* adalah permainan di mana disediakan sejumlah pertanyaan atau kata sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa *crossword puzzle* berfungsi sebagai alat untuk melatih kemampuan berpikir, meningkatkan kosakata, dan mempermudah pemahaman materi pelajaran.

2.2.2 Langkah-Langkah Media *Crossword Puzzle*

Pembuatan *crossword puzzle* tentunya memiliki langkah-langkah agar berjalan secara efektif, efisien, serta dapat memberikan informasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sejalan dengan Aqib (2018) bahwa terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan

dalam pembuatan media, seperti mudah, menarik, sederhana, bermanfaat, benar dan tepat sasaran, sah dan masuk akal, tersusun secara baik, runtut. Menurut Murni dan Aryesha (2021) langkah-langkah penggunaan *crossword puzzle* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan Konsep atau Topik: Tentukan konsep atau topik yang ingin diajarkan kepada peserta didik.
- b. Menyusun *crossword puzzle*: Susunlah *crossword puzzle*, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran.
- c. Membagikan *crossword puzzle*: Bagikan *crossword puzzle* itu kepada peserta didik baik secara perseorangan maupun kelompok dan tetapkan batas waktunya.
- d. Memberikan Penghargaan: Berikan penghargaan kepada individu atau kelompok yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa *crossword puzzle* yang digunakan menggunakan langkah-langkah yang diungkapkan oleh Murni dan Aryesha yaitu meliputi menentukan topik, menyusun teka-teki yang memuat unsur pembelajaran, membagikannya kepada peserta didik secara individu atau kelompok dengan batas waktu, dan memberikan penghargaan kepada yang menjawab paling banyak dan benar, hal tersebut menjadikan *crossword puzzle* alat pembelajaran yang menarik dan bermanfaat.

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media *Crossword Puzzle*

Setiap media yang digunakan dalam pembelajaran selalu memiliki kelebihan dan kekurangan, sama halnya dengan media *crossword puzzle* yang digunakan ini. Menurut Pagarra H dan Syawaludin (2022:5) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu penyampaian materi secara lebih efektif dan efisien sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu bentuk media pembelajaran yang bersifat interaktif adalah teka-teki silang, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2019:68) media teka-

teki silang merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Daniesvara dkk. (2023) berpendapat bahwa kelebihan dan kekurangan media *crossword puzzle* adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan:

- 1) Meningkatkan Motivasi Belajar: *crossword puzzle* dapat merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar dan menghilangkan rasa bosan saat kegiatan belajar mengajar.
- 2) Melatih Ketelitian dan Konsentrasi: *crossword puzzle* melatih ketelitian peserta didik dalam menjawab dan menyusun kata, serta meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi peserta didik.
- 3) Mudah dan Murah: Tidak membutuhkan media yang rumit dan mahal, sehingga mudah diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran.

b. Kekurangan:

- 1) Ketergantungan Antar Jawaban: Huruf-huruf tertentu pada setiap jawaban berkaitan dengan jawaban lain, sehingga peserta didik akan merasa kesulitan ketika tidak mampu menjawab salah satu pertanyaan karena akan berpengaruh terhadap pertanyaan lain.
- 2) Terbatas pada Evaluasi Akhir: Hanya bisa dipraktikkan di akhir pembelajaran sebagai evaluasi akhir pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa media edukatif memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari penggunaan media ini adalah dapat merangsang keaktifan peserta didik, melatih ketelitian dan konsentrasi, serta mudah digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Kekurangan penggunaan media ini adalah apabila salah satu pertanyaan sulit diselesaikan akan berpengaruh untuk pertanyaan lainnya, pelaksanaannya yang terbatas. Berdasarkan kekurangan media *crossword puzzle* dapat dilakukan bagaimana cara mengatasinya yaitu dengan memberikan kata kunci atau pertanyaan yang mudah dipahami dan menerapkan media ini pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

2.2.3 Indikator Media *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle merupakan media kotak kotak berbaris mendatar dan menurun, memuat beberapa pertanyaan yang harus diselesaikan sesuai dengan jumlah kotak yang ada. Menurut Amalia dkk. (2021) media *crossword puzzle* memiliki indikator sebagai berikut:

1. Dapat mengasah daya ingat siswa mengenai materi tertentu.
2. Ketika teka-teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman pengalamannya hingga waktu itu.
3. Belajar klasifikasi.
4. Mengembangkan kemampuan analisa.
5. Menghibur.
6. Merangsang kreativitas.

Sejalan dengan Maryana dkk. (2024) Implementasi media *crossword puzzle* meliputi beberapa langkah yaitu:

1. Menyusun soal-soal *crossword puzzle* yang sesuai dengan materi IPAS,
2. Memberikan instruksi cara mengisi *crossword puzzle* kepada peserta didik,
3. Memfasilitasi peserta didik dalam mengerjakan *crossword puzzle* sebagai latihan pemahaman, dan
4. Melakukan refleksi pembelajaran setelah kegiatan.

Siti Nurjanah dan Sumarmi (2020) berpendapat bahwa penjelasan indikator desain dan aspek motivasi yang sesuai dengan media *crossword puzzle* sebagai berikut:

- a. Huruf yang digunakan Menarik dan Mudah Dibaca
Jenis huruf (*font*) yang digunakan harus menarik tetapi tetap mudah dibaca. Pemilihan font seperti *Sans Serif* atau *Serif* dengan gaya yang sederhana dapat meningkatkan kenyamanan membaca.
- b. Kejelasan Tulisan
Tulisan pada buku harus jelas dan tidak terlalu rapat atau terlalu renggang. Pengaturan jarak antarbaris dan antarkata yang baik dapat memudahkan peserta didik dalam membaca.
- c. Ukuran Huruf
Ukuran huruf harus disesuaikan dengan kelompok usia peserta didik. Ukuran huruf yang ideal berkisar antara 12–14 poin untuk teks utama, sementara judul atau subjudul bisa menggunakan ukuran lebih besar.

- d. Aspek Motivasi
Motivasi adalah elemen penting dalam media pembelajaran seperti *crossword puzzle*. Harus dirancang sedemikian rupa agar mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Contohnya adalah memberikan tantangan yang menarik, seperti soal teka-teki dengan tingkat kesulitan bertahap, serta memberikan penghargaan simbolis untuk menyelesaikan tugas.
- e. Keterlaksanaan Pembelajaran
Media *crossword puzzle* harus mendukung keterlaksanaan pembelajaran dengan memastikan peserta didik dapat mengikuti instruksi dengan mudah. Media tersebut harus menyediakan panduan yang jelas, seperti cara menyelesaikan *crossword puzzle*, contoh soal, dan langkah-langkah sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa *crossword puzzle* merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mengasah daya ingat, kemampuan analisis, kreativitas, serta memotivasi siswa dalam memahami materi. Media ini harus memenuhi kriteria seperti kejelasan tulisan, pemilihan jenis huruf yang menarik dan mudah dibaca, ukuran huruf yang sesuai dengan usia, serta tata letak yang mendukung kenyamanan. Implementasinya mencakup penyusunan soal sesuai materi, pemberian instruksi yang jelas, fasilitasi pengerjaan, dan refleksi pembelajaran.

2.3 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang diambil memiliki permasalahan pokok yang hampir sama guna kelengkapan dan kesempurnaan penelitian ini.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Murni dan Aryesha (2021), hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan strategi ini membuat pembelajaran PAI lebih menyenangkan dan membantu anak-anak untuk mengatasi rasa jenuh dan tegang dalam belajar.

2. Hutabarat (2024), hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dari penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik.
3. Nurdiansyah dkk. (2023), penelitian ini menyimpulkan bahwa media *crossword puzzle* meningkatkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA.
4. Muna dkk. (2024), hasil penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Pop-Up Book Crossword Puzzle*.
5. Indriani dkk. (2023) di Gresik. Penelitian ini membandingkan penggunaan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi gaya kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan presentase ketercapaian hasil belajar sebelum tindakan sebesar 44%, kemudian setelah mendapatkan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan sejumlah 71%, selanjutnya pada siklus dua persentase keberhasilannya meraih angka 88%.

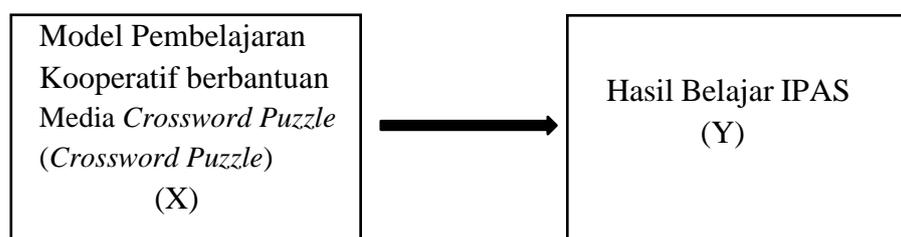
2.4 Kerangka Pikir

Keberhasilan melalui pembelajaran tidak hanya diukur dari nilai akhir peserta didik, tetapi juga dari kualitas proses pembelajarannya. Input yang baik melalui pembelajaran perlu diimbangi dengan proses yang tepat agar menghasilkan output yang berkualitas. Menurut Wulandari dkk. (2023) salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi.

Penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan peserta didik sering kali membuat peserta didik menjadi pasif, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajarnya. Solusi untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti *crossword puzzle*. Menurut

Permana dan Sintia (2021) media *crossword puzzle* dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, karena mengharuskan mereka untuk berpikir dan mencari jawaban yang tepat sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), penggunaan media *crossword puzzle* dapat membantu peserta didik mengingat dan memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton, dengan media *crossword puzzle*, peserta didik akan secara aktif terlibat dalam proses belajar dan memfokuskan perhatian pada materi yang dipelajari, sehingga memudahkan mereka dalam menguasai materi, sejalan dengan Febrianti dan Setiawan (2024). Penggunaan media *crossword puzzle* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar mereka dalam pembelajaran IPAS. Di kelas V SD Nurul Huda *Islamic School*, penerapan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran dapat memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan berpusat pada peserta didik. Adanya cara ini, diharapkan pembelajaran IPAS menjadi lebih interaktif dan efektif, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir
Sumber: Ropi & Fahrurrozi (2017)

Keterangan:

- X : Media *Crossword Puzzle* dengan Model Pembelajaran Kooperatif
 Y : Hasil Belajar IPAS
 —————> : Pengaruh

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka pikir yang telah diuraikan, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ha: Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle*
Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS
Kelas V SD Nurul Huda *Islamic School*.

III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi-eksperimental (*quasi experimental*). Penelitian kuasi-eksperimen digunakan karena melibatkan perlakuan pada kelompok tertentu dan pengukuran hasilnya, tetapi tidak menggunakan pembagian sampel secara acak. Menurut Sugiyono (2013), penelitian kuasi eksperimental adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat dengan memberikan perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian, namun tidak dilakukan secara acak.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana terdapat dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok akan diberikan tes awal (*Pretest*) untuk mengukur kondisi awal hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPAS, sedangkan kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran dengan media visual. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok akan diberikan tes akhir (*Posttest*) untuk melihat pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik.

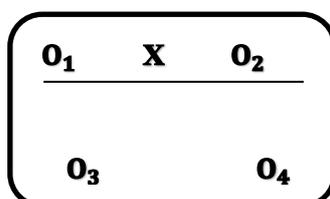
Langkah-langkah dalam desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan tes awal (*Pretest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengukur kondisi awal hasil belajar.
- b. Memberikan perlakuan (treatment) berupa penggunaan media *crossword puzzle* pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa media tersebut.

- c. Melakukan tes akhir (*Posttest*) pada kedua kelompok untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Hasil dari tes awal dan tes akhir akan dianalisis untuk melihat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang dapat menunjukkan pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Adapun mengenai rancangan *nonequivalent control group design* menurut (Sugiyono, 2015) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. *Nonequivalent Control Group Design*

Sumber: Sugiyono (2015)

Keterangan:

O_1 : Skor *pre-test* kelompok eksperimen

O_2 : Skor *post-test* kelompok eksperimen

X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media *crossword puzzle*

O_3 : Skor *pre-test* kelompok kontrol

O_4 : Skor *post-test* kelompok kontrol

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Nurul Huda *Islamic School*, yang berlokasi di Alamat: Jl. Letjend Amir Machmud No.1, Ganjaragung, Kec. Metro Barat, Kota Metro, Lampung 34121. SD Nurul Huda *Islamic School* dipilih sebagai lokasi penelitian karena memenuhi kriteria yang sesuai dengan objek penelitian ini, yaitu peserta didik kelas V yang masih memiliki nilai hasil belajar rendah akan menggunakan media *crossword puzzle* sebagai alat bantu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian pendahuluan telah dilaksanakan dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap pendidik dan peserta didik kelas V SD Nurul Huda *Islamic School* pada Rabu, 30 Oktober 2024. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Tahapan penelitian, mulai dari persiapan, diperkirakan akan berlangsung dari bulan November hingga selesai.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Pengertian Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2019), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi merupakan keseluruhan data yang dapat memberikan informasi penting untuk menjawab permasalahan penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Nurul Huda *Islamic School* yang terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas VA, VB dan kelas VC, dengan jumlah total peserta didik sebanyak 78 orang. Populasi ini dipilih karena memiliki karakteristik yang relevan dengan penelitian yang berfokus pada pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPAS.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu untuk mewakili seluruh populasi. Teknik pengambilan sampel sangat penting untuk memastikan bahwa sampel tersebut dapat menggambarkan karakteristik

populasi dengan baik, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Menurut Arikunto (2010), sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Penelitian ini untuk penentuan sampel menggunakan teknik *non-probability sampling*. Menurut Sugiyono (2019) *non-probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel. Pendekatan yang sering digunakan dalam *non-probability sampling* meliputi *purposive sampling* dimana teknik ini digunakan dengan memilih sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Tabel 2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas VA, VB dan VC SD Nurul Huda Islamic School Tahun Pelajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VA	26
VB	26
VC	26
Jumlah	78

Sumber: Dokumentasi Data Penelitian Pendahuluan Tahun 2024

Menurut Sugiyono (2019), kriteria inklusi dan eksklusi adalah bagian penting dalam penelitian yang digunakan untuk menentukan responden yang memenuhi atau tidak memenuhi syarat untuk diikutsertakan dalam penelitian. Sehingga pada penelitian ini yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi sebagai berikut:

1. Kriteria Inklusi (karakteristik subjek penelitian yang memenuhi syarat untuk menjadi sampel)
 - a. Peserta didik yang terdaftar di kelas VB dan VC SD Nurul Huda Islamic School pada Tahun Pelajaran 2024/2025.

- b. Peserta didik yang memiliki nilai hasil belajar rendah pada mata pelajaran IPAS berdasarkan dokumentasi wali kelas.
 - c. Peserta didik yang bersedia mengikuti perlakuan sesuai jadwal yang ditentukan selama penelitian berlangsung.
2. Kriteria Eksklusi (kriteria subjek penelitian yang tidak memenuhi syarat untuk menjadi sampel)
- a. Peserta didik di kelas VA, karena kelas ini tidak memiliki tingkat hasil belajar rendah yang sebanding dengan kelas VB dan VC pada mata pelajaran IPAS.
 - b. Peserta didik yang tidak hadir atau tidak dapat mengikuti perlakuan secara konsisten selama penelitian.

Penelitian ini, sampel menggunakan teknik *purposive sampling* karena mempertimbangkan dari data hasil belajar IPAS peserta didik. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas VB dan VC, dengan masing-masing kelas 26 peserta didik. Kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VC sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut memiliki karakteristik kemampuan yang relatif sama yaitu persentase hasil belajar rendah pada mata pelajaran IPAS sehingga memudahkan untuk mengamati hasil kemampuan belajar peserta didik dapat meningkat atau tidak, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *crossword puzzle*

3.4 Tahap Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yang sistematis untuk memperoleh hasil yang akurat dan valid, hasil yang dimaksud adalah berupa data yang sebenarnya dengan memastikan penelitian berjalan efektif dan sistematis. Berikut tahapan-tahapan dalam penelitian meliputi:

- a. Studi Literatur: Mengumpulkan dan mempelajari teori-teori yang relevan terkait penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

- b. Perumusan Masalah dan Hipotesis: Menentukan masalah penelitian, merumuskan hipotesis, dan menetapkan tujuan penelitian.
- c. Penyusunan Instrumen Penelitian: Menyusun instrumen penelitian, seperti soal *pretest* dan *posttest*, serta lembar observasi jika diperlukan. Instrumen ini akan digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah perlakuan diberikan.
- d. Perizinan Penelitian: Mengajukan izin kepada pihak sekolah dan pihak terkait untuk melakukan penelitian di SD Nurul Huda *Islamic School*.

3.5 Variabel Penelitian

3.5.1 Pengertian Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang dapat diukur dan dianalisis dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti. Variabel ini dapat berubah-ubah atau berbeda-beda nilainya tergantung pada kondisi atau situasi penelitian. Menurut (Sugiyono, 2019), variabel adalah atribut, sifat, atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Penelitian ini, variabel utama adalah penggunaan media *crossword puzzle* sebagai variabel bebas dan hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat.

3.5.2 Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas, dan tegas. Definisi konseptual pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat pencapaian yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penelitian ini, hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar IPAS peserta didik pada ranah kognitif, yaitu pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS.

2. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Media pembelajaran *crossword puzzle* adalah media berbentuk *crossword puzzle* yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep atau materi pelajaran secara interaktif. *Crossword Puzzle* dalam penelitian ini bertujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dengan menyajikan soal-soal berbasis kata kunci atau konsep materi IPAS yang disusun dalam bentuk *crossword puzzle*.

3.5.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional digunakan untuk mengetahui pengukuran variabel. Uraian mengenai variabel penelitian ini dijabarkan dalam definisi operasional sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas VB dan VC di SD Nurul Huda *Islamic School*, yang diukur melalui nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan eksperimen. Indikator hasil belajar mencakup ranah kognitif dengan tingkat pemahaman pada level C2 (memahami), C3 (aplikasi), C4 (analisis), dan C5 (evaluasi) dalam Taksonomi Bloom. Instrumen yang digunakan berupa tes tertulis dengan 30 butir soal yang disusun sesuai materi IPAS yang diajarkan.

2. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Menurut Maryana dkk., (2024) media *crossword puzzle* dalam penelitian ini akan diterapkan sebagai alat bantu pembelajaran pada kelompok eksperimen. Implementasi media ini meliputi beberapa langkah yaitu:

1. Menyusun soal-soal *crossword puzzle* yang sesuai dengan materi IPAS,
2. Memberikan instruksi cara mengisi *crossword puzzle* kepada peserta didik,
3. Memfasilitasi peserta didik dalam mengerjakan *crossword puzzle* sebagai latihan pemahaman, dan
4. Melakukan refleksi pembelajaran setelah kegiatan.

Menurut Amalia dkk., (2021) indikator media *crossword puzzle* sebagai berikut:

1. Dapat mengasah daya ingat siswa mengenai materi tertentu.
2. Ketika teka-teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman pengalamannya hingga waktu itu
3. Belajar klasifikasi
4. Mengembangkan kemampuan analisa
5. Menghibur
6. Merangsang kreativitas.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik Tes

Teknik tes merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini, teknik tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar IPAS peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (media *Crossword Puzzle*). Tes ini dilakukan dalam dua tahap:

1. *Pretest*

Pretest diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan media *crossword puzzle*. *Pretest* bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik terhadap materi IPAS yang akan diajarkan, dilakukan sebelum memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat diketahui kondisi awal hasil belajar.

2. *Posttest*

Posttest diberikan setelah pembelajaran selesai, baik untuk kelompok eksperimen yang menggunakan media *crossword puzzle* maupun kelompok kontrol yang menggunakan media visual. *Posttest* bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah memperoleh perlakuan.

Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* akan digunakan untuk menentukan pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

3.6.2 Teknik Non Tes

Teknik non tes adalah metode pengumpulan data yang dilakukan tanpa menggunakan tes tertulis atau ujian. Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati partisipasi, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran IPAS, terutama pada kelompok eksperimen yang menggunakan media *crossword puzzle*. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang mencatat aspek-aspek tertentu, seperti keaktifan peserta didik, kolaborasi dalam menyelesaikan *crossword puzzle*, serta respon peserta didik terhadap penggunaan media tersebut.

2. Wawancara

Wawancara merupakan interaksi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan pewawancara. Menurut Sugiyoni (2020:137) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Jenis wawancaranya adalah tidak terstruktur, yaitu pertanyaan tidak terbatas atau terikat jawabannya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data pendukung berupa foto atau rekaman video selama kegiatan pembelajaran. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pelaksanaan penelitian dan untuk mendukung hasil observasi dan wawancara. Data dokumentasi akan digunakan untuk memberikan deskripsi visual mengenai implementasi media *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPAS.

3.7 Pengertian Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data guna memperoleh informasi yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen yang baik harus valid dan reliabel agar hasil penelitian akurat dan dapat dipercaya.

3.7.1 Jenis Instrumen

a. Tes

Tes merupakan tahapan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik, yang digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Menurut Arikunto (2016) tes adalah serangkaian pernyataan atau latihan serta media lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan dan pengetahuan intelligenza yang dimiliki individu.

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Tes ini berbentuk pilihan jamak yang terdiri dari 30 butir soal pilihan jamak, setiap soal pilihan jamak memiliki satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat, dengan struktur sebagai berikut:

Stem: Bagian soal yang berisi pertanyaan atau permasalahan.

Option: Pilihan atau alternatif jawaban yang tersedia.

Kunci Jawaban: Jawaban yang benar atau paling tepat.

Distractor: Pilihan jawaban lain yang berfungsi sebagai pengecoh.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

Materi	Capaian Pembelajaran	Indikator	Ranah Kognitif	Soal Diajukan	Soal Dipakai
Karakteristik Geografis Wilayah Indonesia	Peserta didik mengenal kondisi geografis wilayah Indonesia dan keragaman budaya nasional serta dapat menghubungkan dengan kearifan lokal.	Menyebutkan dan menjelaskan karakteristik wilayah Indonesia	C2	1,4,7,12	1,4,7,12
		Menyebutkan dan menjelaskan karakteristik hayati di Indonesia	C2	15,20,17	15, 17
		Menentukan letak wilayah Indonesia	C3	2,3,9,10	2,3,9,10
		Menentukan keragaman flora fauna di Indonesia	C3	5,14,21,28	5,14,28
		Menganalisis keragaman sumber daya alam Indonesia	C4	6,11,13, 18,23,27	6,11,13, 18,23
		Menganalisis pemanfaatan sumber daya alam Indonesia	C4	16,19,24, 25,26,	16,19,24 ,25
		Menyimpulkan cara pelestarian alam di Indonesia	C5	8,22,29,30	8,29,30

Sumber: Analisis Peneliti (2024)

Instrumen ini disusun untuk mengukur pemahaman dan penerapan peserta didik terhadap materi IPAS Bab 6: Karakteristik Geografi Wilayah Indonesia, mencakup pemahaman tentang karakteristik wilayah Indonesia, karakteristik hayati, keragaman flora dan fauna di Indonesia, serta keragaman sumber daya alam Indonesia dan cara pelestariannya.

b. Non Tes

Instrumen non tes dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang digunakan untuk mengamati keterlibatan dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle*. Observasi ini mencatat aspek-aspek seperti keaktifan peserta didik, kolaborasi, antusiasme, serta respons terhadap penggunaan media dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Penggunaan Media *Crossword Puzzle*

No.	Kegiatan	Aspek yang Diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Mengisi Teka-Teki Silang	Peserta didik mengerjakan soal secara aktif	Observasi	<i>Checklist</i>
2	Diskusi kelompok	Peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan <i>crossword puzzle</i>	Observasi	<i>Checklist</i>
3	Menyampaikan jawaban	Peserta didik berpartisipasi dalam presentasi jawaban	Observasi	<i>Checklist</i>
4	Kesimpulan	Peserta didik menyimpulkan materi setelah mengerjakan <i>crossword puzzle</i>	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber: Analisis Data Peneliti (2024)

3.7.2 Uji Coba Instrumen

Tes ini digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif peserta didik. Instrumen tes yang telah tersusun akan di uji cobakan pada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Setelah melakukan uji coba tes, langkah selanjutnya yaitu menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal. Hal ini digunakan untuk menentukan instrumen butir soal yang valid untuk diujikan pada kelas yang dijadikan sampel pada penelitian ini.

Berikut ini merupakan tabel hasil perhitungan validitas uji coba instrumen, dari 30 soal uji instrumen terdapat 25 soal valid dan 5 soal tidak valid

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Soal	r hitung	r tabel	Keterangan	Kategori
1	0.7005	0.3882	Valid	Tinggi
2	0.6817	0.3882	Valid	Tinggi
3	0.502	0.3882	Valid	Sedang
4	0.4993	0.3882	Valid	Sedang
5	0.4424	0.3882	Valid	Sedang
6	0.4169	0.3882	Valid	Sedang
7	0.543	0.3882	Valid	Sedang
8	0.6817	0.3882	Valid	Tinggi
9	0.4886	0.3882	Valid	Sedang
10	0.6486	0.3882	Valid	Tinggi
11	0.4779	0.3882	Valid	Sedang
12	0.5647	0.3882	Valid	Sedang
13	0.4544	0.3882	Valid	Sedang
14	-0.295	0.3882	Tidak Valid	Sangat Rendah
15	0.4168	0.3882	Valid	Sedang
16	0.7076	0.3882	Valid	Tinggi
17	0.6748	0.3882	Valid	Tinggi
18	0.5084	0.3882	Valid	Sedang
19	0.4291	0.3882	Valid	Sedang
20	0.3681	0.3882	Tidak Valid	Rendah
21	0.0622	0.3882	Tidak Valid	Sangat Rendah
22	0.459	0.3882	Valid	Sedang
23	0.6054	0.3882	Valid	Tinggi
24	0.5482	0.3882	Valid	Sedang
25	0.4047	0.3882	Valid	Sedang
26	0.356	0.3882	Tidak Valid	Rendah
27	0.2048	0.3882	Tidak Valid	Rendah
28	0.4518	0.3882	Valid	Sedang
29	0.7535	0.3882	Valid	Tinggi
30	0.7158	0.3882	Valid	Tinggi

Sumber: Analisis Data Peneliti (2024)

3.7.3 Uji Prasyarat Instrumen

Uji prasyarat dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen memenuhi syarat dalam hal validitas dan reliabilitas sebelum diterapkan pada penelitian utama, berikut adalah tahapan uji prasyarat meliputi:

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan menggunakan metode validitas isi dengan melibatkan ahli untuk mengevaluasi instrumen. Analisis korelasi item-total digunakan untuk memastikan bahwa setiap butir soal berkontribusi signifikan terhadap skor total.

Rumus *product moment correlation* untuk mencari nilai r hitung yang kemudian akan dibandingkan dengan r tabel yaitu:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

$\sum X$ = Jumlah butir soal

$\sum Y$ = Skor total

N = Jumlah sampel

Sumber: Arikunto (2016)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ bahwa alat ukur tersebut dinyatakan:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dinyatakan valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan tidak valid

Tabel 6. Klasifikasi Validitas

Koefisien Korelasi	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: (Arikunto, 2016)

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi apabila pengukuran tersebut dilaksanakan berulang. (Arikunto, 2016) menjelaskan bahwa reliabilitas menunjuk

pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR-20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

V_t = Varians total

p = Proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

q = Proporsi subjek yang menjawab salah pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 0)

Sumber: Arikunto (2016)

Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*). Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Kriteria pengujian apabila:

- a. Jika nilai $r_{11} > 0,60$ maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpecaya.
- b. Jika nilai Jika nilai $r_{11} < 0,60$ maka instrument memiliki reliabilitas yang lemah dengan kata lain instrumen tidak reliabel atau tidak terpecaya.

Tabel 7. Koefisien Reliabilitas KR 20

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2016)

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan

R = Jumlah skor yang diperoleh/yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Sumber: Kusnandar (2013)

3.8.2 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{\sum XN}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum Xi$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum XN$ = Jumlah peserta didik

Sumber: Kusnandar (2013)

3.8.3 Persentase Ketercapaian Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase ketercapaian hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100$$

Tabel 8. Persentase Ketercapaian Hasil Belajar

Nilai Berpikir Kritis	Kategori
$\geq 85\%$	Sangat tinggi
65-84%	Tinggi
45-64%	Sedang
25-44%	Rendah
$\leq 24\%$	Sangat rendah

Sumber: Aqib, dkk (2018)

3.8.4 Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, didapatkan data berupa hasil *Pretest*, *Posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal peserta didik mengenai materi yang diajarkan, sedangkan *Posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pengetahuan peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Menghitung peningkatan pengetahuan.

(*N-Gain*) dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$G = \frac{r \text{ posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi = $\geq 0,7$

Sedang = $0,3 - 0,7$

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

Sumber: Yuwono (2020)

3.9 Uji Prasyarat Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan data yang digunakan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (χ^2) sebagai berikut: Sumber: Muncarno (2017)

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = *Chi Kuadrat*

f_o = Frekuensi yang diperoleh

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kaidah pengujian dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan kriteria keputusan sebagai berikut:

Jika $\chi^2_{\text{hitung}} \leq \chi^2_{\text{tabel}}$, berarti distribusi data normal, sedangkan

Jika $\chi^2_{\text{hitung}} \geq \chi^2_{\text{tabel}}$, berarti distribusi data tidak normal.

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas varians dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

- a. Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
- b. Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- c. Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F_{\text{hit}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017)

Keputusan uji

jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka data bersifat homogen sedangkan

jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka data tidak bersifat homogen

3.10 Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan setelah uji prasyarat data, penelitian ini menggunakan regresi linier sederhana, merupakan regresi yang melibatkan satu variabel independen (X) dan satu variabel dependen (Y). Uji regresi linier sederhana bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap Y, yaitu penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Nurul Huda *Islamic School*. Rumus regresi linier sederhana yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Rumus untuk mencari nilai **a** dan **b** adalah sebagai berikut:

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

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

Dimana:

\hat{Y} = Variabel terikat (hasil belajar IPAS)

X = Variabel bebas (penggunaan media *crossword puzzle*)

α = Konstanta

b = Koefisien arah yang menunjukkan pengaruh variabel X terhadap Y, di mana (+) menunjukkan peningkatan dan (-) penurunan.

Sumber: Muncarno (2017)

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 diterima, artinya regresi signifikan.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima, artinya regresi tidak signifikan.

Uji dilakukan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Rumusan Hipotesis:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Nurul Huda *Islamic School*.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Nurul Huda *Islamic School*.

Sumber: Muncarno (2017)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Nurul Huda *Islamic School*, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($29,23 > 4,26$) dan signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Nurul Huda *Islamic School*, dengan demikian media ini dapat diterapkan sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, berikut adalah beberapa saran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Nurul Huda *Islamic School*:

a. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif. Penggunaan media ini dapat membantu peserta didik lebih fokus dalam memahami materi, meningkatkan partisipasi aktif, serta mengurangi kejenuhan selama

proses pembelajaran, dengan demikian diharapkan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan hasil belajar mereka dapat meningkat secara optimal.

b. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dan fasilitas dalam penerapan berbagai media pembelajaran inovatif, termasuk *crossword puzzle*, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, pelatihan bagi pendidik mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mendorong penerapan media yang lebih variatif dan menarik bagi peserta didik. Adanya dukungan dari kepala sekolah, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan melakukan variasi pada media pembelajaran lainnya, memperluas cakupan subjek penelitian, atau menggunakan metode penelitian yang lebih kompleks, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengaruh *crossword puzzle* terhadap aspek lain dalam pembelajaran, seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, dan pemahaman konsep secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Kalimantan: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Amalia, N., Cahyaningsih, U., dkk. 2021. Studi Literatur: *Crossword Puzzle* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Fkip Unma*, 238–241.
- Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyani, Y. D., Wilujeng, I., Istiqomah., dkk. 2020. *Panduan Proyek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD pada Kurikulum Merdeka (disertai lembar kerja peserta didik)*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., dkk. 2019. Teori Behaviorisme (Theory of Behaviorism). *Researchgate, September*, 1–32.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>.
- Daniesvara, D. N., Praarafati, F. D., dkk. 2023. Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle dan Tebak Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 11 SMAN 11 Yogyakarta. *Prosiding Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan; e-ISSN: 2964-1888*, 1765–1770. <https://doi.org/14908/4527>.
- Fauziyah, L., Iskandar, H. D., dkk. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 193-206
<http://doi.org/ejournal.alhafiindonesia/79>.
- Febrianti, S. D., Setiawan, B. 2024. Pengaruh Metode Crossword Puzzle terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung. *Journal Innovation In Education*, 2(3), 149–173. <https://doi.org/10.59841/inoved.v2i3.1386>.
- Fitri, A., Rasa, A. A., dkk. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk Sd/MI Kelas VI*. Bekasi: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Hutabarat. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kalor dan Perpindahannya Kelas V SD Negeri 064025 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024 The Influence of Crossword Learning Media on Student Learning out Comes on. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 1–6.

- Indriani, V. M., Sukmini., dkk. 2023. Penggunaan Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya Kelas IV SD. *National Conference For Ummah (NCU), 01*, 513–518.
- Khasanah, N. R., Atnuri., dkk. 2020. Pengaruh Crossword Puzzle Berbasis 4C terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fkultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 41-48.
<https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2756>.
- Maryana, M., Zuraida, Z., dkk. 2024. Implementasi *Crossword Puzzle* sebagai Media Pembelajaran pada PAI untuk Motivasi Belajar Santri Kelas I Pasantren Terpadu Syamsuddhuha Kecamatan Dewantara Aceh Utara. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 3(1),1.
<https://doi.org/10.29103/jmm.v2i2.13461>
- Muna, N. F., Widiyono, A., dkk. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan IPA*, 13(2), 151–159.
<https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i2.88656>.
- Murni, M., Aryesha, V. 2021. Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Strategi *Crossword Puzzle*. *Bina Gogik*, 8(2), 209–222.
<https://doi.org/ejournal.stkipbbm/335>.
- Nafiati, D. A. 2021. *Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Neil, Davidson. 2021. Pioneering Perspectives in Cooperative Learning. In *Pioneering Perspectives in Cooperative Learning*.
<https://doi.org/10.4324/9781003106760>
- Nurdiansyah, A., Gunawana, A., dkk. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Lentera : Jurnal Kajian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 59–65. <https://doi.org/10.56393/lentera.v3i2.1826>.
- Pagarra H & Syawaludin, D. 2022. *Media Pembelajaran*. Sulawesi: In Badan Penerbit UNM.
- Permana, S., Sintia, N. I. 2021. Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (*Crossword Puzzle*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet. *Resource Research of Sosial Education*, 1(1), 19.
<https://doi.org/ejournal.unibba/632>.
- Piaget, J. 2019. a Psicologia Da Inteligencia. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

- Putri, F. A., Jefriman Akmal., dkk. 2024. *Prinsip-Prinsip dan Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Rahman, A. A., Nasryah. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Sleman: Deppublish Publisher.
- Sartika, S. B. 2022. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>.
- Siti Nurjanah., Sumarmi. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (TTS) pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas IV di MI Al Busyro. *Premiere : Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.85>.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Suweno, I., Sinaga, S. I., dkk. 2023. Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Anak Pendidikan Anak Usia Dini Hafis di Desa Pangkalan Gelebek. *Jurnal Lentera Pedagogi*, 7(1), 21–26. <https://doi.org/journal.unbara/2066>.
- Syifa, M. M., Supriatna, E. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Persada*, V(1), 41–48.
- Ulumuddin, I., Wijayanti, K., Fujianita., dkk. 2019. *Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wahab, G., Rosnawati. 2021. Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). <http://doi.org/repository.uindatokarama/1405/1>.
- Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., dkk. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yadnyawati, I. A. G. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Denpasar: UNHI PRESS Publishing.

Yunus, I. A., Mursalin, M., dkk. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle dengan Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Ppda Konsep Gelombang Bunyi Di SMAN 1 Boliyohuto. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 7(2), 210–217.
<https://doi.org/10.29303/jpft.v7i2.3263>.