

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pasal 1 Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 menyatakan, pendidikan merupakan proses pembelajaran seumur hidup yang berdampak positif terhadap perkembangan individu, di mana seseorang dapat menggali dan memaksimalkan potensi dirinya untuk masa depan. Sesuai pasal 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, mengembangkan aspek spiritual, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan masyarakat dan bangsa (Nata Hudin et al., 2024).

Pendidikan memiliki tujuan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertakwa. Siswa diharapkan berakhlak luhur, sehat jasmani dan rohani serta berpengetahuan luas, terampil. Mereka juga harus terampil, kreatif, mandiri, dan mampu berperan sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Guna mewujudkan tujuan tersebut, proses pembelajaran perlu menerapkan pendekatan berorientasi pada siswa sebagai subjek aktif. Siswa distimulasi untuk dapat berinteraksi secara langsung dengan materi, memecahkan permasalahan, dan mengajukan pertanyaan yang relevan, berdiskusi, dan mengeksplorasi pemahaman secara mendalam. Guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran berkelanjutan (Hafid et al., 2022).

Salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitar serta interaksi antara manusia dan alam. Pembelajaran IPAS mengembangkan karakter siswa agar selaras dengan profil Pelajar Pancasila yang berkualitas. Siswa didorong mampu mengelola lingkungan alam maupun sosial secara selaras dan berkesinambungan. Pembelajaran IPAS membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan untuk menghadapi tantangan masa depan. Pembelajaran IPAS juga mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam materi pembelajaran sehari-hari (Marwa et al., 2023).

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki karakteristik unik yang membedakannya dengan mata pelajaran lain. IPAS mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam satu kesatuan pembelajaran yang holistik (Marwa et al., 2023). Materi IPAS mencakup konsep konkret seperti kenampakan alam sehingga konsep abstrak seperti interaksi sosial masyarakat, yang menuntut pendekatan pembelajaran kontekstual dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan penggunaan metode ilmiah. Pembelajaran IPAS yang memenuhi kebutuhan siswa seharusnya menerapkan model seperti *project based learning*, *discovery learning*, dan pembelajaran *kooperatif* yang mengoptimalkan pengalaman belajar siswa secara langsung sambil mengembangkan literasi dan numerasi siswa (Suhelayanti, Syamsiah Z et al., 2023). Pembelajaran IPAS yang efektif menuntut penggunaan metode yang bervariasi seperti diskusi kelompok dan eksperimen (Elisabeth, 2024).

Perubahan kurikulum dan sistem pembelajaran membawa tantangan baru bagi para guru saat ini. Tantangan tersebut berkaitan dengan rendahnya capaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang belum optimal menjadi kendala utama pembelajaran (Suprapmanto & Zakiyah, 2024). Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak dan kompleks. Kesulitan ini disebabkan penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif dan kurangnya variasi media pembelajaran inovatif. Kurangnya variasi media pembelajaran inovatif membuat siswa cepat merasa bosan dalam belajar.

Penggunaan metode pembelajaran tradisional yang monoton menyebabkan kurangnya keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran aktif. Siswa menjadi pasif dan hanya menerima informasi tanpa mengelolanya secara mendalam. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar siswa di kelas. Kurangnya motivasi siswa yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar secara signifikan (Utami et al., 2024). Hasil belajar yang rendah menunjukkan belum optimalnya proses pembelajaran yang dilakukan guru. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi dan media pembelajaran yang menarik.

Penelitian oleh Kurniasari et al., mengemukakan bahwa penggunaan metode ceramah terus menerus akan menimbulkan rasa jenuh pada siswa. Materi pembelajaran menjadi sulit dipahami dan diingat dengan baik oleh siswa tersebut. Guru disarankan memanfaatkan variasi metode pembelajaran seperti tanya jawab atau diskusi kelompok. Variasi metode dapat meningkatkan

partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang efektif. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS (Kurniasari et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi salah satu solusi mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut.

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran yang telah terlaksana. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam konteks pembelajaran IPAS, hasil belajar kognitif menjadi fokus utama pengukuran. Hasil belajar kognitif mencakup kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4) (Ratno et al., 2024). Keempat tingkatan ini mencerminkan kedalaman pemahaman siswa terhadap konsep IPAS. Namun pada kenyataannya banyak siswa hanya mencapai level rendah (C1-C2) karena metode pembelajaran yang tidak mendukung. Hasil belajar yang optimal adalah siswa yang telah menguasai kompetensi yang diharapkan. Penguasaan ini tidak hanya pada tingkat hafalan, tetapi juga pemahaman konseptual mendalam. Siswa mampu menerapkan pengetahuan IPAS dalam konteks kehidupan sehari-hari mereka (Lestari et al., n.d.).

Hasil belajar IPAS siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi belajar, minat terhadap materi, dan kemampuan kognitif awal siswa (Damayanti, 2022). Faktor eksternal mencakup metode pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran, dan lingkungan belajar yang kondusif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat

meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Media yang menarik mampu membangkitkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran interaktif dengan media inovatif memudahkan siswa memahami konsep abstrak dalam IPAS. Guru yang kreatif dalam memilih media akan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Yusnarti & Kusnadi, 2021). Pengalaman bermakna ini pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

Keberhasilan pembelajaran IPAS tidak hanya dilihat dari nilai akhir yang diperoleh siswa. Namun juga dari proses siswa membangun pemahaman konseptual terhadap materi pembelajaran. Siswa dikatakan berhasil apabila mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah (Izzatul Ma'rifah, 2025). Pencapaian KKM menunjukkan siswa telah menguasai kompetensi dasar yang diharapkan dalam kurikulum. Indikator keberhasilan lain meliputi (1) kemampuan siswa menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri, (2) siswa mampu memecahkan masalah dan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, (3) kemampuan siswa menganalisis fenomena alam dan sosial, (4) siswa dapat menghubungkan pengetahuan IPAS dengan kehidupan sosial di lingkungan sekitar mereka (D. M. Sari et al., 2025).

Observasi awal dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2025 di SD Negeri Donan 06. Wawancara dengan ibu Gendis Sasqia Putri, S.Pd. sebagai wali kelas V memberikan informasi penting. Sekolah Dasar Negeri Donan 06, berlokasi di Jalan Kalidonan No.5A, Kelurahan Donan, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Sekolah Dasar Negeri Donan 06 telah memperoleh akreditasi A, menerapkan

Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran sehari-hari. Peneliti menemukan permasalahan terkait hasil belajar IPAS siswa SD Negeri Donan 06 kelas V yang masih belum optimal. Permasalahan ini perlu segera diatasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Data nilai asesmen formatif IPAS di SD Negeri Donan 06 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas V adalah 68,97% dengan KKM 75 yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah. Tingkat ketuntasan belajar kelas V sebesar 31,03% atau hanya 9 dari 29 siswa mencapai KKM. Terdapat 68,97% siswa atau 20 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Data juga menunjukkan kesenjangan nilai cukup signifikan dengan nilai terendah 20 dan tertinggi 100. Kesenjangan ini menunjukkan keberagaman tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang diberikan.

Hasil wawancara menunjukkan siswa lebih menyukai pembelajaran interaktif dan berbasis permainan yang menyenangkan. Pembelajaran interaktif memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar di kelas. Pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas. Siswa cepat merasa bosan dan kesulitan memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak. Guru juga mengatakan siswa kurang antusias dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini mengidentifikasi perlunya inovasi strategi dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Khususnya bagi 68,97 % siswa yang masih berada di bawah KKM agar ketuntasan belajar dapat mencapai target optimal.

Menurut penelitian Rahmawati & Lutfi menunjukkan bahwa penggunaan metode ceramah secara terus-menerus dapat menimbulkan rasa jenuh pada siswa. Serta membuat materi sulit dipahami dan diingat dengan baik oleh siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru memanfaatkan variasi metode pembelajaran, seperti tanya jawab atau diskusi, guna meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Rahmawati & Lutfi, 2024).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah *crossword puzzle* untuk pembelajaran. Menurut Imam & Siti, *crossword puzzle* merupakan permainan yang dimainkan dengan mengisi kotak-kotak kosong menggunakan huruf sehingga membentuk kata sesuai petunjuk (Wahyudi & Rofiqoh, 2021). Media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga lebih mudah memahami dan mengingat konsep. Siswa lebih mudah mengingat konsep-konsep IPAS dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Melalui permainan kata *crossword puzzle*, siswa dilatih menjadi lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah. Siswa juga mempelajari istilah serta konsep penting dalam IPAS secara interaktif dan menarik.

Penggunaan media *crossword puzzle* mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Indah Tri Murti et al., 2021). Selain melatih keterampilan berpikir, media ini memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Media ini juga menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Penerapan *crossword puzzle* sebagai alat pembelajaran tetap menarik sehingga siswa tidak bosan. Siswa lebih mudah memahami materi sehingga pencapaian hasil belajar

dapat lebih optimal. Media pembelajaran ini juga dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan materi yang dipelajari.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wana, bahwasannya terdapat pengaruh media teka-teki silang terhadap prestasi hasil belajar IPAS. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan data hasil belajar 75,51 untuk kelas eksperimen. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 66,4 yang lebih rendah dari kelas eksperimen (Prima Rias Wana, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Ismawati, menyimpulkan terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Nilai rata-rata hasil *pretest* kelas V sebesar 50,4 kategori kurang yang meningkat menjadi 72,8. Nilai *posttest* menunjukkan kategori cukup sehingga membuktikan media *crossword puzzle* berpengaruh signifikan (Ismawati, 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Lasmi dan Muskania, menyimpulkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPAS kelas III MIS Darussalam dengan 18 siswa. Penelitian menunjukkan peningkatan presentase ketuntasan yang sangat signifikan dari 16,11% pada siklus 1 menjadi 100% pada siklus II, atau mengalami peningkatan sebesar 38,89%. Hasil ini mengonfirmasi bahwa *crossword puzzle* tidak hanya meningkatkan keefektifan dan motivasi belajar, tetapi juga memudahkan pemahaman materi IPAS secara menyenangkan dan efektif (Lasmi & Muskania, 2025). Dari penelitian di atas membuktikan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, ditemukan beberapa keterbatasan yang perlu diatasi. Penelitian terdahulu cenderung hanya mengukur aspek kognitif tanpa mengeksplorasi motivasi dan keaktifan siswa secara mendalam. Peneliti belum spesifik menganalisis penerapan dalam pembelajaran IPAS berbasis Kurikulum Merdeka. Penelitian juga belum mengidentifikasi efektivitasnya pada materi IPAS tertentu dengan karakteristik berbeda.

Peneliti dalam penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan beberapa kebaharuan. Kebaharuan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media *crossword puzzle* dengan berbentuk cetak dan digital didesain khusus materi IPAS Bab 4 topik A “Ada Apa Saja di Bumi Kita” Kurikulum Merdeka. Media ini dirancang dengan tingkat kesulitan yang berjenjang sesuai *Taksonomi Bloom* (C1-C4). Dimulai dari pertanyaan yang melatih kemampuan mengingat hingga menganalisis konsep “Ada Apa Saja di Bumi Kita”. Kombinasi antara format media *Crossword Puzzle* cetak dan digital memungkinkan adaptasi terhadap karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang beragam. Media ini memberikan variasi pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penting dilakukan penelitian mengenai implementasi media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Penelitian diharapkan dapat memberikan solusi alternatif meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di SD Negeri Donan 06. Penelitian ini juga bermanfaat bagi sekolah dasar lainnya yang menghadapi permasalahan

serupa dalam pembelajaran. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPAS siswa kelas V masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.
2. Terdapat 20 siswa (68,97%) yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 yang telah ditetapkan sekolah.
3. Siswa kurang antusias dan pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS.
4. Proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan berpusat pada guru.
5. Penggunaan media pembelajaran belum bervariasi dan cenderung konvensional sehingga siswa cepat merasa bosan.
6. Siswa lebih menyukai pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan, namun guru belum banyak memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis inovatif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar penelitian ini dibatasi pada implementasi media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V

SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Materi pembelajaran yang digunakan dibatasi pada Bab 4 topik A dengan tema “Ada Apa Saja di Bumi Kita” dalam mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. Aspek hasil belajar diukur terbatas pada ranah kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis) sesuai *Taksonomi Bloom*.

Media *crossword puzzle* yang diterapkan berbentuk cetak dan digital menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Desain penelitian menggunakan eksperimen design dengan *one group pretest-posttest design*, dimana satu kelompok siswa diberikan *pretest* kemudian mendapat perlakuan menggunakan media *crossword puzzle* dan diakhiri dengan *posttest*. Instrumen pengumpulan data dibatasi pada tes tertulis berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk mengukur hasil kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *crossword puzzle*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi implementasi penggunaan pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui implementasi media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi implementasi penggunaan pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya, serta teori-teori yang ada dalam penelitian ini bisa menjadi informasi bagi pembaca terkait media *crossword puzzle*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa dengan menggunakan media dan membantu siswa memahami materi yang diberikan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memahami dan sebagai penambahan ilmu serta dapat memperluas wawasan dengan lebih banyak membaca sumber referensi yang ada.