

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam perspektif ilmu pendidikan, penggunaan alat bantu pembelajaran memiliki nilai strategis yang sangat penting bagi tercapainya tujuan pendidikan yang efektif. Kehadirannya membawa dampak signifikan terhadap jalannya aktivitas belajar mengajar, khususnya dalam aspek penguasaan konsep serta motivasi peserta didik untuk belajar. Ditinjau dari asal katanya, kata media berakar dari bahasa latin yaitu *medium* yang memiliki makna sebagai “perantara”, “penengah” atau “pengantar”. Dalam ranah pendidikan, media berperan sebagai instrumen komunikasi yang memfasilitasi penyampaian informasi dan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Peran esensial dari penggunaan alat bantu ini untuk mempermudah proses transmisi ilmu pengetahuan serta merangsang keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Aji Silmi & Hamid, 2023).

Alat bantu pembelajaran menjadi elemen penting dalam aktivitas pendidikan untuk mewujudkan target yang diharapkan. Aktivitas pembelajaran berlangsung melalui adanya hubungan timbal balik antara individu dengan kondisi disekelilingnya. Indikator bahwa seseorang telah mengalami proses belajar dapat dilihat dari transformasi perilaku yang terjadi,

baik pada aspek kognitif, kemampuan praktis, maupun aspek afektif sebagai hasil dari praktik dan pengalaman yang dilaluinya (Sri Yunita, 2021).

Menurut faqih, media pembelajaran merupakan sarana yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Kehadiran media tersebut secara langsung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik bagi peserta didik (Faqih, 2021). Menurut Saleh, dkk media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari pengajar sebagai pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima pesan. Apabila lingkungan pembelajaran didesain dan diatur secara terstruktur dan terencana, maka pencapaian target pembelajaran akan lebih maksimal dan efektif (Saleh et al., 2023).

Berdasarkan berbagai pendapat ahli diatas mengenai pengertian media pembelajaran peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan dalam proses pendidikan untuk memfasilitasi penyampaian pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Keberadaan media pembelajaran tidak hanya sekedar mempermudah transmisi informasi, tetapi juga membangkitkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media

Pemilihan media interaktif adalah langkah krusial dalam pengembangan materi ajar, di mana media tersebut harus sesuai dengan isi pelajaran sehingga pembelajaran menarik perhatian siswa, dan mudah dipakai

oleh guru. Berbagai aplikasi dan *platform* canggih kini diintegrasikan untuk menjamin efektivitas kegiatan di kelas. Menggunakan multimedia dalam proses ini dipercaya dapat memicu motivasi belajar siswa, dapat menciptakan lingkungan yang lebih suportif, dan memastikan semua sasaran pembelajaran tercapai dengan optimal (Nisa et al., 2025).

Nurrita membagi media pembelajaran menjadi beberapa kategori berdasarkan indra yang digunakan:

1) Media auditif.

Media ini hanya mengandalkan suara (misalnya, *tape recorder*).

Jenis media ini memiliki keterbatasan karena tidak efektif bagi individu dengan gangguan pendengaran.

2) Media visual.

Media yang bergantung sepenuhnya pada indra penglihatan. Contoh media visual statis termasuk foto, lukisan, dan bahan gambar diam lainnya.

3) Media audiovisual.

Jenis media ini menggabungkan elemen suara dan visual (seperti film atau video). Media ini dinilai superior karena menyatukan dua indra (pendengar dan penglihatan), (Ismawati, 2025).

Secara ringkas, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media pembelajaran meliputi tiga kategori yaitu media berbasis suara (auditif), media berbasis gambar (visual), dan media gabungan (audiovisual). Media audiovisual dianggap paling optimal karena kemampuannya menyajikan informasi secara lebih lengkap.

Secara umum, media pembelajaran terus berevolusi seiring perkembangan teknologi. Dalam buku yang ditulis oleh Safitri et al., ini membahas jenis-jenis media dengan fokus pada tiga kategori utama, dan media inovatif berbasis digital:

1) Media berbasis teks/grafis

Media ini berfungsi mentransfer informasi dengan mengandalkan indra penglihatan, menggunakan sumber utama teks tertulis (artikel, buku, lapora), disajikan dalam format cetak maupun digital. Jenis media ini sering diperkaya dengan ilustrasi, bagan, diagram, atau grafik untuk mempermudah pemahaman.

2) Media berbasis audio

Media ini memprioritaskan indra pendengaran, menggunakan sumber suara seperti rekaman, *podcast*, atau buku audio untuk menyampaikan informasi. Media audio cocok bagi siswa yang belajar sambil beraktivitas dan sangat bermanfaat bagi mereka yang tunanetra.

3) Media berbasis video

Media ini menggabungkan komponen (gambar bergerak) dan audio, bersumber dari film pendidikan, dokumenter, atau video instruksional. Media ini menyediakan pengalaman belajar yang lebih *immersive* karena merangsang dua indra sekaligus.

4) Media interaktif

Media ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui konten dinamis seperti simulasi, *game*, kuis, dan multimedia interaktif. Media ini

memberikan pengalaman belajar *hands-on* yang fokus pada eksplorasi dan pemecahan masalah. Sering digunakan untuk strategi gamifikasi.

5) Internet dan media sosial

Kategori ini mencakup pemanfaatan platform jejaring sosial (seperti zoom, quizizz, facebook, atau Instagram) dan berbagai aplikasi berbasis internet untuk memfasilitasi proses pembelajaran formal maupun informal.

6) *Virtual Reality* (VR)

VR menggunakan teknologi *immersive* untuk menciptakan lingkungan simulasi yang mereplikasi skenario dunia nyata dengan menggabungkan rangsangan visual, suara, dan sensorik (Safitri et al., 2023).

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran memegang peranan krusial dalam proses pendidikan karena dapat menciptakan pengalaman belajar bermakna. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu guru dalam mentransfer informasi sehingga materi dapat dipahami siswa dengan lebih mudah. Media pembelajaran juga berfungsi untuk memperjelas konsep, meningkatkan efektivitas proses belajar serta membantu siswa dalam mencerna materi yang telah disampaikan (Negara, 2021).

Menurut Hakim et al., media pembelajaran memiliki fungsi-fungsi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran

berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar siswa. Selain itu media pembelajaran juga berfungsi meningkatkan konsentrasi, hasil belajar, motivasi, aktivitas, minat, dan daya minat siswa (Hakim et al., 2025).

Media pembelajaran dalam proses pendidikan diidentifikasi menjadi beberapa fungsi penting yaitu:

1) Meningkatkan fokus perhatian siswa.

Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa khususnya di jenjang sekolah dasar. Media yang dirancang secara menarik, interaktif, dan menyajikan hal baru mampu mengarahkan perhatian siswa secara optimal.

2) Membangkitkan emosi dan motivasi siswa.

Media pembelajaran berfungsi untuk menumbuhkan aspek emosional dan dorongan belajar pada diri siswa. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran mampu menciptakan suasana kelas menjadi lebih hidup sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

3) Menyusun materi pembelajaran secara terstruktur.

Media pembelajaran membantu mengorganisasi konten pembelajaran secara sistematis. Penyajian materi melalui keterampilan yang menarik memudahkan pemahaman siswa dan memperkuat memori terhadap informasi yang di dapat.

4) Menyeragamkan persepsi.

Media berfungsi untuk menyamakan pemahaman konsep di antara siswa. Penggunaan media dapat mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi nyata sehingga mudah dipahami siswa dan mengurangi kesenjangan interpretasi antar siswa.

5) Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Berbagai aktivitas yang memanfaatkan media pembelajaran dapat merangsang partisipasi siswa sehingga mereka lebih bisa menguasai materi yang diajarkan (Pagarra et al., 2022).

Berdasarkan fungsi-fungsi media pembelajaran yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran multidimensional dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampai materi, tetapi berperan mengoptimalkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan fokus perhatian siswa, membangkitkan motivasi belajar, serta membantu menyusun materi secara lebih terstruktur.

Media pembelajaran memiliki manfaat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Manfaat media dalam proses pembelajaran menurut Suwarna adalah:

1) Materi pembelajaran dapat disampaikan secara seragam.

Media pembelajaran membantu mewujudkan keseragaman dalam penyampaian materi. Mengingat setiap guru dapat memiliki cara pandang yang berbeda terhadap suatu topik. Penggunaan media dapat mengurangi variasi interpretasi tersebut sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih standar dan selaras.

2) Pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media mampu meningkatkan daya tarik proses pembelajaran. Media dapat menyajikan informasi dalam bentuk audio dan visual, dapat menjelaskan prinsip-prinsip, konsep, proses, serta prosedur yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, jelas, dan komprehensif.

3) Pembelajaran lebih interaktif.

Media pembelajaran mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif. Apabila media dipilih dan dirancang secara tepat, media dapat memfasilitasi komunikasi timbal balik antara guru dan siswa sehingga tercipta dinamika pembelajaran yang lebih aktif dan responsif.

4) Meningkatkan kualitas belajar siswa.

Media berkontribusi dalam meningkatkan mutu hasil belajar siswa. Pemanfaatan media tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk menguasai materi secara lebih komprehensif dan tuntas. (Fadilah & Kanya, 2023).

Ada beberapa manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran menurut Pagarra et al., yaitu:

- 1) Media mampu meningkatkan daya tarik proses pembelajaran bagi siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan antusias.
- 2) Kehadiran media membuat materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan bermakna bagi siswa. Karena informasi disajikan dengan cara yang lebih konkret dan visual.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan guru untuk menerapkan berbagai variasi metode pengajaran yang lebih beragam dan dinamis, sehingga pembelajaran tidak monoton.
- 4) Adanya media pembelajaran, siswa memiliki kesempatan yang lebih luas untuk terlihat aktif dalam berbagai aktivitas belajar, sehingga siswa mampu meningkatkan pemahaman dan penugasan terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan manfaat yang sudah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting yang memberikan kontribusi signifikan efektivitas proses belajar. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi memperjelas dan mempermudah pemahaman materi saja, namun mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan inovatif. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran, dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara menyeluruh.

d. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media *Crossword Puzzle*

Sebelum media *Crossword Puzzle* diterapkan dalam pembelajaran, guru perlu memperhatikan sejumlah prinsip agar media yang dipilih benar-benar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Miftah dan Nur Rokhman, ketepatan pemilihan media pembelajaran ditentukan oleh kesesuaian jenis media dengan tujuan pengajaran, dukungan media terhadap isi materi yang diajarkan, kemudahan guru memperoleh media tersebut, penguasaan guru dalam mengoperasikannya, ketersediaan waktu untuk menggunakannya, serta kesesuaian media dengan taraf berfikir siswa (Miftah & Rokhman, 2022).

Sebuah proses pemilihan media semestinya diawali dengan menetapkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, kemudian mempertimbangkan efektivitas media dari beberapa alternatif yang ada, memastikan ketersediaannya, serta menyesuaikannya dengan gaya belajar dan mutu teknis penyajian media, baik dari sisi visual maupun kejelasan instruksi di dalamnya. Prinsip ini sangat relevan dengan media *Crossword Puzzle* karena bentuknya yang berupa kotak-kotak jawaban menuntut kejelasan petunjuk serta tata letak yang tidak membingungkan siswa saat mengisi jawaban.

Selain itu, Efendy et al. merumuskan bahwa pemilihan media hendaknya melalui prosedur yang sistematis, melalui analisis tujuan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, analisis kedalaman materi, pengecekan ketersediaan fasilitas pendukung, pengujian kesesuaian media

dengan standar teknis dan daya Tarik, hingga tahap implementasi dan evaluasi setelah media digunakan prosedur ini menegaskan bahwa pemilihan media *Crossword Puzzle* bukan sekedar memilih bentuk permainan kata yang menarik, melainkan juga memerlukan uji coba dan evaluasi agar media tersebut benar-benar valid dan reliabel sebagai instrument pembelajaran maupun penilaian, sebagaimana dilakukan pada tahap validasi instrumen dalam penelitian ini (Efendy et al., 2025).

e. Media *Crossword Puzzle*

1) Pengertian Media *Crossword Puzzle*

Media *crossword puzzle* adalah sebuah alat pembelajaran berbentuk permainan teka-teki kata yang menggunakan kotak untuk diisi dengan huruf hingga membentuk suatu kata. Neni menyatakan bahwa *crossword puzzle* dalam Bahasa Indonesia dikenal sebagai Teka-Teki Silang (TTS). *Crossword puzzle* merupakan suatu jenis permainan dengan cara mengisi kolom-kolom kosong berbentuk kotak menggunakan huruf-huruf, sehingga membentuk kata yang tepat sesuai dengan petunjuk atau *clue* yang diberikan (Anggraeni, 2021). *Crossword puzzle* sebagai media pembelajaran yang terdiri dari kotak-kotak kosong yang dilengkapi dengan kunci jawaban di dalamnya sehingga memiliki daya tarik tersendiri untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar. (Wiji et al., 2022).

Dari kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan *crossword puzzle* didefinisikan sebagai media pembelajaran interaktif yang berwujud kata. Media ini menggunakan matriks kolom dan baris berupa kotak-kotak

kosong, kemudian diisi oleh siswa dengan huruf-huruf yang tepat untuk membentuk sebuah kata. Tujuan utama dari media ini adalah memenuhi petunjuk (*clue*) yang diberikan dan berfungsi sebagai sarana untuk menarik minat siswa dalam belajar, karena sifatnya berupa permainan dan dilengkapi dengan kunci jawaban.

2) Kelebihan dan Kekurangan Media *Crossword Puzzle*

Adapun kelebihan dari media *crossword puzzle* menurut Widiya yaitu:

- a) Media *crossword puzzle* mendorong siswa untuk menggali dan memaksimalkan potensi yang dimilikinya.
- b) Media ini efektif meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa, baik dalam berinteraksi dengan guru maupun sesama siswa.
- c) Penggunaan media ini membuat suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa yang sudah mulai merasa bosan.
- d) Aspek kompetitif dalam permainan *crossword puzzle* meningkatkan siswa untuk saling berlomba mencapai hasil terbaik (Widiya, 2022).

Menurut pendapat Nafi'ah et al., *crossword puzzle* memiliki kelebihan antara lain:

- a) *Crossword puzzle* membuat penilaian terasa lebih menyenangkan karena dikemas dalam format permainan yang menarik.
- b) Siswa cukup menuliskan jawaban singkat berupa kata, dengan panduan jumlah huruf yang tertera pada kotak-kotak jawaban.

- c) Prosedur pengerjaannya simple, siswa tinggal mengisi kotak yang tersedia dengan jawaban yang sesuai dengan jumlah kotaknya.
- d) *Crossword puzzle* efektif untuk mengevaluasi kemampuan menulis dan penugasan kosakata, khususnya dalam aspek pemahaman pasif-reseptif. (Nafi'ah et al., 2021).

Berdasarkan dua pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *crossword puzzle* merupakan media pembelajaran yang memiliki keunggulan multidimensi. Dari aspek pedagogis, media ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kreativitas siswa. *Crossword puzzle* juga praktis dan efektif sebagai instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan menulis dan penguasaan kosakata siswa.

Kekurangan dari media *Crossword Puzzle* yaitu:

- a) Penerapan *crossword puzzle* cenderung menciptakan suasana kelas menjadi lebih interaktif, karena siswa aktif bertanya terkait pemisahan huruf atau penulisan bersambung.
- b) Pembuatan *crossword puzzle* memerlukan banyak kosakata yang saling terkait agar jawaban dapat tersambung dengan baik. Hal ini menjadi kendala ketika *crossword puzzle* digunakan untuk penilaian formatif rutin di akhir pembelajaran. Guru harus menyeleksi kosakata yang huruf-hurufnya dapat disambungkan sehingga tidak semua kosakata yang telah dipelajari dapat dimasukkan di dalam instrumen *crossword puzzle*.

Menurut Murni & Aryesha kekurangan media *crossword puzzle* yaitu:

- a) Ketika terjadi kesalahan dalam mengisi satu kotak jawaban, yang akan berdampak pada kotak-kotak lain yang terhubung, sehingga menyebabkan jawaban berikutnya menjadi salah. Kondisi ini menimbulkan kebingungan dan kesulitan bagi siswa dalam melanjutkan pengisian kotak jawaban lainnya.
- b) Kata-kata yang digunakan dalam *crossword puzzle* umumnya cenderung sulit atau menantang (Aryesha, 2021).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *crossword puzzle* memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapannya sebagai media pembelajaran antara lain aspek teknis kesalahan satu jawaban dapat berdampak berantai pada jawaban lainnya, aspek penyusunan membutuhkan seleksi kosakata yang ketat sehingga membatasi cakupan materi yang diujikan, pada saat pembelajaran menimbulkan kegaduhan di kelas dan tingkat kesulitan kosakata yang tinggi. Oleh karena itu, penggunaan *crossword puzzle* memerlukan perencanaan yang matang agar efektif dalam pembelajaran.

3) Penerapan Media *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Langkah-langkah penerapan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran adalah:

- a) Mengidentifikasi konsep kunci

Guru menjelaskan berbagai istilah atau nama-nama penting yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.

b) Merancang teka-teki silang

Guru menyusun teka-teki silang dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan memasukkan sebanyak mungkin elemen dari materi pembelajaran.

c) Membuat petunjuk pengisian.

Guru menyiapkan petunjuk untuk mengisi teka-teki silang dengan berbagai jenis panduan meliputi: (1) penjelasan singkat tentang istilah, (2) klasifikasi yang sesuai dengan unsur tersebut, (3) ilustrasi atau contoh konkret, (4) antonim atau kebalikan kata.

d) Mendistribusikan teka teki silang.

Guru membagikan teka-teki silang kepada siswa, yang dapat dikerjakan secara individual maupun kelompok.

e) Proses pengerjaan.

Siswa menyelesaikan teka-teki silang baik dalam format digital maupun cetak.

1) Media *crossword puzzle* digital

Pelaksanaan media *crossword puzzle* digital menggunakan metode permainan secara berkelompok. Adapun langkah-langkah pelaksanaan permainan yaitu:

a) Sebelum memulai permainan guru menjelaskan peraturan permainan yang akan berlangsung di proyektor.



Gambar 2.1 1 Media crossword puzzle digital

b) Guru memberikan instruksi dan menampilkan sebuah gambar kenampakan daratan.



Gambar 2.1 2 Media crossword puzzle digital

c) Permainan dimulai dari babak satu atau mudah.



Gambar 2.1 3 Media crossword puzzle digital

- d) Dilanjutkan dengan menampilkan gambar kedua yaitu kenampakan alam



Gambar 2.1 4 Media *crossword puzzle* digital

- e) Babak dua atau sedang



Gambar 2.1 5 Media *crossword puzzle* digital

- f) Terakhir menampilkan sebuah gambar lapisan atmosfer



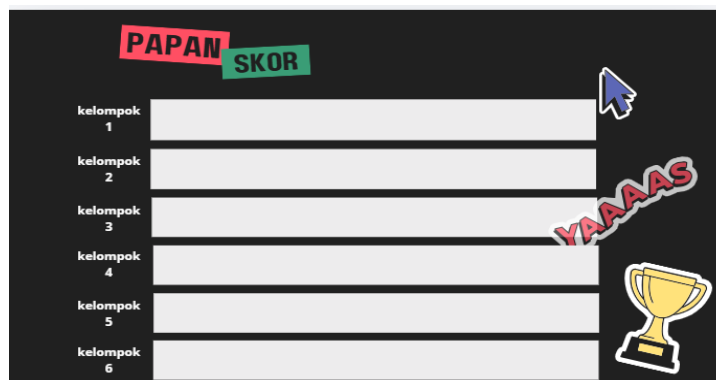
Gambar 2.1 6 Media *crossword puzzle* digital

g) Babak tiga atau sulit



Gambar 2.1 7 Media *crossword puzzle* digital

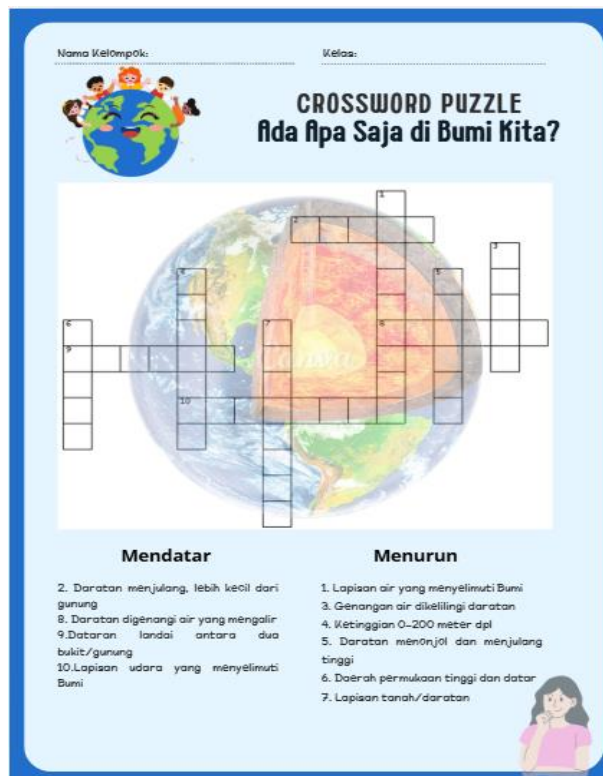
h) Diakhiri dengan akumulasi papan skor



Gambar 2.1 8 Media *crossword puzzle* digital

2) Media cetak

Pelaksanaan media *crossword puzzle* cetak menggunakan metode diskusi kelompok.



Gambar 2.1 9 Media *crossword puzzle* cetak

3) Evaluasi dan apresiasi

Guru menetapkan durasi waktu pengerjaan dan memberikan penghargaan kepada individu atau kelompok yang berhasil menjawab paling banyak dengan benar.

Berdasarkan dari langkah-langkah diatas dapat disimpulkan, penerapan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran mencakup tiga hal tahapan utama: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap evaluasi.

Langkah-langkah ini menunjukkan bahwa penerapan *crossword puzzle* bersifat sistematis dan terstruktur. Dimulai dari perencanaan yang matang hingga pemberian *feedback* positif untuk memotivasi siswa.

Metode ini juga fleksibel karena dapat diterapkan baik secara individual maupun kolaboratif, serta dapat menggunakan media digital atau konvensional sesuai kebutuhan pembelajaran.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Konsep hasil belajar merupakan gabungan dari dua terminologi, yakni hasil dan belajar, yang masing-masing memiliki makna tersendiri. Untuk memahami pengertian hasil belajar secara komprehensif, perlu diuraikan terlebih dahulu definisi dari kedua kata tersebut. Aktivitas belajar merupakan inti dari seluruh rangkaian proses pendidikan yang berlangsung di institusi sekolah. Tercapainya atau tidak sasaran pendidikan sangat penting ditentukan oleh kualitas pengalaman belajar yang dijalani siswa.

Menurut Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, belajar dapat didefinisikan sebagai transformasi yang terjadi dalam diri individu setelah melakukan kegiatan tertentu. Oemar Hamalik mengemukakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku seseorang yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Rahman, 2021).

Mengacu pada pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar pada dasarnya adalah suatu proses di mana siswa mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. Kemudian mewujudkan dalam bentuk perubahan sikap dan perilaku. Perubahan ini terjadi sebagai hasil dari adanya interaksi secara aktif, antara pembelajaran dengan berbagai objek atau materi pembelajaran yang terdapat dalam lingkungan belajarnya.

Pada akhir proses pembelajaran, peserta didik akan mendapatkan capaian pembelajaran. Menurut Rahman, capaian ini merujuk pada pencapaian yang diraih siswa setelah menjalani aktivitas pembelajaran. Di sisi lain, capaian pembelajaran juga dapat dipahami sebagai produk dari interaksi antara aktivitas belajar dan aktivitas mengajar. Dalam perspektif pendidik, aktivitas mengajar berujung pada tahap penilaian terhadap capaian pembelajaran. Sementara dari perspektif peserta didik, capaian pembelajaran menandai titik akhir dan puncak dari rangkaian proses belajar yang telah dilalui. Capaian pembelajaran merupakan perolehan yang dicapai peserta didik setelah menjalani aktivitas pembelajaran. Pemerolehan ini mencakup beragam kompetensi yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dikuasai siswa setelah melalui pengalaman belajar. (Fernando et al., 2024).

Kesimpulan dari hasil belajar diatas yaitu, capaian pembelajaran merupakan hasil akhir yang diperoleh peserta didik setelah penyelesaian rangkaian aktivitas belajar. Capaian ini bersifat komprehensif karena tidak hanya mencerminkan pencapaian individual siswa, tetapi juga menggambarkan hasil interaksi dinamis antara proses belajar dan mengajar. Bagi guru, capaian pembelajaran menjadi tolak ukur keberhasilan proses pengajaran yang diukur melalui evaluasi. Sedangkan bagi siswa capaian tersebut merepresentasikan puncak keberhasilan dari seluruh upaya belajar yang telah dijalani. Capaian pembelajaran meliputi tiga kompetensi utama,

yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiganya merupakan hasil integrasi dari pengalaman belajar yang dialami siswa.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian pembelajaran siswa memperlihatkan karakteristik yang heterogen. Artinya terdapat perbedaan hasil antara siswa yang satu dengan yang lain. Variasi pencapaian ini terjadi karena adanya pengaruh dari dua kategori faktor, yaitu faktor intrinsik yang ada dalam diri siswa sendiri dan faktor ekstrinsik yang datang dari luar diri siswa. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

1) Faktor internal

- a) Aspek fisik yaitu kondisi kesehatan tubuh dan keterbatasan fisik.
- b) Aspek psikologis yaitu tingkat kecerdasan, fokus perhatian, ketertarikan terhadap pelajaran, potensi bawaan, dorongan belajar, dan kesiapan mental.

2) Faktor eksternal

- a) Aspek keluarga yaitu pola asuh orang tua, hubungan antara anggota keluarga, kondisi lingkungan rumah, situasi ekonomi keluarga, pemahaman orang tua terhadap pendidikan dan latar belakang budaya keluarga.
- b) Aspek sekolah yaitu teknik pembelajaran yang diterapkan, struktur kurikulum, interaksi antara guru dan siswa, hubungan antar siswa, peraturan sekolah, ketersediaan sarana belajar, strategi belajar yang digunakan, serta pemberian tugas untuk dikerjakan di rumah.

- c) Aspek lingkungan sosial yaitu partisipasi siswa dalam aktivitas masyarakat, pengaruh media massa, pergaulan dengan teman sebaya, dan karakteristik kehidupan sosial masyarakat sekitar.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi capaian belajar siswa bersumber dari dalam diri, meliputi (1) aspek fisiologis seperti indera pendengaran dan penglihatan, kondisi fisik, serta kesehatan umum, dan (2) aspek psikologis seperti kesadaran diri, konsentrasi, serta ketertarikan terhadap pembelajaran. Sementara faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar siswa, yang terbagi menjadi (1) aspek sosial meliputi lingkungan keluarga, guru, dan rekan belajar, dan (2) aspek nonsosial mencakup infrastruktur gedung, lokasi ruang belajar, dan sarana pendukung pembelajaran lainnya. (Damayanti, 2022).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar ditentukan oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal), di mana kedua faktor ini memiliki keterkaitan dan pengaruh timbal balik dalam aktivitas pembelajaran.

c. Ciri - Ciri Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh setelah melalui proses secara sistematis dan dapat diukur melalui pengetahuan pemahaman. Ada empat ciri-ciri hasil belajar yaitu:

- 1) Munculnya kompetensi baru atau transformasi perilaku.

Hasil pembelajaran ditandai dengan timbulnya kompetensi yang belum dimiliki sebelumnya atau transformasi dalam perilaku individu. Transformasi ini mencakup dimensi intelektual (aspek kognitif), dimensi kecakapan praktis (aspek psikomotorik), serta dimensi karakter dan perilaku (aspek afektif).

2) Perubahan bersifat permanen.

Transformasi yang terjadi bukanlah sesuatu yang temporer atau berlalu begitu saja, melainkan bersifat berkelanjutan dan dapat tersimpan dalam jangka panjang. Perubahan ini menjadi bagian yang melekat pada diri individu.

3) Perubahan memerlukan upaya dan interaksi.

Transformasi tidak terjadi secara spontan, tetapi membutuhkan usaha aktif dan individu. Perubahan tersebut merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya, baik lingkungan fisik maupun sosial.

4) Perubahan bukan akibat faktor biologis semata.

Transformasi yang dimaksud dalam hasil pembelajaran bukan disebabkan oleh pematangan biologis atau perkembangan fisik alamiah semata. Perubahan ini juga bukan diakibatkan oleh kondisi fisik sementara seperti sakit, atau pengaruh zat tertentu.

Ulfah dan Arifudin menjelaskan bahwa jika merujuk pada definisi operasional keberhasilan pembelajaran yang merupakan komponen dari

indikator kualitas pendidikan. Maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila:

- 1) Kemampuan penyerahan terhadap materi ajar yang disampaikan menunjukkan pencapaian optimal, baik pada tingkat individual siswa maupun secara kolektif dalam kelompok.
- 2) Perilaku-perilaku yang telah ditetapkan dalam sasaran pembelajaran khusus (TPK) berhasil dikuasai oleh siswa, baik secara personal maupun dalam konteks kelompok belajar.
- 3) Terlaksananya proses penguasaan materi yang berlangsung secara bertahap dan berurutan (sekuensial), sehingga pemahaman pada satu tahap menjadi fondasi yang mengantarkan peserta didik ke tahap pembelajaran selanjutnya. (O. A. Ulfah, 2021).

Dari ciri-ciri diatas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang bersifat permanen dan multidimensional, mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Perubahan ini terjadi melalui upaya aktif dan interaksi dengan lingkungan, bukan semata-mata karena pematangan biologis. Keberhasilan pembelajaran dapat diidentifikasi melalui tiga indikator yaitu (1) penguasaan materi yang optimal, (2) tercapainya kompetensi yang ditetapkan, dan (3) pemahaman yang berlangsung sistematis dan bertahap. Ketiga indikator ini memastikan pembelajaran menghasilkan pemahaman komperhensif yang menjadi fondasi bagi pengembangan kompetensi selanjutnya.

d. Penggunaan Media *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Penerapan media *crossword puzzle* dalam aktivitas pembelajaran terbukti mampu meningkatkan capaian belajar siswa. Media pembelajaran ini memiliki daya tarik yang tinggi dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Siswa dapat berpartisipasi secara aktif melalui aktivitas menyelesaikan teka-teki silang, yang merangsang kemampuan berpikir kritis dan memfasilitasi konstruksi pengetahuan secara mandiri. Media ini efektif dalam membantu siswa memproses informasi, khususnya melalui aktivitas repetisi dan pembiasaan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat dalam jangka panjang. Syaputri mengemukakan bahwa implementasi media *crossword puzzle* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa. (Syahputri et al., 2024).

Hasil penelitian ini didukung oleh studi yang dilakukan oleh Wati et al., yang dikutip dalam penelitian Ismawati yang mengidentifikasi beberapa mekanisme peningkatan hasil belajar melalui media *crossword puzzle*. Pertama, media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, yang dapat menambahkan semangat siswa untuk belajar. Kedua, penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media *crossword puzzle* mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat memperkaya kosa kata siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media *crossword puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Hakikat Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan bentuk inovasi dalam pengembangan kurikulum yang menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS ke dalam satu kesatuan tema pembelajaran yang terpadu. Pembelajaran IPAS dapat dipahami sebagai pembelajaran yang mengintegrasikan dua bidang ilmu pengetahuan, yaitu ilmu yang ada di alam semesta beserta hubungan interaksi di antara keduanya, serta ilmu yang mempelajari kehidupan manusia baik dalam kapasitasnya sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. (Suhelayanti, Syamsiah Z et al., 2023).

IPAS merupakan bidang studi ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang organisme hidup serta hubungan interaksinya dengan lingkungan sekitar dan alam semesta secara keseluruhan. Salah satu contohnya adalah manusia sebagai makhluk hidup yang memiliki ketergantungan dengan makhluk lain dan lingkungannya sehingga tidak mampu bertahan hidup secara individual tanpa adanya interaksi tersebut. Pembelajaran IPAS merupakan hasil penggabungan dari dua mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang diintegrasikan menjadi satu kesatuan pembelajaran yang utuh dan saling berkaitan. (Meylovvia & Julianto, 2023).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah inovasi kurikulum yang mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu kesatuan pembelajaran terpadu. IPAS

mengkaji dua aspek utama, yaitu fenomena alam semesta beserta interaksi di dalamnya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS memiliki tujuan utama untuk mengembangkan sikap ingin tahu siswa terhadap berbagai peristiwa dan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Keingintahuan ini akan memotivasi siswa untuk memahami cara kerja alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman yang diperoleh kemudian dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ada serta menyusun solusi yang mendukung pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan sebagaimana dikemukakan oleh Septian dan Winangun dalam (Husnah et al., 2023).

Anjar dan Husamah menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka untuk membangun minat dan rasa keingintahuan peserta didik. Pembelajaran IPAS dirancang untuk (1) menunjang perkembangan siswa agar sesuai dengan karakteristik Profil Pelajar Pancasila, (2) membangkitkan motivasi belajar melalui ketertarikan terhadap fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar kehidupan manusia, (3) pemahaman mengenai alam semesta serta memahami hubungan timbal balik antara keduanya. (Palupi & Husamah, 2023).

Dengan demikian, pembelajaran IPAS tidak hanya fokus pada penguasaan materi semata tetapi juga berupaya mengembangkan karakter

siswa yang kritis, peduli terhadap lingkungan dan mampu berkontribusi dalam penyelesaian masalah-masalah nyata yang dihadapi masyarakat dan lingkungan.

c. Materi Pembelajaran IPAS

Terdapat 8 Bab materi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas V, sebagai berikut:

- 1) Bab 1 Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi.
- 2) Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem.
- 3) Bab 3 Magnet, Listrik, dan Teknologi dalam Kehidupan.
- 4) Bab 4 Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita.
- 5) Bab 5 Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh.
- 6) Bab 6 Indonesiaku Kaya Raya.
- 7) Bab 7 Daerahku Kebanggaanku.
- 8) Bab 8 Bumiku Sayang, Bumiku Malang (Ghaniem et al., 2021) .

Adapun materi pembelajaran yang akan digunakan yaitu:

- 1) Topik A: Ada Apa Saja di Bumi Kita? (Kenampakan alam di permukaan bumi, litosfer, hidrosfer, dan atmosfer).

Planet bumi yang kita tinggali memiliki permukaan yang sangat luas, mencapai sekitar 510 juta kilometer persegi. Luasnya dapat disertakan dengan 10 miliar lapangan sepak bola. Dari luar angkasa, bumi tampak bulat dengan sedikit penonjolan di bagian tengahnya. Namun, tahukah kalian bahwa bentuk permukaan bumi tidaklah rata dan halus seperti yang mungkin kita bayangkan?

Permukaan bumi memiliki berbagai macam bentuk. Ada wilayah yang tinggi dan menonjol, ada pula yang rendah dan cekung. Sebagian wilayah tergenang air, sementara sebagian lainnya kering. Ada daerah yang subur dengan banyak tumbuhan, namun ada juga yang tandus dan gersang. Di planet bumi yang luas ini, kita dapat mengamati berbagai bagian alam yang terdapat di daratan, lautan, maupun udara. Dalam istilah ilmiah, bagian-bagian bumi dapat dikelompokkan menjadi tiga lapisan utama, yaitu litosfer, hidrosfer, dan atmosfer. Setiap lapisan memiliki karakteristik dan kenampakan alam yang berbeda-beda.

d. Karakteristik Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar pada mata pelajaran IPAS memiliki kekhasan tersendiri yang membedakannya dari mata pelajaran lain di sekolah dasar. Salah satu karakteristik utamanya adalah kebutuhan akan penguasaan kosakata ilmiah yang melimpah. Materi Bab 4 tentang kenampakan bumi memperkenalkan beragam terminologi khusus seperti litosfer, hidrosfer, serta berbagai bentuk permukaan bumi yang memerlukan pemahaman mendalam, bukan sekedar menghafal definisi. Pembelajaran IPAS juga mengharuskan penguasaan kompetensi kognitif secara bertingkat. Berdasarkan *Taksonomi Bloom*, siswa tidak hanya dituntut mengingat fakta, tetapi juga memahami konsep, mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi baru, hingga menganalisis keterkaitan antar fenomena alam (Utami et al., 2024). Sebagai contoh, siswa perlu menganalisis bagaimana litosfer, hidrosfer, dan atmosfer berinteraksi membentuk system kehidupan di bumi.

Tantangan lain dalam pembelajaran IPAS adalah menjembati konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa. Menurut Marwa menjelaskan bahwa IPAS mengintegrasikan fenomena alam yang kompleks, diaman banyak konsep seperti lapisan atmosfer sulit divisualisasikan oleh siswa kelas V. Pembelajaran efektif memerlukan strategi yang dapat mengkonkretkan konsep abstrak melalui analog atau pengalaman kontekstual. Suhelayanti menekankan bahwa siswa harus aktif mengobservasi, mengajukan pertanyaan, dan menarik kesimpulan berbasis bukti. Beberapa hambatan utama dalam mencapai hasil belajar IPAS yang optimal meliputi:

- 1) Terbatasnya pengalaman langsung siswa terhadap fenomena alam yang dipelajari,
 - 2) Tingginya tingkat abstrak konsep,
 - 3) Banyaknya istilah teknis dalam waktu terbatas, dan
 - 4) Dominasi metode konvensional yang kurang mengaktifkan siswa
- (Kurniasari et al., 2023).

Menghadapi tantangan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, memfasilitasi penguasaan terminologi bermakna, mendorong partisipasi aktif, mengakomodasi keragaman kemampuan, serta mengintegrasikan dimensi kognitif. Media crossword puzzle dirancang untuk memenuhi karakteristik-karakteristik tersebut.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Mawardhani et.al pada tahun 2023, yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD” dalam *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, Vol. 7 No. 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran teka-teki silang serta mengetahui respon siswa terhadap media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pretest-posttest control group design*. Materi yang dipelajari berkaitan dengan peristiwa nasional seputar proklamasi kemerdekaan RI dengan melibatkan 40 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor awal kelas kontrol adalah 53,00 dan skor akhir mencapai 71,50, sedangkan pada kelas eksperimen skor rata-rata awal adalah 58,75 dan skor akhir mencapai 82,25. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, rata-rata skor responsi siswa mencapai 18,8 dengan proporsi 94% yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* sangat positif. Media ini terbukti mudah digunakan, mudah dipahami, menyenangkan, dan sangat menarik bagi siswa (Mawardhani et al., 2023).

2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Pasaribu et al pada tahun 2025, yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 124398 Pematangsiantar” dalam *Indonesia Research Journal on Education*, Vol. 5 No. 5. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* berbasis web terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi harmoni dalam ekosistem. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian eksperimen dengan metode deksriptif kuantitatif menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa. Hasil nilai rata-rata *pretest* adalah 37,28 yang termasuk dalam kategori kurang baik atau belum memenuhi KKTP, kemudian hasil rata-rata *posttest* yaitu 81,76 yang termasuk dalam kategori baik. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 19,832 dan t_{tabel} sebesar 2,064. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel} = 19,832 > 2,064$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berbasis web terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V (Pasaribu et al., 2025).
3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Samarinda et al pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema I Kelas V MIN 08 Muara Enim” dalam *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1 No. 4. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh

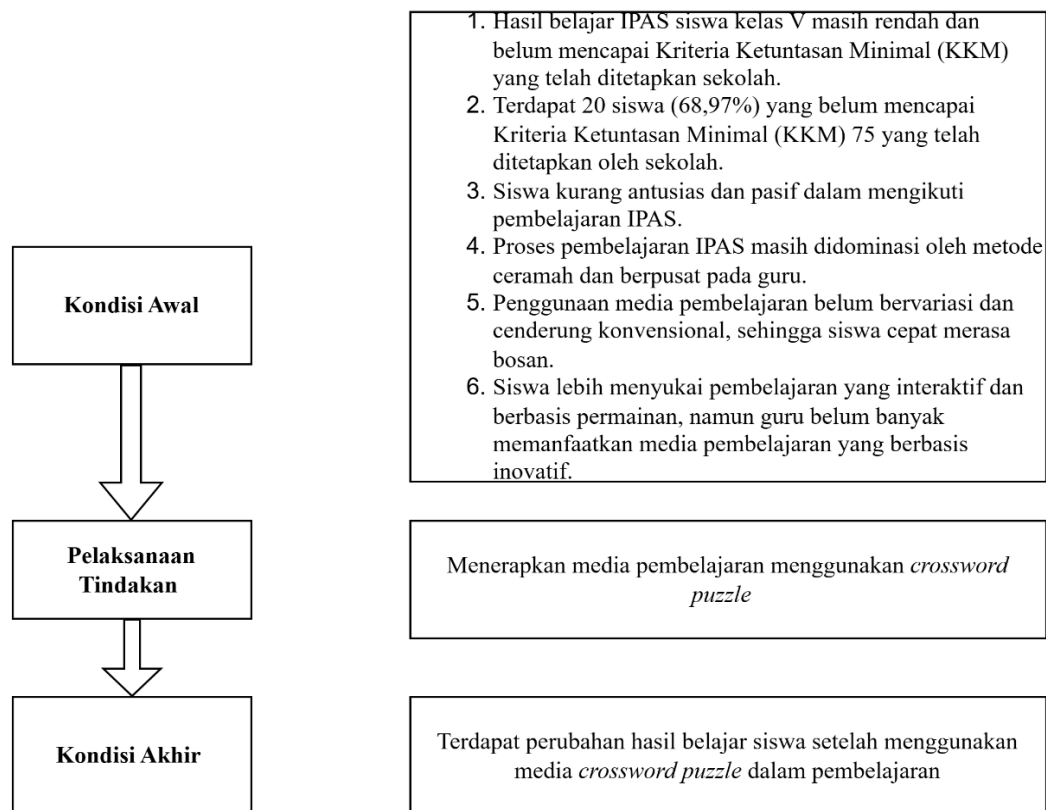
penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 di kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat kuantitatif dengan desain *experiment design* bentuk *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MIN 08 Muara Enim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*, nilai rata-rata siswa adalah 74, sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 88. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test, diperoleh nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar tematik siswa (Samarinda et al., 2022).

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dilakukan dari permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas V mencapai 68,97% dan masih belum melampaui KKM 75, terdapat 31,03% siswa atau 9 dari 29 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Kesenjangan hasil belajar yang cukup signifikan ini terlihat dari nilai terendah 20 dan tertinggi 100, yang mengidentifikasi adanya keberagaman tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Media *crossword puzzle* dipilih

sebagai solusi karena dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pendekatan belajar sambil bermain. Media ini melatih siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah serta mempelajari konsep IPAS secara interaktif dan menarik, sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan *one group pretest-posttest design*. Tahapannya meliputi pemberian *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, perlakuan menggunakan media *crossword puzzle* berbentuk cetak dan digital yang dirancang khusus untuk materi IPAS, Bab 4 topik A “Ada Apa Saja di Bumi Kita”. Tingkat kesulitan berjenjang sesuai *Taksonomi Bloom* (C1-C4), kemudian diakhiri dengan *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* pada hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka pikir pada penelitian ini, dilihat dari gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1 10 Kerangka pikir media *crossword puzzle* pada hasil belajar IPAS

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang masih memerlukan pengujian dan pembuktian melalui data yang dikumpulkan selama proses penelitian berlangsung. Hal ini selaras dengan pandangan Sugiyono yang menjelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban bersifat sementara atas rumusan masalah dalam penelitian, dimana rumusan masalah tersebut telah dirumuskan dalam bentuk kalimat tanya yang disebut sebagai jawaban sementara. Kesimpulan yang diajukan masih bertumpu pada landasan teori yang relevan dan belum berlandaskan bukti empiris ataupun

fakta-fakta nyata yang didapatkan dari proses pengumpulan data di lapangan (Sugiyono, 2021).

Dengan demikian, hipotesis berfungsi sebagai prediksi awal yang harus diverifikasi kebenarannya melalui penelitian empiris untuk dapat diterima atau ditolak sebagai kesimpulan akhir penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H₀: Implementasi media pembelajaran *crossword puzzle* tidak efektif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah.

H_a: Implementasi media pembelajaran *crossword puzzle* efektif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah.