

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS MEDIA
CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**ALYA RIFA DWI PANGESTU
NPM 2213053152**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

ALYA RIFA DWI PANGESTU

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar, terutama dalam kemampuan kognitif peserta didik kelas V di SD Negeri 04 Metro Timur pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbasis media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar, terutama dalam kemampuan kognitif peserta didik. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode *Desain Quasi-Eksperimental* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi yang digunakan terdiri dari 83 peserta didik dan sampel yang digunakan 56 peserta didik dengan menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes dan non-tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model *Problem Based Learning* berbasis media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di SD Negeri 04 Metro Timur.

Kata Kunci: *Crossword Puzzle*, hasil belajar, model *Problem Based Learning*

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL USING CROSSWORD PUZZLE MEDIA ON SCIENCE LEARNING OUTCOMES IN FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

ALYA RIFA DWI PANGESTU

The problem in this study is the low learning outcomes, especially in the cognitive abilities of fifth-grade students at SD Negeri 04 Metro Timur in the subject of IPAS. This study aims to determine the effect of using the Crossword Puzzle-based Problem-Based Learning model on learning outcomes, especially in the cognitive abilities of students. This study used a quantitative research design with a Quasi-Experimental Design and Nonequivalent Control Group Design method. The population consisted of 83 students, and the sample consisted of 56 students using purposive sampling. The data collection techniques used included tests and non-tests. The data analysis technique used was a simple linear regression test. The results of this study indicate that there is a significant effect of the use of the Crossword Puzzle-based Problem-Based Learning model on the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 04 Metro Timur.

Keywords: *Crossword Puzzle, learning outcomes, Problem Based Learning model*

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS MEDIA
CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

ALYA RIFA DWI PANGESTU

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
2026**

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBASIS MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPAS PADA PESERTA DIDIK KELAS
V SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : *Alya Rifa Dwi Pangestu*

No. Pokok Mahasiswa : 2213053152

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing 1

Deviyanti Pangestu
Deviyanti Pangestu, M. Pd.
NIP. 199308032024212048

Dosen Pembimbing 2

Amrina Izzatika
Amrina Izzatika, M. Pd.
NIP. 198912182025212058

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Deviyanti Pangestu, M. Pd

Sekretaris : Amrina Izzatika, M. Pd.

Penguji Utama : Fadhilah Khairani, S.Pd., M. Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 23 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alya Rifa Dwi Pangestu
NPM : 2213053152
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul, “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar ” 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 sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 23 Januari 2026
Yang Membuat Pernyataan,


Alya Rifa Dwi Pangestu
NPM. 2213053152

RIWAYAT HIDUP



Alya Rifa Dwi Pangestu lahir di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung pada tanggal 30 April 2004. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Joko Siswoyo dan Almh. Ibu Endah Yustiningsih.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SDS 01 Gula Putih Mataram lulus pada tahun 2016
2. SMP Gula Putih Mataram lulus pada tahun 2019
3. SMAS Sugar Group lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022, peneliti resmi terdaftar sebagai mahasiswa program Sarjana S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama masa studinya, peneliti aktif terlibat dalam kegiatan organisasi mahasiswa, termasuk sebagai anggota staf Divisi Hubungan Masyarakat di Forkom PGSD pada tahun 2023, serta sebagai anggota staf Divisi Rumah Tangga di organisasi Racana pada tahun yang sama. Pada tahun 2025, peneliti melaksanakan Program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di Sekolah Dasar Negeri 1 Sumber Sari, Kecamatan Penawar Aji, Kabupaten Tulang Bawang. Pada tahun yang sama, peneliti juga melaksanakan Program Kerja Lapangan (KKN) di Desa Sumber Sari, Kecamatan Penawar Aji, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTTO

“ Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa: fa inna ma’ al- ‘usri yusra, inna ma’ al-usri yusra”
(**QS. Al-Insyirah 94: 5-6**)

“ Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha.”
(**BJ Habibie**)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

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 saya persembahkan untuk:

Panutanku, Bapak Joko Siswoyo. Beliau memang tidak sempat merasakan perkuliahan namun beliau berjuang dan bekerja keras memberikan segala upaya sebagai dukungan untuk peneliti mampu menyelesaikan program studi sampai selesai. Selanjutnya untuk pintu surgaku, Almarhumah Ibu Endah Yustiningsih. Ibunda yang selalu peneliti rindukan dan cintai. Skripsi ini dipersembahkan sebagai wujud bakti dan cinta kasih kepada Ibu. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Semoga senantiasa ditempatkan disisi terbaik-Nya.

Kepada kakakku tercinta Ani Oktaviani Pangestu, yang selalu memberikan dukungan dan mengalah dalam segala hal untuk mendukungku 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 Model *Problem Based Learning* Berbasis Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar", 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 mengarahkan 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. Dosen Pembahas dan Penguji Utama yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik luar biasa yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Pembimbing I. Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Amrina Izzatika, M.Pd., Dosen Pembimbing II, Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung terima kasih atas segala ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah diberikan serta telah membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Kepala Sekolah, pendidik, dan peserta didik VA, VB, dan VC SD Negeri 04 Metro Timur yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan peneliti serta penyusunan skripsi ini.
9. Teman seperjuangan PGSD angkatan 2022 terutama kelas I. Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan, semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
10. Sahabat-sahabat terbaikku Farischa Naurah Nurfaizah, Alfina Rahmawati, Aulia Rahmadhani, Amanda Fairuzdillah Adhadini, Rosa Auliya Rohmatin, Fifah Juvika Mogi, Amara Dwi Maharani, dan Shafa Hanmum Istiqomah yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangat 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, 09 Februari 2026



Alya Rifa Dwi Pangestu
NPM 2213053152

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang dan Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Teori Belajar	10
3. Tujuan Belajar.....	11
4. Pembelajaran.....	11
B. Hasil Belajar	12
1. Pengertian Hasil Belajar	12
2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	13
C. Model Pembelajaran	14
1. Pengertian Model Pembelajaran	14
2. Karakteristik model pembelajaran	15
3. Macam-macam model pembelajaran	16
D. Model Pembelajaran Problem Based Learning	17
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	17
2. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	18
3. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	19
E. Media Pembelajaran	20

1. Pengertian Media Pembelajaran	20
2. Jenis Media Pembelajaran.....	21
F. Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	22
1. Pengertian <i>Crossword Puzzle</i>	22
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Crossword Puzzle</i>	23
3. Langkah-langkah Pelaksanaan Teka-teki silang.....	24
G. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Ilmu Sosial (IPAS)	25
1. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Ilmu Sosial (IPAS).....	25
2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan dan Ilmu Sosial (IPAS)	26
3. Tujuan Ilmu Pengetahuan dan Ilmu Sosial (IPAS).....	27
H. Penelitian yang Relevan.....	27
I. Kerangka Pikir	30
J. Hipotesis	32
 III. METODELOGI PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Desain Penelitian	34
C. Tempat dan Waktu Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel.....	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel	36
E. Prosedur Penelitian	36
1. Penelitian Pendahuluan.....	37
F. Variabel Penelitian	38
G. Definisi Konseptual dan Operasional penelitian	38
1. Definisi Konseptual	38
2. Definisi Operasional	39
H. Teknik Pengumpulan Data	39
1. Tes.....	40
2. Non Tes.....	40
I. Instrumen Penelitian	41
1. Uji Coba Instrumen.....	41
J. Uji Prasyarat Instrumen	45
1. Uji Validitas	45
2. Uji Reliabilitas	47

3. Daya Beda Soal.....	48
4. Kesukaran Soal	49
K. Teknik Analisis Data	51
1. Uji Persyaratan Analisis Data	51
L. Uji Hipotesis Penelitian	54
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian.....	56
1. Melaksanakan Penelitian	56
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	57
3. Analisis Data Penelitian	58
4. Hasil Prasyarat Analisis Data	62
B. Pembahasan	65
C. Keterbatasan Penelitian	69
V. KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil nilai Ulangan Harian pembelajaran IPAS semester ganjil kelas V SD Negeri 04 Metro Timur 2025/2026	3
2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 04 Metro Timur.....	35
3. Kisi-kisi Instrumen Tes Pembelajaran IPAS	42
4. Kisi-Kisi Observasi Model <i>Problem Based Learning</i>	45
5. Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas	46
6. Hasil Uji Validitas Soal Tes Kognitif Pilihan Ganda	47
7. Klasifikasi Reliabilitas.....	48
8. Klasifikasi Daya Beda Soal	49
9. Hasil Uji Daya Beda Soal.....	49
10. Kategori Taraf Kesukaran Soal	50
11. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal.....	50
12. Kategori Uji N-Gain	53
13. Rincian Pelaksanaan Penelitian.....	57
14. Deskripsi Hasil Penelitian	58
15. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	59
16. Distribusi frekuensi nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	60
17. Hasil Uji N-Gain kemampuan kognitif peserja didik.....	62
18. Hasil Uji Normalitas.....	63
19. Hasil Uji Homogenitas.....	64
20. Data N-Gain.....	65
21. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	32
2. Desain Penelitian	34
3. Diagram Distribusi Nilai Pretest kelas Kontrol.....	59
4 Diagram distribusi nilai pretest kelas eksperimen.....	60
5. Diagram distribusi nilai posttest kelas kontrol	61
6. Diagram distribusi nilai posttest kelas eksperimen	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	78
2. Surat Balasan Izin Penelitian.....	79
3. Surat Uji Instrumen	80
4. Surat Balasan Uji Instrumen.....	81
5. Surat Izin Penelitian	82
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	83
7. Lembar Validasi Modul Ajar.....	84
8. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	88
9. Modul Ajar Kelas Eksperimen	93
10. Lembar Validasi Media	98
11. Hasil Teka-Teki Silang Peserta Didik	102
12. Lembar Validasi Soal	103
13. Soal dan Kunci Jawaban Pretest dan Posttest Penelitian.....	106
14. Lembar Jawaban Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	111
15. Hasil Uji Validitas	112
16. Hasil Uji Reliabilitas	113
17. Hasil Uji Kesukaran Soal	114
18. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	115
19. Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	116
20. Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	117
21. Perhitungan Uji Normalitas	118
22. Perhitungan Uji Homogenitas	119
23. Perhitungan N-Gain Pretest Kelas Kontrol dan Posttest Kelas Eksperimen	120
24. Perhitungan Uji Hipotesis dengan Regresi Linier Sederhana	121
25. Lembar Observasi <i>Problem Based Learning</i>	122

26. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	123
--	-----

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang dan Masalah

Pendidikan merupakan bagian dari integrasi bangsa dimana pendidikan adalah usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran di masa yang akan mendatang. Pendidikan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seorang individu sesuai dengan tingkat pendidikannya. Pendidikan memiliki tujuan untuk dapat mencerdaskan dan memberikan perubahan pada suatu bangsa. Usaha untuk mencapai pendidikan yang diinginkan tentunya perlu proses pembelajaran yang efektif. Proses belajar dan pembelajaran dilakukan secara bertahap mengacu pada perkembangan zaman. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 bahwa

pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pernyataan tersebut sangat jelas bahwa pendidikan merupakan aspek yang penting bagi pengembangan keterampilan manusia. Dalam proses pembelajaran, pendidik menerapkan model pembelajaran yang merancang proses pelaksanaan dalam pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kenyataannya proses pembelajaran saat ini masih berpusat pada pendidik melalui metode ceramah, sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Saat ini Indonesia sudah menerapkan kurikulum yang baru yang disebut dengan kurikulum merdeka belajar. Program Merdeka Belajar adalah pendidikan yang diperkenalkan oleh Menteri Pendidikan, Nadiem Makarim, yang bertujuan memberikan kebebasan dan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar. Proses untuk mencapai hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang dirancang maka perlu adanya penyesuaian dan perubahan terhadap pendidikan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 mengenai peraturan pengimplementasian kurikulum merdeka yang menjadi kurikulum nasional dan digunakan di seluruh sekolah di Indonesia.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Adapun permasalahan yang ada dalam hasil belajar yaitu rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran dikelas. Menurut Adini (2021), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang melalui proses belajar. Menurut Rasman dalam Masitoh (2023) hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, seorang pendidik harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berinteraksi satu sama lain, memilih model, dan media yang tepat yang dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran harus terjadi pada semua mata pelajaran yang diterapkan di sekolah, termasuk pada pembelajaran IPAS kurikulum merdeka. Salah satu kebijakan baru dari diberlakukannya kurikulum merdeka di sekolah dasar adalah

digabungnya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata Pelajaran IPAS adalah disiplin ilmu yang memiliki karakteristik luar biasa, khususnya menganalisis tentang kejadian lingkungan yang asli, baik sebagai dunia nyata, peristiwa maupun ikatan dampak objektifnya. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang yang mulanya didapatkan serta diciptakan dengan tujuan untuk menguji dan dalam kelanjutan seterusnya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar difokuskan pada kegiatan yang melibatkan peserta didik dan pendidik, yang bertujuan untuk mendukung pemahaman konsep, prinsip, dan prosedur tertentu.

Adapun permasalahan yang ada dalam hasil belajar peserta didik ditemukan di SD Negeri 04 Metro Timur. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh wali kelas V di SD Negeri 04 Metro Timur pada tanggal 30 Juli 2025, pelaksanaan pembelajaran saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka yang ditunjukkan dari hasil perolehan nilai Ulangan Harian. Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil belajar pembelajaran IPAS pada semester ganjil di SD Negeri 04 Metro Timur yang akan diukur adalah ketercapaian hasil belajar IPAS. Berikut data hasil perolehan nilai ulangan harian:

Tabel 1. Hasil nilai Ulangan Harian pembelajaran IPAS semester ganjil kelas V SD Negeri 04 Metro Timur 2025/2026

No	Kelas	Σ	Ketuntasan				Jumlah (%)
			Tercapai (75)		Tidak Tercapai < 75)		
			Angka	Presentase (%)	Angka	Presentase	
1.	VA	28	3	10,71	25	89,28	100,00
2.	VB	28	15	53,57	13	46,43	100,00
3.	VC	27	25	92,60	2	07,40	100,00
Jumlah		83	43	51,81	40	49,40	100,00

Sumber : Dokumentasi Wali Kelas VA, VB, VC SD Negeri 04 Metro Timur

Berdasarkan Tabel 1 dan hasil penelitian awal, hasil ujian harian IPAS untuk semester ganjil di atas menunjukkan bahwa di kelas V, terdapat 43 peserta didik (51,81%) yang telah mencapai penguasaan dan 40 peserta didik (49,40%) yang belum mencapai penguasaan terhadap Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan sebesar 75. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum mencapai ketuntasan lebih besar daripada jumlah peserta didik yang telah mencapai ketuntasan.

Hal ini terjadi karena hasil belajar di SD tersebut masih tergolong rendah. Salah satu wali kelas di kelas V mengatakan masih ada beberapa peserta didik yang belum bisa dalam membaca sehingga mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dikelas sehingga masih banyak peserta didik yang nilainya dibawah standar KKTP. Pendidik di kelas V juga belum menggunakan *Problem Based Learning* sebagai model yang digunakan dalam pembelajaran. Kemudian pendidik masih kurang dalam memaksimalkan menggunakan media pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPAS, disebutkan juga bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 04 Metro Timur yang jika diterapkan akan membuat peserta didik lebih termotivasi dan memiliki hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran *problem based learning*, menurut Limbong (2024) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari untuk melatih peserta didik dalam berfikir untuk memecahkan suatu permasalahan. Di dalam memperoleh informasi dan mengembangkan pengetahuan tentang topik-topik, peserta didik belajar bagaimana menyusun kerangka masalah, mengumpulkan dan menganalisis, menyusun fakta, dan pendapat mengenai suatu masalah, bekerja secara kelompok maupun individu dalam pemecahan masalah. Adapun menurut Akhmad dalam Laksana dkk (2023) bahwa penerapan

model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media konkret sehingga menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Salah satu permasalahannya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak optimal. Dalam proses pembelajaran, media digunakan untuk menyampaikan materi antara pendidik dan peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih termotivasi . Menurut Hasan dkk (2021) media pembelajaran adalah sarana yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara penyedia informasi (pendidik) dan penerima informasi (peserta didik), dengan tujuan untuk memotivasi peserta didik dan memberdayakan mereka agar dapat terlibat dalam proses pembelajaran yang bermakna. Salah satu media yang tepat digunakan berupa *Crossword puzzle* atau teka-teki silang.

Crossword Puzzle adalah sebuah permainan atau teka-teki berbentuk kotak-kotak kosong yang harus diisi dengan huruf-huruf untuk membentuk kata atau frasa berdasarkan petunjuk yang diberikan. Menurut Saputra (2020) Teka-teki silang bukan hanya permainan, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat belajar yang efektif dan menyenangkan tanpa mengganggu tujuan belajar yang sebenarnya. Media ini sangat sederhana untuk diajarkan ketika pembelajaran berlangsung sehingga yang paling menarik dari media ini dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, solusi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dapat menggunakan model pembelajaran, yaitu model pembelajaran *Problem based Learning* berbantuan media *Crossword Puzzle*. Maka penulis memutuskan untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Problem based Learning Berbasis Media Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah
2. Pendidik belum menggunakan model *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran.
3. Pendidik belum menggunakan media berbasis *Crossword Puzzle*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah model *problem based learning* berbasis media *crossword puzzle* (X), dan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Timur (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh pada penggunaan model *problem based learning* berbasis media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Timur?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model *problem based learning* berbasis media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas v SD Negeri 04 Metro Timur.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, khususnya terkait hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model *problem based learning* berbasis media *crossword puzzle*.

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi:

a) Bagi Peserta Didik

Membantu meningkatkan hasil belajar pada peserta didik dalam mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model *problem based learning* berbasis media *crossword puzzle*.

b) Bagi Pendidik

Pada penelitian ini pendidik mendapatkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPAS peserta didik sekolah dasar dan dapat memaksimalkan dalam menerapkan model *problem based learning* agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c) Bagi Kepala Sekolah

Memberikan kontribusi positif dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah melalui penerapan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran dengan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman dan pengetahuan peneliti, untuk dijadikan bahan referensi bagi peneliti lain yang akan mengambil penelitian yang sama.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar yang melibatkan perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar menurut Robert M. Gagne dalam Siregar dan Widyaningrum (2015), Peneliti buku klasik *Principles of Instructional Design* bahwa belajar dapat diartikan sebagai “*A natural process that leads to change in what we know, what we can do, and how we behave*” yang artinya bahwa belajar ialah suatu proses alami yang mengarah pada perubahan diri kita, mengenai apa yang kita lakukan apa yang kita lakukan dan bagaimana kita berperilaku. Hal ini didukung dengan Wicaksono (2020) belajar adalah kegiatan yang secara sadar dilakukan oleh individu untuk menimbulkan perubahan dalam kemampuan mereka, sehingga peserta didik yang sebelumnya tidak mampu melakukan sesuatu menjadi mampu melakukannya, atau peserta didik yang sebelumnya tidak terampil menjadi terampil.

Berdasarkan pengertian dari para ahli yang telah ditulis dapat disimpulkan bahwasannya belajar adalah usaha secara sadar dan proses seseorang untuk meningkatkan pengetahuan yang didapatkan dari pengalaman serta lingkungannya sehingga berdampak kepada perubahan tingkah laku.

2. Teori Belajar

Teori belajar adalah suatu konsep yang berprinsip untuk seseorang dengan dilihat dari segi pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikapnya. Setiap teori memiliki kontribusi dan fokusnya masing-masing, berbagai pendekatan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang optimal. Ada beberapa teori belajar yaitu sebagai berikut:

a) Teori Belajar Behavioristik

Teori Belajar Behavioristik adalah teori perkembangan perilaku yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan karena dipengaruhi oleh peristiwa yang ada di lingkungannya. Pendidik yang mengikuti pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku peserta didik merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkah laku adalah hasil belajar.

b) Teori Belajar Humanistik

Teori Belajar Humanistik adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika peserta didik memahami lingkungannya dan dirinya sendiri.

c) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori Belajar Konstruktivisme adalah belajar sebagai aktivitas yang benar-benar aktif, di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri, mencari makna sendiri, menyelidiki apa yang mereka pelajari, dan menyimpulkan konsep dan ide baru berdasarkan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Penerapan teori belajar Konstruktivisme sering digunakan pada model pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*), pembelajaran menemukan (*discovery learning*) dan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*).

Berdasarkan yang telah dijelaskan diatas mengenai teori belajar, maka penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme yaitu suatu aktivitas yang dilakukan untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Teori ini berkaitan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dikarenakan peserta didik meningkatkan pemahamannya dengan mengkaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat mempermudah pemahaman peserta didik.

3. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah suatu hal yang direncanakan dalam proses pembelajaran. Dilansir dari situs Nperov, tujuan belajar yaitu untuk mengembangkan kecerdasan, mempelajari berbagai macam ilmu dan pengetahuan sehingga dapat mengembangkan pemikiran dan kecerdasan. Tujuan belajar juga dapat ditetapkan sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan beradaptasi dengan lebih baik. Dalam hal ini, kegiatan belajar tentu dapat membuka wawasan seseorang dan memberikan pandangan atau pemikiran yang lebih luas.

4. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui berbagai pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan yang kondusif, baik di dalam maupun di luar kelas, dengan memanfaatkan berbagai metode, strategi, serta media pembelajaran yang sesuai. Sejalan dengan pendapat Djamaluddin dan Wardana (2019) bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik melalui sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 20 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar.

Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terencana antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini sejalan dengan pandangan para ahli dan diperkuat oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam satu lingkungan belajar.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah menjalani proses pembelajaran. Menurut Wahyuningsih (2020) Hasil belajar adalah perubahan dalam perilaku dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah proses pembelajaran, yang mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui pengalaman. Perubahan tersebut dapat kita artikan sebagai adanya peningkatan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya. Misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu atau

yang awalnya kurang aktif menjadi lebih aktif. Menurut Setiawan dan Bahtiar (2023) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pembelajaran dan perlakuan dari pendidik.

Bedasarkan beberapa pendapat diatas,dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Hasil belajar merupakan perubahan positif yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dibandingkan dengan sebelumnya.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun eksternal.Menurut Kulsum (2023) hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor

a) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam dirinya yang meliputi:

1. Faktor Fisiologis

Faktor yang bersifat bawaan ataupun yang diperoleh, dimana kondisi ini berkaitan dengan kondisi fisik peserta didik, jika fisik peserta didik ini sehat jasmani dan rohani maka dapat membuat belajar menjadi optimal dan tidak ada hambatan.

2. Faktor Psikologis

Faktor yang bersifat bawaan ataupun yang diperoleh, faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang terdiri dari minat, bakat, kecerdasan peserta didik sehingga akan lebih mudah mencapai prestasi dikarenakan peserta didik akan lebih bersemangat dalam mempelajari materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang datang dari luar, yang meliputi lingkungan keluarga, lingkungan

sekolah juga lingkungan masyarakat. Faktor lingkungan keluarga ini dipengaruhi dengan bagaimana peran orang tua dalam mendidik didalam rumah. Sedangkan faktor lingkungan sekolah meliputi metode pembelajaran yang digunakan hingga kedisiplinan yang diterapkan disekolah. Selanjutnya yaitu faktor lingkungan masyarakat, yang dipengaruhi oleh bentuk kehidupan masyarakat, pergaulanmdalam berteman.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka atau pola sistematis yang digunakan oleh pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Wahyuni dkk (2024) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Ahyar dkk (2021) Model pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang dirancang dan direncanakan secara sengaja dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. Menurut Akbar dkk (2023) Model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik. Dengan model pembelajaran ini, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat terorganisir dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan sistematis yang dirancang oleh pendidik untuk mengatur dan mengarahkan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung lebih terarah, terorganisir, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

2. Karakteristik model pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristiknya tersendiri. Menurut Danhas dan Danhas (2020) karakteristik atau ciri-ciri yang ada dalam sebuah model pembelajaran yang sekaligus membedanya dengan strategi, metode, prosedur dalam pembelajaran adalah:

- a. Model pembelajaran itu bersifat rasional, teoretis dan logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran memiliki teori berpikir yang masuk akal.
- b. Maksudnya pencipta atau pengembang menciptakan teori dengan mempertimbangkan teori-teori tersebut dalam kaitannya dengan kenyataan yang sebenarnya. Dengan kata lain, teori-teori ini tidak didasarkan pada fiksi.
- c. Model pembelajaran itu mempunyai landasan dan tujuan yang jelas tentang sesuatu yang hendak dicapai. Bahkan di dalamnya juga mencakup apa dan bagaimana peserta belajar dengan baik dan memecahkan masalah yang ada di dalam pembelajaran itu sendiri.
- d. Model pembelajaran itu memiliki gambaran perilaku dalam mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan efektif.
- e. Model pembelajaran itu memiliki gambaran tentang lingkungan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap model pembelajaran memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari strategi, metode, atau prosedur pembelajaran lainnya. Model pembelajaran disusun secara rasional, teoretis, dan logis berdasarkan landasan ilmiah yang dapat diterapkan dalam situasi nyata, bukan berdasarkan asumsi fiktif. Model

pembelajaran juga memiliki tujuan yang jelas, menggambarkan bagaimana peserta didik belajar dan memecahkan masalah.

3. Macam-macam model pembelajaran

Model pembelajaran menjadi sebuah pola yang digunakan pendidik dalam menentukan proses pembelajaran yang sesuai dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sudirman dkk (2023) Berikut beberapa jenis model pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pada kurikulum merdeka, antara lain:

- a. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*)
Problem Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada masalah yang nyata sehingga peserta didik mampu menggunakan berbagai macam kecerdasan dan kemampuan yang diperlukan dalam menghadapi permasalahan tersebut.
- b. Model Proyek Berbasis Masalah (*Project Based Learning/PjBL*)
Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang menyediakan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan kata lain, model ini berfokus pada konsep dan prinsip utama suatu disiplin ilmu, melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas yang bermakna, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bekerja dalam kelompok, dan pada akhirnya menghasilkan karya siswa yang berharga dan realistis.
- c. Model Penemuan (*Discovery Learning*)
Discovery learning adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta peserta didik untuk melakukan observasi, eksperimen, atau

tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas, penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dalam penulis menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

D. Model Pembelajaran Problem Based Learning

1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada penggunaan masalah dunia nyata sebagai titik awal untuk memperoleh dan memahami pengetahuan baru. Menurut Nurhadi dkk dalam Kusmiati (2019) *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran. *Problem Based Learning* berfokus pada penyajian masalah (nyata atau simulasi) kepada peserta didik, yang kemudian diminta untuk menemukan solusi melalui serangkaian penelitian dan penyelidikan berdasarkan teori, konsep, dan prinsip yang telah mereka pelajari dari berbagai disiplin ilmu.

Menurut Siswanti dan Indrajit (2023) *Problem Based Learning* merupakan pendekatan instruksional yang memberikan contoh pelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah dalam pengaturan kontekstual yang bervariasi. PBL adalah suatu proses pembelajaran dengan pendekatan sistematis untuk menghasilkan pemecahan masalah sehingga dapat menghadapi tantangan dalam

kehidupan nyata. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang konteks masalahnya berkaitan dengan dunia nyata bagi peserta didik untuk belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat dari berbagai para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata untuk melatih peserta didik berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

2. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Menurut Limbong (2024) karakteristik *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- a. Belajar dimulai dengan suatu permasalahan
- b. Masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata peserta didik
- c. Pengorganisasian pembelajaran di seputar masalah bukan disiplin ilmu
- d. Memberikan tanggung jawab yang besar kepada peserta didik dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses pembelajaran secara langsung
- e. Menggunakan kelompok kecil
- f. Menuntut peserta didik untuk menyajikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

Sedangkan menurut Syahbaniar (2023) memiliki karakteristik tersendiri yaitu

- a. Fokus pada pemecahan masalah
- b. Masalah yang disajikan berkaitan dengan dunia nyata
- c. Mengorganisasikan tugas belajar seputar masalah
- d. Pembelajaran berpusat pada peserta didik
- e. Pembelajaran terjadi dalam kelompok kecil

- f. Menuntuk peserta didik untuk menyajikan/mempresentasikan hasil belajar
- g. Pendidik sebagai fasilitator

3. Langkah-langkan Model *Problem Based Learning*

Menurut Suwarso (2024) *Problem Based Learning* membawa peserta didik ke dalam pengalaman pembelajaran yang terstruktur. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pengajuan Masalah atau Pertanyaan
Dalam pengajuan masalah atau pertanyaan tidak sembarang bertanya karena hal ini akan menentukan hasil selanjutnya.
- b. Kolaborasi dan Diskusi
Tahapan kolaborasi dan diskusi merupakan bagian penting, dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk berkolaborasi dengan sesama dan mendiskusikan ide-ide mereka untuk mencapai pemahaman yang lebih baik.
- c. Pengembangan solusi atau hasil karya
Dalam tahapan ini peserta didik dipandu untuk menerapkan pengetahuan dan pemahaman yang telah diperoleh untuk menyelesaikan masalah atau menghasilkan karya yang relevan.
- d. Evaluasi dan Refleksi
Dalam tahap evaluasi dan refleksi, peserta didik diarahkan untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan merenungkan hasil serta pengalaman yang telah mereka alami.

Sedangkan menurut Hosnan dalam Anta (2024) langkah-langkah model PBL yaitu

- a. Mengorientasikan peserta didik pada masalah
- b. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
- c. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Berdasarkan pendapat dari para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah pengajuan masalah, diskusi, pengembangan solusi, dan evaluasi. Proses ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara sistematis.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih bermakna. Didukung dengan Harahap dkk (2022) Media Pembelajaran bukan hanya untuk melengkapi proses pembelajaran dan untuk menarik perhatian peserta didik saja, tetapi media pembelajaran juga bertujuan untuk memfasilitasi dan mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Uno dalam Harahap dkk (2022) bahwa media pembelajaran adalah bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi ke peserta didik dan juga dapat dimanfaatkan untuk memberikan penguatan ataupun motivasi.

Menurut beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat penting dalam menyampaikan materi dari pendidik kepada peserta didik. Fungsinya tidak hanya sebagai pelengkap atau penarik perhatian, tetapi juga sebagai sarana untuk menyederhanakan, memudahkan, dan meningkatkan efektivitas serta kualitas pembelajaran. Media ini membantu menciptakan komunikasi yang lebih baik antara pendidik dan peserta didik, serta dapat digunakan untuk memberikan penguatan dan motivasi dalam proses pembelajaran.

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan atau informasi yang berisi sumber belajar. Menurut Hasan dkk (2021) Media yang digunakan dalam pembelajaran sangat penting bagi peserta didik untuk membantu mereka memahami konsep, keterampilan, dan kemampuan baru. Terdapat dua jenis media yang biasa digunakan di Indonesia yaitu Media konvensional dan media digital. Media pembelajaran konvensional sering dianggap sebagai media pembelajaran tradisional. Media pembelajaran ini masih sering digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Yuniarti dkk (2023) Media pembelajaran konvensional yang paling umum digunakan adalah papan tulis, buku teks, dan sebagainya.

Media digital tentu berbeda dengan media konvensional. Media digital adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan internet dan berbagai perangkat (ponsel pintar, laptop, komputer, dan lain-lain.). Menurut para ahli, media digital dalam pembelajaran dapat berkolaborasi dengan media konvensional dengan menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran digital, seperti Google Classroom, Google Meet, Google Form, dan Wordwall. Media pembelajaran digital ini didukung oleh peran pendidik yang terampil dan mampu menyampaikan informasi kepada peserta didik mereka.

Menurut Arsyad (2011), Jenis-Jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. Media Visual: Media yang dapat dilihat seperti gambar, diagram, grafik, dan peta konsep
- b. Media Audio: Media yang hanya melibatkan suara, seperti rekaman, radio, dan podcast.

- c. Media Audiovisual: Kombinasi antara gambar dan suara, seperti video pembelajaran dan animasi
- d. Media Interaktif: Media berbasis teknologi yang memungkinkan interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran, seperti simulasi komputer, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran.

Sedangkan menurut Mayer dalam Vega (2024) berikut beberapa media pembelajaran yang umum digunakan:

- a. Media Pembelajaran berbasis cetak
Dengan menggunakan media ini informasi dapat disampaikan secara tertulis dan diakses dengan mudah oleh peserta didik.
- b. Media pembelajaran berbasis audio, visual, audio visual
Pendekatan ini memanfaatkan gambar, video, animasi, suara, dan elemen visual untuk memperkuat pemahaman peserta didik.
- c. Media pembelajaran berbasis media
Pendekatan ini memanfaatkan digitalisasi dan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.
- d. Media pembelajaran berbasis sosial media dan kolaboratif
Media ini memanfaatkan platform media sosial dan alat-alat kolaboratif untuk meningkatkan interaksi antara peserta didik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, para peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung sumber daya pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, para peneliti menggunakan *Crossword Puzzle* sebagai media.

F. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

1. Pengertian *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle adalah teka-teki silang berupa permainan kata yang disusun dalam bentuk kotak-kotak kosong horizontal dan vertikal, di mana pemain harus mengisi kotak tersebut dengan huruf-huruf berdasarkan petunjuk soal yang tersedia. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Marsono (2021) *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang (TTS) merupakan salah satu sarana untuk dapat

mengetahui dan mengingat pengetahuan yang dituangkan dalam jawaban pertanyaan yang ada pada baris maupun kolom yang digunakan dalam pembelajaran dengan maksud selain ada unsur permainan ada pula unsur pembelajaran. Sedangkan menurut Saputra (2020) *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang merupakan sebuah permainan. Permainan tersebut menyediakan pertanyaan-pertanyaan atau kata untuk mengisi kotak-kotak kosong yang dirancang sedemikian rupa.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Crossword Puzzle* adalah permainan kata dalam bentuk kotak-kotak yang diisi berdasarkan petunjuk soal. Selain bersifat menghibur, permainan ini juga bermanfaat untuk membantu peserta didik dalam mengingat, memahami, dan memperkuat materi pelajaran secara interaktif.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Crossword Puzzle*

Menurut Widaningsih (2023) setiap strategi pembelajaran biasanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan strategi pembelajaran teka-teki silang

- a. Relatif mudah penyelenggaraannya, dengan mencurahkan beberapa gagasan, istilah atau kata kunci dari materi yang telah disampaikan. Menyusunnya dalam bentuk pertanyaan yang disusun ke dalam kata kunci dan ditulis silang, horizontal atau vertikal.
- b. Menyenangkan, teka-teki silang dikemas dalam bentuk permainan, karena pertanyaan-pertanyaan dalam teka-teki silang tersebut bisa diselengi oleh item-item yang menyenangkan yang tidak berkaitan dengan pelajaran.
- c. Merangsang peserta didik untuk lebih banyak membaca buku.
- d. Peserta didik dapat mengembangkan materi yang lebih luas karena memiliki dorongan emosional dan intelektual yang memungkinkan mereka melampaui tingkat pengetahuan mereka sekarang.
- e. Lebih mudah mengingat, menghafal dan memahami konsep-konsep pembelajaran

Kekurangan atau kelemahan strategi pembelajaran teka-teki silang adalah:

- a. Penerapan strategi teka-teki silang dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas. Adakalanya siswa berteriak atau bertepuk tangan untuk mengungkapkan kegembiraannya ketika mereka mampu memecahkan suatu masalah.

Sedangkan Menurut Marsono (2021) *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang memiliki kelebihan antara lain:

- a. Menyegarkan pikiran dari kepenatan
- b. Menambah wawasan pengetahuan
- c. Mengasah kemampuan otak
- d. Melatih penguasaan kosa kata
- e. Melatih untuk fokus dan konsentrasi
- f. Melatih kesabaran.

Sedangkan kelemahan dari TTS adalah:

- a. Pertanyaan kurang variatif

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa teka-teki silang (TTS) memiliki banyak kelebihan yang dimana mudah diterapkan, menyenangkan, merangsang minat baca, memperluas wawasan, serta membantu peserta didik mengingat dan memahami konsep pelajaran. Selain itu, TTS juga melatih fokus, kosa kata, dan kemampuan berpikir. Namun, memiliki kekurangan juga seperti potensi kebisingan di kelas saat peserta didik terlalu antusias, dan kurangnya variasi dalam pertanyaan yang disusun.

3. Langkah-langkah Pelaksanaan Teka-teki silang

Menurut Zaini dkk dalam Widaningsih (2023), langkah-langkah dalam pelaksanaan strategi teka-teki silang adalah sebagai berikut:

- a. Tentukan kata kunci, terminologi, atau nama yang relevan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan..
- b. Buat teka-teki silang sederhana yang mencakup sejumlah item yang diperlukan, dan beri pewarnaan hitam pada kotak-kotak yang tidak digunakan.
- c. Kembangkan contoh-contoh item untuk teka-teki silang dengan menggunakan berbagai kategori, seperti definisi, kategori yang sesuai dengan item, contoh, atau antonim.
- d. Susun pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya disesuaikan dengan kata-kata yang telah dipilih.
- e. Bagikan teka-teki silang kepada peserta didik, di mana tugas dapat dikerjakan secara individu atau berkelompok.
- f. Tetapkan batas waktu untuk menyelesaikan teka-teki silang.
- g. Berikan penghargaan atau nilai kepada kelompok atau individu yang menyelesaikan tugas dengan cepat dan benar.

G. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Ilmu Sosial (IPAS)

1. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Ilmu Sosial (IPAS)

IPAS adalah disiplin ilmu yang memiliki karakteristik khususnya menganalisis tentang kejadian lingkungan yang asli, baik sebagai dunia nyata, peristiwa maupun ikatan dampak objektifnya. Sebagaimana ditetapkan oleh Agustina (2022) kurikulum merdeka ini menggabungkan pembelajaran antara ilmu alam (IPA) dan ilmu sosial (IPS), dengan ilmu-ilmu sosial menjadi IPAS. Dalam konteks pendidikan IPA dan IPS, peserta didik dapat belajar secara mandiri melalui proyek kelompok, dan pendidik juga dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar yang menyenangkan dengan mengembangkan materi pendidikan yang ditemukan di lingkungan.

Menurut Hamzah dan Khoiruman (2021) Dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPAS, pendidik hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang sehat dan kreatif, sehingga anak mampu mengekspresikan dirinya

sebagai subjek proses belajar bukan hanya sebagai objek pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPAS bukan hanya menjadi suatu kewajiban di Sekolah Dasar, tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sekitar. IPAS tidak hanya meliputi penguasaan terhadap kumpulan pengetahuan berupa faktafakta serta konsep-konsep, tetapi juga memiliki aspek sistematis. IPAS tidak hanya meliputi penguasaan terhadap kumpulan pengetahuan berupa faktafakta serta konsep-konsep, tetapi juga memiliki aspek sistematis.

2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan dan Ilmu Sosial (IPAS)

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari mata pelajaran lain karena menggabungkan dua disiplin ilmu, yaitu IPA dan IPS, dalam satu kesatuan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan eksploratif seperti penyelidikan, eksperimen, observasi, dan proyek berbasis masalah. Proses ini sekaligus mengembangkan berbagai keterampilan abad 21 seperti komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan. Sejalan dengan pendapat Yogiarni dan Sodikin (2025) bahwa dalam pembelajaran IPAS ada 2 elemen utama yaitu pemahaman IPAS dan keterampilan proses. Dalam melaksanakan pembelajaran, elemen keterampilan proses adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman IPAS sehingga kedua elemen ini disampaikan dalam satu kesatuan yang utuh dan tidak dijadikan menjadi tujuan pembelajaran yang terpisah.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah Pembelajaran IPAS mengintegrasikan pemahaman konsep dan keterampilan proses secara utuh. Pendekatan ini melibatkan peserta didik secara aktif dan kontekstual, serta bertujuan membekali mereka dengan keterampilan abad 21 untuk menghadapi tantangan masa depan.

3. Tujuan Ilmu Pengetahuan dan Ilmu Sosial (IPAS)

Menurut Yogiarni dan Sodikin (2025) dengan mempelajari IPAS, peserta didik diharapkan dapat

- a. Mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik agar mereka termotivasi untuk mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia
- b. Memahami identitas diri, memahami lingkungan sosial tempat tinggal, memahami perubahan dalam kehidupan manusia dan masyarakat sepanjang waktu, serta berperan aktif dalam menjaga, melindungi, dan melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana
- c. Mengembangkan keterampilan proses untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan memecahkan masalah melalui tindakan konkret
- d. Memahami anggota komunitas dan bangsa, serta memahami makna menjadi anggota komunitas, bangsa, dan dunia sehingga peserta didik dapat berkontribusi dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan diri mereka sendiri dan lingkungannya
- e. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep dalam IPAS dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

H. Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

- a. Yusuf dkk (2024)
 Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Materi Magnet Kelas V SDN 9 Limboto”. Sehingga diperoleh hasil

bahwa terdapat pengaruh model PBL berbantuan media crossword puzzle terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi magnet kelas V SDN 9 Limboto. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti yaitu terletak pada model pembelajaran yang dimana keduanya sama-sama menggunakan model PBL, kemudian sama-sama menggunakan mata pelajaran IPAS. Kemudian perbedaannya terletak pada sekolah yang akan diteliti, penelitian tersebut menggunakan SD 9 Limboto sedangkan penulis di SD Negeri 04 Metro Timur.

b. Afandi dkk (2024)

Penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar IPAS”. Diperoleh hasil bahwa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS peserta didik sebelum dan sesudah penerapan PBL. Adapun permasalahannya yaitu keduanya menggunakan model PBL dan menggunakan mata pelajaran IPAS. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada, penelitian tersebut tidak menggunakan media pembelajaran dan penelitian yang akan penulis teliti menggunakan media Crossword Puzzle.

c. Jauhari dkk 2024)

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS”. Kemudian didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini membenarkan hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *PBL* berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Adapun persamaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran yang dimana sama-sama menggunakan model pbl dan

menggunakan mata pelajaran IPAS. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran dimana penelitian tersebut menggunakan media audio visual.

d. Nanda dan Murwitaningsih (2024)

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD”. Didapatkan hasil bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan crossword puzzle memiliki pengaruh pada hasil pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV di SDN Batu Ampar 02. Adapun persamaanya yaitu permasalahannya yaitu keduanya menggunakan model PBL dan menggunakan media crossword puzzle. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian tersebut menggunakan kelas IV dan penulis menggunakan kelas V.

e. Hamzah dkk (2025)

Penelitian yang berjudul “Penerapan Pbl Berbantuan Interacty Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. Sehingga diperoleh hasil bahwa penerapan model PBL berbantuan media crossword puzzle berbasis Interacty terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi energi. Adapun persamaanya yaitu keduanya menggunakan model PBL dan media Crossword Puzzle. Kemudian untuk perbedaannya terletak pada kelas yang digunakan, penelitian tersebut menggunakan kelas IV sedangkan penulis menggunakan kelas V.

f. Alvitriani dkk (2025)

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas III D MI NU Metro Lampung”. Sehingga diperoleh hasil bahwa bahwa media Crossword Puzzle ini dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun persamaanya yaitu menggunakan media Crossword Puzzle. Kemudian untuk perbedaannya terletak pada model yang

digunakan, penelitian tersebut menggunakan model TGT sedangkan penulis menggunakan model PBL.

g. Peronica dkk (2025)

Studi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD” bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas V. Perbedaan terletak pada mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model mata pelajaran kewarganegaraan, sementara penulis menggunakan IPAS. Perbedaan terletak pada mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model mata pelajaran kewarganegaraan, sementara penulis menggunakan IPAS.

I. Kerangka Pikir

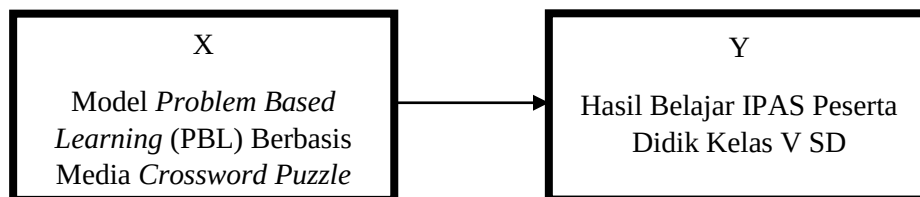
Kerangka berpikir adalah susunan logis yang menggambarkan alur dan jalannya pemikiran dalam penelitian yang menjelaskan hubungan antar konsep atau variabel dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2023) Kerangka pikir juga dikatakan sebagai alur perjalanan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Melalui penjelasan dalam kerangka berpikir, peneliti dapat menguraikan secara menyeluruh variabel-variabel yang diteliti, sumber teori yang mendasarinya, serta alasan pemilihan variabel tersebut.

Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini dimulai dengan tes awal (pretest) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penyampaian inti materi pada kelas eksperimen akan disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based Learning* Berbasis Media *Crossword Puzzle* sedangkan pada kelas kontrol akan digunakan model lainnya. Setelah itu diberikan tes akhir (posttest) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat hasil akhir.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi IPAS adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir peserta didik selama proses belajar berlangsung. Dalam pelaksanaannya, *Problem Based Learning* diterapkan melalui beberapa tahapan pembelajaran dan didukung oleh penggunaan media, salah satunya adalah (*Crossword Puzzle*).

Media *Crossword Puzzle* adalah salah satu alat bantu dalam pembelajaran yang berbentuk permainan kata. Dalam media ini, peserta didik diminta untuk mengisi kotak-kotak kosong secara horizontal (mendatar) dan vertikal (menurun) dengan jawaban yang sesuai berdasarkan petunjuk soal yang diberikan. Media ini tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga melatih ingatan, memperkuat pemahaman konsep, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta fokus dalam menyelesaikan masalah. Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan dimulai dari suatu permasalahan nyata untuk mendorong mereka berpikir kritis dan mencari solusi. Secara umum, ada lima tahap yang dianggap sebagai langkah-langkah dalam menjalankan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*, menurut Novelni dan Sukma (2021) yaitu: 1) Orientasi siswa pada masalah. 2) Menyusun kegiatan. 3) Membimbing penyelidikan perorangan dan kelompok. 4) Menghasilkan dan menyajikan hasil. 5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

—————→ : Pengaruh

J. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, penelitian relavan, dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis penelitian yang di ajukan dalam penelitian ini adalah:

- Ha : Terdapat pengaruh pada penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 04 Metro Timur.
- H0 : Tidak terdapat pengaruh pada penerapan Model *Problem Based Learning* Berbasis Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 04 Metro Timur.

III. METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Tepatnya jenis quasi eksperimen. Desain ini melibatkan kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya mampu mengendalikan variabel luar yang mungkin memengaruhi jalannya eksperimen. Menurut Sugiyono (2023), *quasi experimental design* adalah rancangan penelitian yang memiliki kelompok kontrol, tetapi kurang optimal dalam mengontrol pengaruh variabel luar. Terdapat dua bentuk utama dalam desain ini, yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*. Pada penelitian ini, bentuk desain yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak, tetapi tetap dibandingkan untuk melihat pengaruh perlakuan yang diberikan.

Pada tahap awal penelitian ini, peneliti melakukan pretest pada kelas eksperimen dan kontrol dengan bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan awal peserta didik. Kemudian setelah dilakukan pretest, peneliti melaksanakan pembelajaran yang perlakuannya diberikan hanya kepada kelas eksperimen saja. Apabila proses pembelajaran telah dilakukan, maka peneliti dapat melanjutkan ketahap selanjutnya untuk melaksanakan posttest. Pelaksanaan posttest ini bertujuan untuk mengetahui perubahan positif dari peserta didik mengenai kemajuan belajarnya. Dimana pada kelas eksperimen dalam penelitian ini sudah diberikan perlakuan berupa penerapan Model *Problem Based Learning* dengan menggunakan bantuan media *crossword*

puzzle dan kelas kontrol diberikan model *Discovery Learning* dengan bantuan media PPT.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan perencanaan untuk mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini digunakan desain penelitian *pretest-posttest control grup desain* dengan menggunakan dua kelas sebagai objek penelitian, yaitu terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut design penelitian pretest-posttest control group design :

O1	Xa	O2
O3	Xb	O4

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O1 = *pretest* kelompok diberikan perlakuan (eksperimen)

O2 = *posttest* kelompok diberikan perlakuan (eksperimen)

O3 = *pretest* kelompok tidak diberikan perlakuan (kontrol)

O4 = *posttest* kelompok tidak diberikan perlakuan (kontrol)

Xa = perlakuan model problem based learning dengan menggunakan media Crossword puzzle.

Xb = perlakuan model discovery learning dengan menggunakan media PPT

(Sumber : Sugiyono, 2023)

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 04 Metro Timur, Metro, Lampung

2. Waktu Penelitian

Diawali dengan penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan pada SD Negeri 04 Metro Timur dan Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil 2025/2026.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 04 Metro Timur

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini merujuk pada keseluruhan wilayah yang menjadi fokus objek atau subjek yang ditentukan oleh peneliti. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2023) Populasi adalah wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti dan digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan. Dengan demikian, populasi tidak terbatas pada manusia saja, tetapi juga bisa berupa objek atau fenomena alam lainnya. Populasi tidak hanya dilihat dari segi jumlah, tetapi juga mencakup semua karakteristik yang dimiliki oleh objek atau subjek. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri 04 Metro Timur.

Tabel 2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 04 Metro Timur

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	VA	28
2.	VB	28
3.	VC	27
Jumlah		83

Sumber: Dokumen peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Timur

2. Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik nonprobability sampling dengan pendekatan sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2023) Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan dapat mewakili seluruh populasi. Secara umum, teknik sampling dibagi menjadi dua jenis yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan metode nonprobability sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Menurut Arikunto (2013), *purposive sampling* merupakan metode penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang dianggap mampu memberikan data yang optimal. Berdasarkan pertimbangan tersebut, sampel yang dipilih adalah kelas VA 28 peserta didik dan VB 28 peserta didik, sehingga total sampel berjumlah 56 peserta didik. Kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen karena sebagian besar peserta didik di kelas tersebut belum mencapai ketuntasan, sehingga dinilai cocok untuk diberikan perlakuan dalam penelitian ini. Sementara itu, kelas VB dipilih sebagai kelas kontrol karena banyak peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar.

E. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu tahap prapenelitian, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap pengolahan data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penelitian Pendahuluan

- a) Melakukan penelitian awal untuk menentukan kondisi sekolah, mendokumentasikan hasil penilaian tengah semester, menentukan jumlah kelas peserta didik yang akan dimasukkan dalam penelitian, dan memahami metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik.
- b) Tentukan kelas eksperimen, yaitu kelas VA akan digunakan sebagai kelas eksperimen karena memiliki tingkat penguasaan yang rendah, sementara kelas VB akan digunakan sebagai kelas kontrol karena memiliki tingkat penguasaan yang lebih baik daripada kelas VA.

2. Tahap Perencanaan

- a) Membuat modul ajar dan soal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu instrumen non-tes berupa observasi dengan menggunakan model PBL berbasis media *Crossword Puzzle* serta instrumen tes yaitu soal pretest dan posttest berupa soal pilihan ganda.

3. Tahap Pelaksanaan

- a) Melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- b) Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbasis media *Crossword Puzzle* sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- c) Mengadakan posttest.

4. Tahap Pengolahan Data

- a) Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest*.
- b) Mengolah dan menganalisis data penelitian.

- c) Menyusun laporan hasil penelitian.

F. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Yang menjadi variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Variabel bebas yaitu model *Problem based Learning* berbasis media *Crossword Puzzle* yang dilambangkan dengan (X)
- b) Variabel terikat yaitu hasil belajar IPAS peserta didik kelas V yang dilambangkan dengan (Y).

G. Definisi Konseptual dan Operasional penelitian

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang melibatkan peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan, di mana melalui proses pemecahan masalah tersebut, peserta didik memperoleh pengetahuan baru. Untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal, digunakan media *Crossword Puzzle* sebagai sarana bantu dalam proses pembelajaran. *Crossword Puzzle* merupakan media berbentuk kotak-kotak yang harus diisi dengan jawaban dari soal-soal yang disusun secara datar dan menurun. *Crossword Puzzle* dirancang agar peserta didik dapat terlibat secara aktif selama pembelajaran berlangsung, serta dapat melatih kemampuan berpikir dan daya ingat mereka. Dengan demikian, media ini juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar yang ditumbuhkan melalui peran aktif pendidik.
- b. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah melakukan proses pembelajaran.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan jenis pendekatan yang melibatkan peserta didik dalam suatu permasalahan atau proyek, dengan tujuan mendorong keaktifan mereka dalam proses pembelajaran. Melalui keterlibatan ini, peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan masalah yang diberikan dan menghasilkan hasil sesuai yang diharapkan. Dalam pelaksanaannya, model PBL ini didukung oleh penggunaan media *Crossword Puzzle* sebagai alat bantu, yang berisi soal atau pertanyaan mendatar dan menurn yang dirancang secara menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun langkah-langkah PBL
 1. Orientasi peserta didik kepada masalah.
 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
 3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.
 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
- b. Hasil belajar merupakan pencapaian kemampuan peserta didik yang diperoleh melalui proses pembelajaran dan dievaluasi untuk mengetahui tingkat penguasaan materi. Hasil tersebut dapat diketahui dari performa peserta didik setelah menyelesaikan suatu tes. Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Nilai atau skor yang diperoleh dari tes menjadi indikator hasil belajar peserta didik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk soal pilihan ganda di mana setiap butir soal diberi skor. Fokus penelitian ini adalah pada dimensi kognitif dari hasil belajar peserta didik.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes, karena tujuan utamanya adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Tes digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan subjek penelitian melalui proses pengukuran yang sistematis. Menurut Arikunto (2013), tes adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk menilai atau mengukur sesuatu berdasarkan aturan-aturan tertentu. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dalam bentuk *Pretest* dan *Posttest* untuk memperoleh data mengenai pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai hasil belajar kognitif, yang kemudian dianalisis untuk melihat sejauh mana pengaruh dari penerapan model pembelajaran tersebut. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 30 soal, yang dirancang khusus untuk mengukur aspek kognitif hasil belajar IPAS peserta didik.

2. Non Tes

a. Teknik Observasi

Teknik pengumpulan data melalui observasi digunakan ketika penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses pelaksanaan, serta situasi di mana jumlah responden yang diamati tidak terlalu banyak. Observasi dilakukan dengan cara memusatkan perhatian secara langsung terhadap objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, pengamatan mencakup hal-hal seperti jumlah populasi, pemilihan sampel, dan proses pembelajaran yang berlangsung di SD Negeri 04 Metro Timur.

b. Wawancara

Wawancara merupakan keadaan dalam berkomunikasi antara dua orang yang dimana terjadi proses psikologis didalamnya, pada situasi ini kedua individu secara timbal balik memberikan tanggapan sesuai dengan tujuan penelitian. Wawancara ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai persoalan peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS. Wawancara yang dilakukan juga bertujuan untuk mengetahui apa faktor peserta didik kurang tertarik pada mata pelajaran IPAS, sehingga peneliti dapat menetapkan keputusan apakah kelas yang dituju cocok atau tidak untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen ataupun kelas kontrol.

c. Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Metode ini dimanfaatkan untuk memperoleh data mengenai jalannya proses penelitian yang berlangsung di dalam kelas. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data pendidik Dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait hasil belajar peserta didik, khususnya data Penilaian Tengah Semester peserta didik kelas V di SD Negeri 04 Metro Timur.

I. Instrumen Penelitian

1. Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes pada penelitian ini berupa tes subjektif berbentuk pilihan ganda berjumlah 30 soal untuk mengukur aspek kognitif hasil belajar IPAS peserta didik di SD Negeri 04 Metro Timur pada kelas VC. Adapun kisi-kisi instrumen soal ranah kognitif yang diujikan dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes Pembelajaran IPAS

CP Capaian Pembelajaran	TP Tujuan Pembelajaran	Tingkat ranah kognitif	Indikator	No Soal	
				Diajukan	Dipakai
Peserta didik mengetahui Bagaimana Bernapas dapat Membantu Melakukan Aktivitas Sehari-hari	1. Peserta didik dapat memprediksi akibat jika manusia tidak bernapas.	C3	1. Peserta didik dapat menjelaskan hubungan antara proses pernapasan dan kebutuhan oksigen bagi tubuh manusia. 2. Peserta didik dapat menganalisis fungsi organ-organ pernapasan dalam mendukung kelangsungan hidup manusia. 3. Peserta didik dapat memprediksi akibat yang terjadi pada organ dan sistem tubuh manusia jika proses pernapasan	1,2,3,4,5,6,7,8,9	1,2,3,4,5,7,8,9
	2. Peserta didik dapat mendeskripsikan mekanisme pernapasan pada manusia.	C4	1. Peserta didik dapat menjelaskan langkah-langkah proses pernapasan pada manusia.		

CP Capaian Pembelajaran	TP Tujuan Pembelajaran	Tingkat ranah kognitif	Indikator	No Soal	
				Diajukan	Dipakai
			2. Peserta didik dapat menyusun penjelasan logis mengenai urutan proses masuk dan keluarnya udara pada sistem pernapasan manusia. 3. Peserta didik dapat menyimpulkan bagaimana udara masuk dan keluar dari paru-paru.	10,11,12,13,14,15,16,17,18	10,11,12,13,15,18
	3. Peserta didik dapat merefleksikan pentingnya menjaga kesehatan organ pernapasan.	C5	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi kebiasaan baik dan buruk yang memengaruhi kesehatan organ pernapasan. 2. Peserta didik dapat menilai dampak perilaku sehari-hari (seperti merokok pasif atau polusi udara) terhadap organ pernapasan. 3. Peserta didik dapat menyimpulkan		

CP Capaian Pembelajaran	TP Tujuan Pembelajaran	Tingkat ranah kognitif	Indikator	No Soal	Jumlah Soal
				Diajukan	Dipakai
			pentingnya menjaga kesehatan organ pernapasan melalui perilaku hidup bersih dan sehat.	19,20,21, 22,23,24, 25,26,27, 28,29,30	19,20,22,23, 24,26,27,28,30
Jumlah					23

Sumber: Analisis Peneliti

2. Instrumen Non Tes

Intrumen non-tes dalam penelitian ini dirancang untuk mengamati dan mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model PBL dengan media Crossword Puzzle. Intrumen non-tes yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penilaian aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menyediakan daftar periksa sesuai dengan aspek yang diamati. Pengamatan aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* sebagai berikut.

1. Orientasi peserta didik kepada masalah.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Tabel 4. Kisi-Kisi Observasi Model *Problem Based Learning*

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Bentuk Penilaian
1.	Orientasi peserta didik terhadap masalah	Peserta didik mengamati dan memahami permasalahan yang diberikan.	Ceklis
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Peserta didik melakukan tanya jawab dan diskusi terhadap permasalahan yang diberikan	Ceklis
3.	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Peserta didik mengerjakan media <i>crossword puzzle</i> dan duduk sesuai kelompok ataupun individual yang telah ditentukan	Ceklis
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi	Ceklis
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Peserta didik membuat kesimpulan hasil pemecahan masalah	Ceklis

J. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas instrumen terkait dengan tujuan pengukuran suatu penelitian, dimana validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan data valid atau tidak. Uji validitas menurut Arikunto (2013) yang berasal dari kata *validity*, yang berarti ukuran yang menunjukkan keandalan atau validitas alat ukur. Dalam penelitian ini, validitas digunakan untuk menentukan validitas soal-soal yang akan digunakan dalam penelitian. Ada 30 soal yang validitasnya akan diuji. Penelitian ini menggunakan uji validitas *product* Karl Person dengan bantuan program Microsoft excel, dengan rumus berikut.

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Sumber: Sugiyono (2023)

Penentuan kategori dari validitas instrumen yang mengacu pada interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 5. Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas

Besar	Interpretasi
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40- 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2023)

Validitas tes yang digunakan berupa pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah responden 27 peserta didik. Jumlah soal yang di ujicobakan sebanyak 30 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis soal yaitu validitas soal dengan berbantuan Microsoft Excel. Berikut ini adalah hasil analisis dari validitas butir soal pilihan ganda yang telah diujicobakan. (Lampiran 15, hlm 107)

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Soal Tes Kognitif Pilihan Ganda

No	Instrumen Soal	Jumlah	Validitas
1.	1,2,3,4,5,7,8,9,10,11,12,13,15,18,19,20,22,23,24,26,27,28,30	23	Valid
2.	6,14,16,17,21,25,29	7	Tidak Valid

Sumber: Analisi data peneliti

Tabel 6 diatas menjelaskan bahwa untuk instrumen soal 30 terdapat soal yang valid berjumlah 23 soal dan untuk instrumen soal yang tidak valid berjumlah 7 soal. Pengujiannya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikasi (α) =0,05 maka butir soal tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal tersebut tidak valid sehingga tidak dipakai. Oleh karena itu 23 soal yang dinyatakan valid digunakan untuk uji pretest dan uji posttest.

2. Uji Reliabilitas

Sebuah tes dianggap reliable jika alat ukur tersebut diuji pada subjek yang sama berulang kali, namun hasilnya tetap sama atau mengikuti perubahan. Uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Chronbach bantuan program microsoft office excel yaitu:

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)} \left[\frac{1 - \sum \delta_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : Koefisien reliabilitas

n : Banyaknya butir soal

$\sum \delta_i^2$: Jumlah varians skor tiap butir

S_t^2 : Varians total

Sumber: Arikunto (2013)

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya dan diandalkan. Alasan penelitian menggunakan

reliabilitas yaitu untuk mengetahui atau menunjukkan keajekan suatu tes dalam mengukur gejala yang sama pada waktu kesempatan yang berbeda.

Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,19	Sangat Rendah
0,20 - 0,39	Rendah
0,40 - 0,59	Sedang
0,60-0,79	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Reliabilitas instrumen dihitung menggunakan Microsoft Office Excel. Soal yang valid kemudian dihitung menggunakan rumus KR. 20 (Kuder Richardson) dengan bantuan Microsoft Office Excel. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil rhitung = 0,87 dan mempunyai kriteria reliabilitas “sangat tinggi” yang dilihat dari koefisien reliabilitas KR 20 . (Lampiran 16, Hal 108)

3. Daya Beda Soal

Daya pembeda dihitung untuk mengetahui sejauh mana butir soal dapat membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Rumus untuk menghitung daya pembeda adalah sebagai berikut: Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Statistical Program for the Social Science*.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

J = Jumlah Peserta Tes

J_A = Banyak peserta kelompok atas

J_B = Banyak peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
 B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
 P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
 P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab Benar
 Sumber: Arikunto (2013)

Adapun kriteria uji daya beda adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Klasifikasi Daya Beda Soal

Indeks Daya Beda	Kriteria
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang Baik
< 0,00	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2013)

Berikut ini hasil uji daya beda yang telah dilakukan oleh peneliti.

Tabel 9. Hasil Uji Daya Beda Soal

No	Nomor Soal	Kriteria	Jumlah
1	6,12,13,14,16,17,18,19,20,21,23	Baik Sekali	11
2	2,3,4,5,8,9,10,11,15,22	Baik	10
3	1,7	Cukup	2

Sumber: Hasil analisis peneliti

Tabel 8 menunjukkan bahwa hasil uji daya beda pada instrumen soal valid 23.

Jumlah soal yang memiliki kriteria baik sekali terdapat 11 soal ,untuk kriteria baik berjumlah 10 soal dan untuk kriteria cukup terdapat 2 soal.

4. Kesukaran Soal

Guna menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan manual. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2013) yaitu :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Sumber: (Arikunto, 2013)

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil nilai indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya, semakin besar nilai indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut. Klasifikasi tingkat kesulitan pertanyaan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Kategori Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2013)

Berikut ini hasil dari uji taraf kesukaran pada soal yang telah diuji validitas dan reabilitasnya.

Tabel 11. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

No	No Soal	Kategori	Jumlah
1.	8	Sedang	1
2.	1,2,3,4,5,7,9,10,11,12,13,15,18,19,20,,22,21,24,26,27,28,30	Mudah	22

Sumber: Analisis data peneliti

Tabel 10 menunjukkan hasil uji taraf kesukaran pada instrumen soal valid 23. Jumlah soal yang memiliki taraf kesukaran kategori mudah terdapat 22 soal dan untuk soal yang memiliki kategori sedang terdapat 1 soal.

K. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi dampak model *Problem Based Learning* berbasis media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik. Uji prasyarat data dilakukan untuk memverifikasi bahwa instrumen penelitian memiliki distribusi normal dan homogen, sehingga memungkinkan penelitian dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis.

1. Uji Persyaratan Analisis Data

(1) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini untuk mengetahui data penelitian yang berdistribusi normal atau tidak. Statistika yang digunakan untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini yaitu dengan uji Shapiro Wilk. Menghitung data yang telah didapat dengan berbantuan aplikasi *Statistical Program for the Social Science* 2023. Langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut:

- a. Mengolah data menggunakan SPSS dengan langkah seperti berikut ini.
 1. Mempersiapkan data dalam bentuk Microsoft Excel
 2. Membuka aplikasi Statistical Program for the Social Science 2023
 3. Klik bagian Variabel View pojok kiri bawah
 4. Mengisi data kolom Name pada baris satu dengan keterangan “Kelas” sedangkan pada baris dua “Hasil belajar”. Pastikan menu Decimal diganti dengan nol (0), sedangkan kolom menu hasil Label diisi dengan “Kelas eksperimen” dan “Kelas kontrol”, lalu menu Measure diubah menjadi “Scale”

5. Klik data View, kemudian masukkan data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol.
 6. Klik Analyze > Descriptive Statistic > Explore
 7. Hasil masukkan ke Dependent List, dan kelas masukkan ke Factor List.
 8. Klik Plots, kemudian pilih “Normalityplots with test” kemudian pilih “Power Estimation”, lalu OK
- b. Jika nilai sig Shapiro Wilk > 0,05 maka data berdistribusi normal.

(2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi sama. Uji homogenitas menggunakan uji Homogeneity of Variance. Pengolahan data berbantuan aplikasi *Statistical Program for the Social Science* 2023. Langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut:

- a. Mengolah data menggunakan SPSS dengan langkah berikut.
 1. Mempersiapkan data.
 2. Pada aplikasi SPSS 2023, klik bagian Variabel View.
 3. Isi data Name pada baris satu dengan keterangan “Hasil belajar”, pada baris ke dua “Kelas”.
 4. Pastikan menu Decimal nol (0), sedangkan kolom menu hasil Value diisi dengan “Posttest eksperimen dan posttest kontrol.
 5. Menu Measure diubah menjadi “Scale”
 6. Klik Data View, selanjutnya masukkan data hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol.
 7. Klik Analyze > Descriptive Statistic > Explore.

8. Masukkan hasil ke Dependent List dan kelas masukkan ke Factor List.
 9. Klik Plots, kemudian pilih “Power Estimation”, OK.
- b. Jika nilai sig Based on Mean $> 0,05$ maka varian data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

(3) Uji Normal Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik setelah melakukan perlakuan dalam penelitian. Metode yang digunakan melibatkan perhitungan selisih antara skor pre-test dan post-test pada kelas eksperimen serta kelas kontrol. Rumus N-Gain dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

Kriteria dari uji N-Gain dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Kategori Uji N-Gain

Nilai Gain	Kriteria
$0,7 \leq \text{N-Gain} \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$\text{N-Gain} < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake dalam Fatimah (2020)

L. Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Menguji hipotesis untuk mengetahui perbedaan penggunaan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar dapat menggunakan uji linier sederhana berbantuan aplikasi SPSS 2023.

- a. Mengelola data dan menggunakan SPSS dengan langkah sebagai berikut:
 1. Mempersiapkan data.
 2. Pada aplikasi SPSS 2023, klik bagian Variabel View.
 3. Isi data Name pada baris satu dengan keterangan “Pretest Eksperimen”, pada baris ke dua “Posttest Eksperimen”.
 4. Pastikan menu Decimal nol (0), sedangkan menu Measure diubah menjadi “Scale”.
 5. Klik Data View, selanjutnya masukkan data hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol.
 6. Klik Analyze > Regression > Linier.
 7. Masukkan data “Pretest Eksperimen” pada kolom Independent, sedangkan data “Posttest Eksperimen” dan letakkan di kolom Dependent.
 8. Jika data sudah dibuat dengan pengaturan diatas lalu klik OK.
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tolak H_0 dan terima H_a . Jika H_a diterima, maka ada pengaruh yang signifikan.

Hipotesis yang diuji sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh yang Signifikan Pada Penerapan Model Pembelajaran Problem based Learning Berbasis Media Crossword

Puzzle terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD
Negeri 04 Metro timur

H_a : Terdapat Pengaruh yang Signifikan Pada Penerapan Model
Pembelajaran Problem based Learning Berbasis Media Crossword
Puzzle terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas V SD
Negeri 04 Metro Timur.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbasis media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di SD Negeri 04 Metro Timur, Metro Timur tahun ajaran 2025/2026. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model PBL berbasis media *Crossword Puzzle*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas maka dapat diajukan saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada kemampuan kognitif peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Timur sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan bertukar ide kepada teman saat melakukan diskusi dan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran berlangsung untuk menumbuhkan suasana belajar yang aktif dan terjalin kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menyiapkan perangkat pembelajaran dengan baik sebelum mengajar seperti menyiapkan perangkat pembelajaran yang membangun keaktifan peserta didik seperti menggunakan Model *Problem Based*

Learning berbasis media *Crossword Puzzle* agar peserta didik dapat memahami konsep materi dengan kondisi lingkungan sekitarnya. Peneliti juga menyarankan agar pendidik menyiapkan media yang membangun dan membentuk pemahaman peserta didik dalam proses menyelesaikan masalah sehingga terjalin interaksi antara peserta didik dengan sumber belajarnya.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menyusun perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi peserta didik selama kegiatan pembelajaran guna mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambah sumber referensi serta menjadi gambaran, informasi dan masukan terkait pengaruh Model PBL berbasis media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di Sekolah Dasar. Peneliti juga menyarankan untuk lebih mengembangkan instrumen sehingga hasil dari penelitian selanjutnya lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, N. A. S. 2021. *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. Riau. DOTPLUS.
- Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS. *Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran*, 04–01, 113–120.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.370>
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Yuniansyah, Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Een, K. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., Maulidiana, S., Setyaningrum, V., Lestari, L. P. S., Ningrum, W. W., Astuti, N. M., Nelly, Ilyas, F. S., Ramli, A., Kurniati, Y., & Yuliastuti, C. 2023. *Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Praktis)*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alvitriani, A., Mahmudah, M., & Aisyah, N. 2025. Pengembangan Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas III D MI NU Metro Lampung. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 267–277.
<https://doi.org/10.29407/jsp.v8i1.1063>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Danhas, M., & Danhas, Y. H. 2020. *Pendidikan Lingkungan (Environmental Education)*. Yogyakarta. DEEPUBLISH.
- Delsi Novelni, & Elfia Sukma. 2021. Analisis Langkah-Langkah model Problem Based Learning dalam Analisis Langkah-Langkah Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3869–3888.
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan. Kaaffah Learning Center.
- Hamzah, N. A. R., Panai, A. H., Arif, R. M., Arifin, I. N., & Kudus, K. 2025. Penerapan Pbl Berbantuan Interacty Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 5(2), 8–16.
<https://doi.org/10.51878/edutech.v5i2.4842>

Harahap, O. F. M., Napitupulu, M., & Batubara, N. S. 2022. *MEDIA PEMBELAJARAN Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. AZKA PUSTAKA.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. made I. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten. Tahta Media Group.

Jauhari, S. F., Purnamasari, V., & Purwaningrum, M. R. 2024. Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 36–43.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.391>

Kulsum, U. 2023. *Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik*. NTB. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

Laksana, D. N. L., Lawe, Y. U., & Prabawati, E. 2023. *Desain Pembelajaran SD Berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jawa Tengah. Nasya Exapanding Management.

Limbong, S. S. P. 2024. *Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*. Indonesia. Guepedia.

Marsono. 2021. *Pendekatan Scientific Model Crossword Puzzle*. Jawa Tengah. Nasya Exapanding Management.

Masitoh, S. 2023. *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. Jawa Barat. Mega Press Nusantara.

Nanda, E., & Murwitaningsih, S. 2024. Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 50–56. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1356>

Peronica, V., Disurya, R., & Imansyah, F. 2025. Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar IPAS. *Elementary Education*, 08(02), 278–284.
<https://doi.org/10.22460/collase.v8i2.24120>

Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. 2024. Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>

- Saputra, I. 2020. *TTS Seru Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islami MI Kelas VI Untuk Madrasah Ibtidaiyah*. Jambi. Guepedia.
- Setiawan, H. R., & Bahtiar, A. 2023. *Monograf Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik*. Medan. umsuPRESS.
- Siswanti, A. B., & Indrajit, R. E. 2023. *Problem Based Learning*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Sudirman, Nasrianty, Kurniawati, N., Kartini, K. S., Widiyarti, G., Sukmawati, R., Vonnisy, Safitri, P. T., Silka, Lisnasari, S. F., Amaliah, R., Taubah, R., Agetania, N. L. P., & Marlinda, N. L. P. M. 2023. *Proses Belajar dan Pembelajaran*. Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. ALFABETA.
- Syahbaniar. 2023. *Kunci Sukses Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning*. NTB. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. 2024. Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Wahyuni, R. S., Arifin, S., Puspitasari, I., Astiswijaya, N., Santika, N. W. R., Oktaviane, Y., Zahro, U. C., Lestariani, N., Nurlaela, E., Sari, A. S. D., & Kusumastiti, W. 2024. *Model-Model Pembelajaran*. Jawa Barat. Widina Media Utama.
- Wahyuningsih, E. S. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta. DEEPUBLISH.
- Wicaksono, A. G. 2020. *Belajar dan Pembelajaran (Konsep Dasar, Teori, dan Implementasinya)*. Surakarta. UNISRI Press.
- Widaningsih, N. 2023. *Asiknya Bermain TTS ASEAN*. Jawa Barat. Adanu Abimata.
- Yogiarni, T., & Sodikin, R. A. 2025. *MENCIPTAKAN VIDEO EDUKATIF IPAS YANG MENARIK DAN EFEKTIF MENGGUNAKAN CANVA*. Ruang Tentor.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. 2023. Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>

Yusuf, I., Panai, A. H., Arif, R. M., Arifin, I. N., Abdullah, G., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, F. I. 2024. Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Materi Magnet Kelas V SDN 9 Limboto. *Jambura Elementary Education Journal*, 5, 43–49. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jeej/article/view/3857>