

Skripsi
IMPLEMENTASI MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI DONAN 06
CILACAP TENGAH



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh:

Nama : Nur Fatmawati

NIM : 22CJ10048

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDATUL ULAMA AL-GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : NUR FATMAWATI
NIM : 22CJ10048
Judul skripsi : IMPLEMENTASI MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI DONAN
06 CILACAP TENGAH

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “IMPLEMENTASI MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI DONAN 06 CILACAP TENGAH” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 14 Mei 2026



Nur Fatmawati

NUR FATMAWATI 22CJ10048 .docx

ORIGINALITY REPORT

14%
SIMILARITY INDEX

10%
INTERNET SOURCES

7%
PUBLICATIONS

7%
STUDENT PAPERS

Kepala UPT Perpustakaan dan
Keanggotaan Al Ghazali

Sudiro, S.Ag., M.H
IK. 4. 5. 0714 025

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
2	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
3	Elfrida Mariani Pasaribu, Rio Parsaoran Napitupulu, Minar Trisnawati Lumbantobing. "Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Web terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 124398 Pematangsiantar", Indonesian Research Journal on Education, 2025 Publication	<1%
4	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1%
5	repository.uinfabengkulu.ac.id Internet Source	<1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1%
7	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1%
8	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1%
9	www.liveworksheets.com Internet Source	<1%

10	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	<1 %
11	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
12	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
13	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
14	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	<1 %
15	ejournal.mandalanursa.org Internet Source	<1 %
16	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
18	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
20	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
21	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
22	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
23	eprints.unugha.ac.id Internet Source	<1 %

Handwritten signature

1. 2. 3.

Exclude quotes ☐
Exclude bibliography ☐

Exclude matches ☐ = 5 words

Handwritten signature

PESETUJUAN

Nama : Nur Fatmawati
NIM : 22CJ10048
Judul skripsi : IMPLEMENTASI MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI DONAN
06 CILACAP TENGAH

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Cilacap, 14 Mei 2026

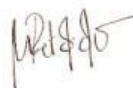
Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,



Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd
NIDN. 0620018902

Pembimbing II,

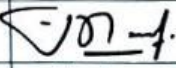
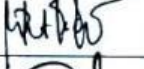


Wulandari Retnaningrum, M.Pd
NIDN. 2128017401

PENGESAHAN

Nama : NUR FATMAWATI
NIM : 22CJ10048
Judul : Implementasi Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar
IPAS Siswa Kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah

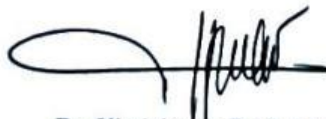
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Selasa, tanggal 30, bulan Juni, tahun 2026 dengan hasil LULUS. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Penguji 1	Dr. Khulaimata Zalfa, S.Psi., M.Pd.		09/07/2026
Penguji 2	Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I.		08/07/2026
Pembimbing I	Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd.		08/07/2026
Ass. Pembimbing	Wulandari Retnaningrum, M.Pd.		09/07/2026
Sekretaris	Faishal Ridlwan, M.Pd.		09/07/2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 09 JUL 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Nur Fatmawati

Lamp : -

Kepada

Yth Dekan FKIP

Universitas Nahdlatul Ulama

Al Ghazali Cilacap

Di_

Cilacap

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : NUR FATMAWATI

NIM : 22CJ10048

Fakultas/Prodi : FKIP/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI DONAN 06 CILACAP TENGAH

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1)

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Cilacap, 06 Juli 2026

Konsultan



Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd

NIDN.0629019101

MOTTO

“Belajar istiqomah dalam segala hal, إِنَّ شَاءَ اللَّهُ kemanfaatan akan menghampiri dengan sendirinya”

Romo. KH. Sholihudin Muchson

“Janganlah takut jatuh karena yang tidak pernah memanjatlan yang tidak pernah jatuh.

Jangan takut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah.

Jangan takut salah, karena dengan kesalahan yang pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada Langkah yang kedua”.

Buya Hamka

“Terus lawan rasa lelahmu karena usaha tidak akan mengkhianati hasilmu”

Juni

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam kesempatan kali ini penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rosul-Nya, Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita nantikan syafa'at-Nya kelak. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta , Bapak Sukirno dan ibu tercinta Suminah dan nenek saya Ibu Jangiah yang selalu memberikan do'a, motivasi, semangat, serta kasih sayang yang selalu mengiringi setiap langkah saya hingga saat ini dari titik terendah. Terimakasih atas keikhlasan dalam membesarkan, mendidik, dan mendoakan saya hingga sampai di titik ini.
2. Kakak saya, Riswati, Waryo, Sulistiawati, serta seluruh keluarga besar saya, terimakasih atas doa dan dukungan yang tak ternilai. Semoga keberhasilan ini menjadi kebanggaan kecil untuk keluarga yang selalu ada dalam setiap langkahku.
3. Al Maghfurlah Abah KH. Imdadurrohman Al 'Ubudi dan keluarga besar Yayasan pondok pesantren Al Ihya 'Ulumaddin Kesugihan Cilacap, terimakasih atas do'a restu dan dukungan yang selalu diberikan untuk saya selama perjalanan saya menuntut ilmu.
4. Ketua prodi PGSD, Ibu Aris Naeni Dwiyanti M.Pd dan seluruh dosen PGSD terimakasih atas ilmu, bimbingan, dan keteladanan yang telah diberikan. Semoga segala kebaikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir.
5. Pembimbing I Ibu Aris Naeni Dwiyanti M.Pd dan pembimbing II Ibu Wulandari Retnaningrum M.Pd yang telah dengan sabar dan tulus membimbing,

mengarahkan, serta memberikan ilmu bermanfaat selama proses penyusunan skripsi ini.

6. Untuk teman-temanku seperjuangan di pondok pesantren Al Ihya 'Ulumaddin, terimakasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang tak pernah padam. Langkah ini terasa lebih ringan karena hadirnya kalian. Semoga kita semua meraih kesuksesan di jalan yang kita pilih dan terus memberi inspirasi satu sama lain.
7. Untuk teman seperjuangan saya yang selalu mendukung saya, terimakasih atas dukungan, do'a, usaha, dan kerja keras dalam meraih cita-cita.
8. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar terkhusus angkatan 2022 FKIP UNUGHA Cilacap. Terimakasih atas perjalanan yang penuh makna selama masa perkuliahan. Semoga kita semua meraih kesuksesan di jalan yang kita pilih.
9. Tidak lupa saya bertrimakasih kepada diri sendiri yang sudah berusaha dan berjuang dalam keadaan apapun.

ABSTRAK

Nur Fatmawati, 22CJ10048, Implementasi Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Mei 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah, di mana nilai rata-rata kelas hanya mencapai 68,97% dengan KKM 75, dan hanya 31,03% siswa yang dinyatakan tuntas. Kondisi ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurangnya variasi media pembelajaran. Sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh implemmentasi media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah pada materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita”, serta untuk mengidentifikasi factor-faktor yang mempengaruhi implementasi media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Populasi sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Donan 06 tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 29 siswa, menggunakan Teknik total *sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa soal tes pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan koefisien reliabilitas soal *pretest* sebesar 0,80 (sangat reliabel). Media *Crossword Puzzle* diterapkan dalam dua format, yaitu cetak dan digital melalui proyektor dengan sistem kompetisi antar kelompok. Teknik analisis sata meliputi uji normalitas (*Liliefors*), uji homogenitas (*Fisher*), uji hipotesis (*Paired sample t-test*), dan uji *N-Gain* ternormalisasi.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dari 10,17 pada *pretest* menjadi 14,96 pada *posttest*, dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 20 pada *posttest*. Berdasarkan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 12,862 yang lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2.0484 ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan *Crossword Puzzle*. Hasil uji *N-Gain* ternormalisasikan menunjukkan nilai 0,55 yang termasuk dalam kategori sedang, artinya peningkatan hasil belajar IPAS pada materi tersebut tergolong sedang. Kesimpulan penelitian ini adalah implementasi media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam format cetak melalui diskusi kelompok maupun digital yang dirancang berjenjang sesuai *Taksonomi Bloom* (C1-C4) terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Media ini tidak hanya meningkatkan penguasaan konsep kongnitif siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna.

Kata Kunci: *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Nur Fatmawati, 22CJ10048, Implementation of Crossword Puzzle Media on Science and Social Studies (IPAS) Learning Outcomes of Fifth Grade Students at SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Al-Ghazali University of Cilacap, May 2026.

This research was motivated by the low learning outcomes in Science and Social Studies (IPAS) among fifth grade students at SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah, where the class average only reached 68.97% against a minimum passing grade (KKM) of 75, with only 31.03% of students achieving mastery. This condition was caused by the use of monotonous teaching methods and a lack of varied learning media, resulting in low student motivation and limited active participation in the learning process. This study aimed to determine the effect of implementing Crossword Puzzle learning media on the improvement of IPAS learning outcomes among fifth grade students at SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah on the topic "What Is There on Our Earth?", as well as to identify the factors influencing the implementation of this media. This study employed a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest design. The research population and sample consisted of all fifth grade students of SD Negeri Donan 06 for the 2025/2026 academic year, totaling 29 students, selected using a total sampling technique. The data collection instrument consisted of multiple-choice test items that had been tested for validity and reliability, with a reliability coefficient of 0.80 for the pretest (classified as very reliable). The Crossword Puzzle media was implemented in two formats: printed format for group discussions and digital format projected via a projector with an inter-group competition system. Data analysis techniques included the normality test (Liliefors), homogeneity test (Fisher), hypothesis test (Paired Sample t-test), and normalized N-Gain test.

The results showed an increase in the students' mean score from 10.17 on the pretest to 14.96 on the posttest, with the highest score reaching 100 and the lowest score being 20 on the posttest. Based on the paired sample t-test, the obtained t-value of 12.862 was greater than the t-table value of 2.0484 ($t\text{-count} > t\text{-table}$), leading to the rejection of H_0 and the acceptance of H_a . This indicates a significant difference in learning outcomes before and after the implementation of the Crossword Puzzle media. The normalized N-Gain test result of 0.55 falls within the moderate category, meaning that the improvement in IPAS learning outcomes on this topic is classified as moderate. The conclusion of this study is that the implementation of Crossword Puzzle learning media — in both printed format through group discussions and digital format — designed in a tiered manner according to Bloom's Taxonomy (C1–C4) was proven to have a significant effect on improving the IPAS learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. This media not only enhanced students' cognitive concept mastery but also created an active, interactive, and meaningful learning atmosphere.

Keywords: Crossword Puzzle, Learning Outcomes, IPAS, Elementary School.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam, semoga kita selalu dilimpahkan rahmat serta keberkahan. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi agung Muhammad SAW, atas kehendaknya penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul **“Implementasi Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah”**. Semoga kita termasuk umatnya yang akan mendapatkan syafa’atnya. Amin.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari semua pihak. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan berbagai pihak. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih atas dorongan dan keterlibatan berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ahmad Luthfi Hamidi, M.Ag., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
4. Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd., selaku Pembimbing I skripsi.
5. Wulandari Retnaningrum, M.Pd., selaku Pembimbing II skripsi.
6. Kuswanto, M.Pd., selaku kepala SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah.

Teriring harapan dan doa semoga Allah SWT, membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Tentunya masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis sangat harapan masukan dari pembaca dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya Amin.

Cilacap, 14 Mei 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nur Fatmawati', written in a cursive style.

Nur Fatmawati

DAFTAR ISI

ABSTRAK	6
DAFTAR ISI	15
DAFTAR TABEL	17
DAFTAR GAMBAR	18
DAFTAR LAMPIRAN.....	19
BAB I PENDAHULUAN	20
A. Latar Belakang Masalah.....	20
B. Identifikasi Masalah	29
C. Pembatasan Masalah.....	29
E. Tujuan Penelitian.....	31
F. Manfaat Penelitian.....	31
BAB II KAJIAN TEORI.....	33
A. Kajian Pustaka.....	33
1. Media Pembelajaran.....	33
2. Hasil Belajar.....	52
3. Hakikat Pembelajaran IPAS	59
B. Kajian Penelitian Yang Relavan.....	64
C. Kerangka Pikir.....	66
D. Hipotesis.....	68
BAB III METODE PENELITIAN.....	70
A. Jenis Penelitian	70
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	70
1. Tempat Penelitian	70
2. Waktu Penelitian.....	71
3. Populasi dan Sampel Penelitian.....	71
4. Desain Penelitian	71
5. Variabel Penelitian.....	73

6. Teknik Pengumpulan Data.....	74
7. Instrumen Pengumpulan Data.....	78
8. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	81
e. Teknik Analisis Data.....	87
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	93
A. Hasil Penelitian.....	93
1. Gambaran Tempat Penelitian.....	93
2. Data Penelitian.....	94
B. Pembahasan	101
C. Keterbatasan Penelitian	110
BAB V PENUTUP	112
A. Kesimpulan.....	112
B. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 1 Sebaran Sampel Penelitian	71
Tabel 3.1 2 Desain Penelitian One Group <i>Pretest-Posttest</i>	72
Tabel 3.1 3 Kisi-Kisi Instrumen Pembelajaran Siswa	79
Tabel 3.1 4 Analisis Indikator IPAS yang Digunakan	80
Tabel 3.1 5 Uji Validitas.....	83
Tabel 3.1 6 Klasifikasi Nilai Reliabilitas	85
Tabel 3.1 7 Standar Kesukaran.....	86
Tabel 3.1 8 Kriteria Daya Pembeda	87
Tabel 3.1 9 Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i>	91
Tabel 4.1 1 Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	96
Tabel 4.1 2 Uji Normalitas.....	97
Tabel 4.1 3 Uji Homogenitas.....	98
Tabel 4.1 4 Uji-t (<i>Paired Sample Test</i>).....	99
Tabel 4.1 5 Kategori <i>N-Gain Score</i>	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 1 Media crossword puzzle digital	48
Gambar 2.1 2 Media crossword puzzle digital	48
Gambar 2.1 3 Media crossword puzzle digital	48
Gambar 2.1 4 Media crossword puzzle digital	49
Gambar 2.1 5 Media crossword puzzle digital	49
Gambar 2.1 6 Media crossword puzzle digital	49
Gambar 2.1 7 Media crossword puzzle digital	50
Gambar 2.1 8 Media crossword puzzle digital	50
Gambar 2.1 9 Media crossword puzzle cetak.....	51
Gambar 2.1 10 Kerangka pikir media crossword puzzle pada hasil belajar IPAS.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Instrumen Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Daftar Nilai Harian IPAS Siswa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Lembar Observasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Validitas dan Realibilitas Instrumen ..	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Uji Normalitas.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Uji Homogenitas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Uji t	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Uji <i>N-Gain</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Pembotolan Soal	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Kisi-Kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Kartu Soal	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Format Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup	Error! Bookmark not defined.

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.

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, laporan), 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 sangatv relavan 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



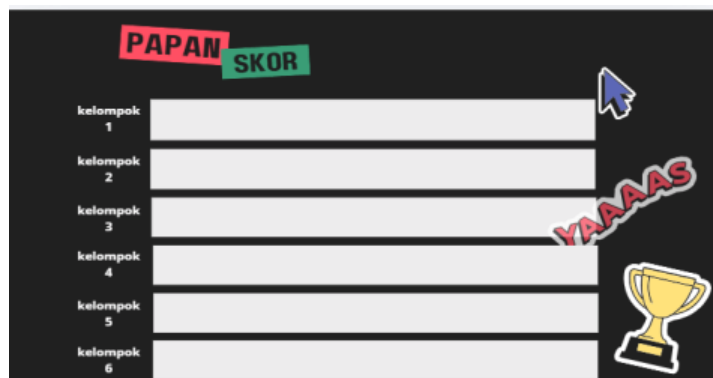
Gambar 2.1 6 Media *crossword puzzle* digital

g) Babak tiga atau sulit



Gambar 2.1 7 Media *crossword puzzle* digital

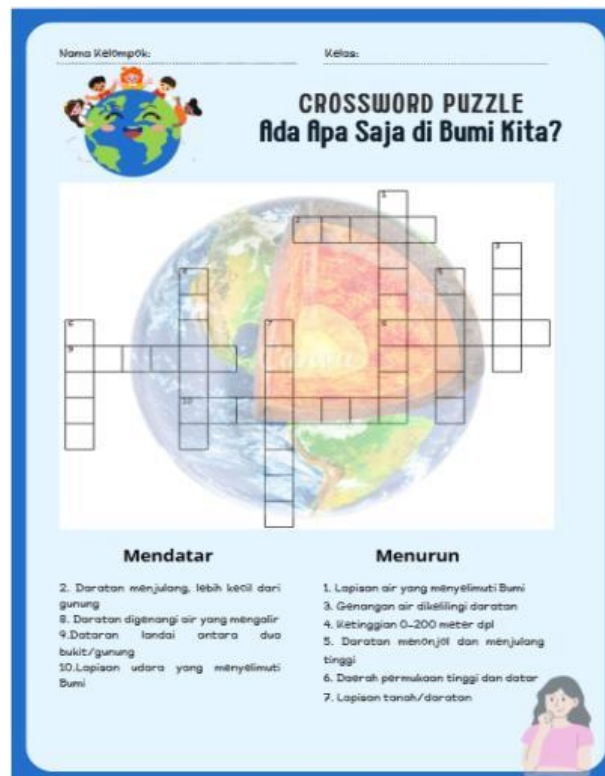
h) Diakhiri dengan akumulasi papan skor



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

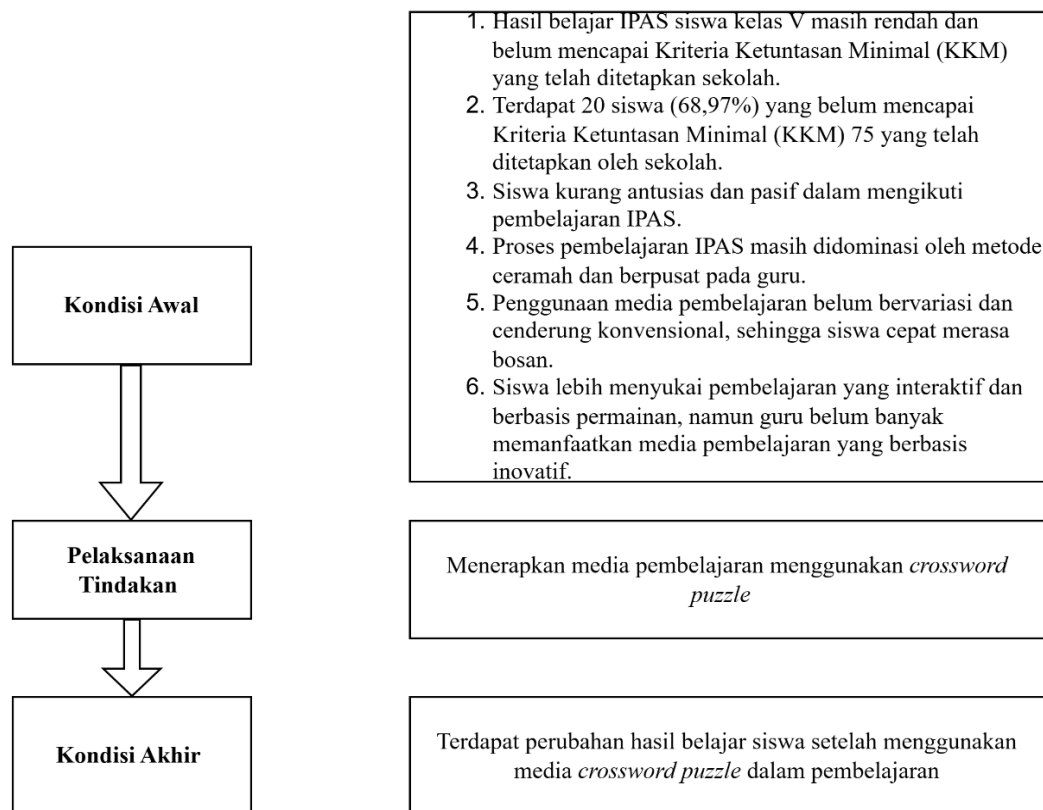
penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 di kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat kuantitatif dengan desain *experiment design* bentuk *one group pretest-posttest 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.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan sistematis yang memungkinkan pemahaman mendalam terhadap berbagai fenomena melalui pengukuran numerik. Metode kuantitatif menawarkan cara untuk menganalisis data dengan pendekatan ilmiah, menerjemahkan kompleksitas realitas ke dalam bentuk angka yang dapat diperoleh secara sistematis sehingga membuka peluang luas dalam pengembangan pengetahuan dan pemecahan masalah. (Rachman et al., 2024).

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimental, yaitu jenis penelitian eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok sebagai subjek penelitian. Desain ini disebut pre-eksperimental karena tidak menggunakan kelompok kontrol, melainkan hanya satu kelompok yang diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Donan 06 yang berlokasi di jalan Kalidonan No.5A, Kelurahan Donan, Kecamatan Cilacap Tengah, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Pelaksanaan yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2025, yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V masih belum optimal.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pelaksanaan penelitian mencakup beberapa tahapan mulai dari observasi awal, penyusunan proposal, persiapan instrumen penelitian, pelaksanaan eksperimen dengan desain *one group pretest-posttes* sampai analisis data dan penyusunan laporan.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian dan memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 29 siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh* (total sampling) (P. A. Sari & Ratmono, 2021).

Tabel 3.1 1 Sebaran Sampel Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-Laki	
1.	Kelas V	12	17	29

4. Desain Penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Pendekatan eksperimen merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang paling komprehensif karena mampu memenuhi seluruh kriteria yang diperlukan untuk menganalisis hubungan kausalitas antara variabel. Ekperimen semu atau

kuasi pada prinsipnya memiliki kesamaan dengan eksperimen murni. Perbedaan mendasar antara keduanya terletak pada aspek randomisasi subjek penelitian. Dalam eksperimen murni, partisipan dipilih secara acak sehingga setiap individu memiliki probabilitas yang sama untuk menjadi subjek penelitian, dan peneliti memiliki kendali penuh dalam memanipulasi subjek berdasarkan desain penelitian. Sebaliknya, pada eksperimen kuasi, penelitian tidak memiliki keleluasaan penuh dalam memanipulasi subjek sehingga pengelompokan subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol umumnya dilakukan berdasarkan kelompok yang sudah terbentuk sebelumnya (Abraham & Supriyati, 2022).

Desain penelitian yang digunakan adalah pengimplementasian desain *one-group pretest-posttest*, yaitu desain di mana peneliti melakukan pengukuran awal (*pretest*) terhadap subjek penelitian sebelumnya pemberian perlakuan, kemudian dilanjutkan dengan pengukuran akhir (*posttest*) setelah perlakuan diterapkan. Dengan desain ini, penelitian dapat menganalisis perubahan yang terjadi pada variabel yang diteliti sebagai akibat dari intervensi yang diberikan. Model desain penelitian ini dapat divisualisasikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 2 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁: Test awal/*pretest*.

X: Perlakuan media *crossword puzzle*.

O₂: Test akhir/*posttest*.

5. Variabel Penelitian

Variabel penelitian terbagi menjadi dua yaitu: (Hayati & Saputra, 2023):

1. Variabel Bebas (x).

Variabel dependen atau variabel bebas merupakan faktor yang diduga memberikan pengaruh atau menyebabkan terjadinya perubahan pada variabel. Dalam penelitian kuantitatif, variabel bebas menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian. Variabel ini umumnya disimbolkan dengan “X”. Dalam penelitian ini, variabel (X) adalah implementasi media *crossword puzzle*. Media pembelajaran *crossword puzzle* adalah alat bantu pembelajaran yang menggunakan permainan kata berbentuk kotak-kotak bersilangan sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Media ini dirancang untuk menarik minat siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik serta mudah diingat. Khususnya dalam memahami konsep-konsep dan istilah-istilah penting dalam materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita” pada mata pelajaran IPAS kelas V

2. Variabel Terikat (Y).

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan faktor yang mengalami pengaruh atau menjadi dampak dari keberadaan variabel independent (variabel bebas). Dalam penelitian kuantitatif, variabel ini fokus utama yang dikaji dan umumnya dilambangkan dengan huruf “Y”. Pada penelitian ini, variabel dependen (Y) adalah hasil belajar siswa kelas V pada materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita” pada mata pelajaran IPAS.

Capaian belajar siswa mengacu pada tingkat penguasaan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang ditanamkan selama pembelajaran berlangsung. Untuk mengukur capaian belajar siswa, dilakukan tes awal (pretest) sebelum perlakuan diberikan dan tes akhir (posstest) setelah perlakuan dilaksanakan.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menjadi tahapan yang sangat fundamental dalam sebuah penelitian, mengingat esensi utama dari kegiatan penelitian adalah untuk memperoleh informasi dan data yang diperlukan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan hasil belajar IPAS siswa.

1. Observasi.

Observasi dalam studi kuantitatif umumnya memanfaatkan instrumen terstandar, seperti lembar observasi atau protokol, untuk merekam tingkah laku atau kejadian yang diamati secara objektif. Teknik ini berfungsi sebagai cara bagi peneliti untuk mengumpulkan data empiris secara langsung dari subjek atau situasi yang diteliti. Pengamatan merupakan pilihan metode yang efektif untuk mengukur variabel yang berkaitan dengan perilaku, tindakan, atau konteks lingkungan yang mungkin sulit untuk diungkapkan atau dijelaskan melalui laporan verbal dari responden. Agar observasi menghasilkan data yang valid untuk analisis statistik, proses pelaksanaannya

harus sistematis, dengan menggunakan kategori pengukuran yang didefinisikan secara eksplisit dan jelas (Subhaktiyasa, 2024).

Dalam penelitian ini, observasi dilaksanakan untuk mengamati kondisi pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Observasi dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPAS; (2) observasi selama pelaksanaan perlakuan menggunakan media *crossword puzzle* untuk mengamati aktivitas dan respon siswa; dan (3) observasi pasca perlakuan untuk melihat perubahan perilaku belajar siswa.

2. Wawancara.

Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang penting, dilakukan oleh penelitian pada tahap studi pendahuluan. Untuk memperoleh keterangan yang lebih terperinci dari responden mengenai berbagai persoalan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar di kelas yang bersifat konvensional atau kurang menarik sehingga memicu kurangnya antusias dan keterlibatan siswa dalam materi pelajaran.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan ibu Gendis Sasqia Putri, S.Pd. selaku wali kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi mendalam terkait kondisi pembelajaran IPAS, kendala yang dihadapi siswa, media pembelajaran yang digunakan, metode yang diterapkan, serta pandangan guru mengenai potensi penggunaan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Wawancara dilaksanakan secara terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya.

3. Teknik Tes.

Tes merupakan instrumen pengumpulan data yang berupa serangkaian pertanyaan, soal, atau latihan yang dirancang secara sistematis untuk mengukur berbagai aspek kemampuan kognitif, maupun bakat yang dimiliki oleh subjek penelitian. Dalam konteks penelitian ini, tes digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan.

Instrumen tes dalam penelitian ini dirancang untuk mengukur kemampuan dasar siswa serta capaian pembelajaran mereka. Seluruh butir soal dalam instrumen tes disusun oleh penelitian dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan belajar siswa kelas V di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita”. Penelitian ini mengimplementasikan dua jenis tes pengukuran, yaitu:

a. Tes awal (*Pretest*).

Tes awal merupakan pengukuran yang dilakukan sebelum implementasi media *crossword puzzle* dalam pembelajaran. Tujuan dari tes awal ini adalah untuk mengidentifikasi pemahaman dan pengetahuan awal siswa terhadap materi IPAS yang akan dipelajari, sehingga penelitian dapat mengetahui kondisi kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan.

b. Tes akhir (*Posttest*).

Tes akhir merupakan pengukuran yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle* selesai dilakukan. Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi dan menilai sejauh mana siswa telah menguasai materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita” setelah mendapatkan pembelajaran dengan media tersebut. Melalui tes akhir, peneliti dapat mengidentifikasi peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS yang telah diajarkan. (Dewantari et al., 2022).

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang esensial. Digunakan untuk melengkapi dan memverifikasi data lain dengan mengumpulkan bukti-bukti konkret seperti catatan peristiwa yang telah terjadi. Dokumen-dokumen ini dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental yang berfungsi sebagai data pelengkap yang dapat dipertanggungjawabkan keasliannya.

Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi sangat penting sebagai bukti otentik seluruh proses eksperimen yang dilakukan. Adapun bukti penelitian ini meliputi data nilai asesmen formatif IPAS siswa kelas V, video kegiatan pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle*, serta hasil *pretest* dan *posttest* dari siswa kelas eksperimen. Dokumen yang diambil selama pelaksanaan penelitian, mulai dari proses *pretest* perlakuan menggunakan media *crossword puzzle* hingga kegiatan *posttest* di kelas V.

7. Instrumen Pengumpulan Data

Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian disebut sebagai instrumen pengumpulan data. Pemilihan instrumen ini sangat bergantung pada jenis metode pengumpulan data yang diimplementasikan oleh peneliti. Terdapat korespondensi langsung antara metode dan instrumen yang digunakan dalam proses penelitian.

Apabila peneliti menggunakan metode wawancara mendalam, maka instrumen yang tepat adalah pedoman wawancara yang bersifat terbuka dan fleksibel, sehingga memungkinkan penggalian informasi secara mendalam dari narasumber. Metode yang digunakan adalah observasi atau pengamatan langsung terhadap fenomena yang teliti. Instrumen yang sesuai adalah pedoman observasi atau panduan pengamatan yang dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan tanpa struktur yang kaku. Peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mengumpulkan data, instrumen yang dibutuhkan adalah format pencatatan Perpustakaan atau lembar format dokumen yang sistematis untuk mencatat berbagai informasi dari dokumen yang dikaji (Daido et al., 2025).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita”. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Tes berbentuk pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban (a, b, c, d), di mana setiap soal memiliki satu jawaban pengecoh. Jumlah soal yang

digunakan adalah 20 soal yang mencakup keseluruhan materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita”. Soal tes dirancang dengan tingkat kesulitan yang bervariasi dan berjenjang sesuai dengan *Taksonomi Bloom*, meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Penjejaran tingkat kesulitan ini bertujuan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa secara komprehensif, mulai dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi.

Penyusunan instrumen tes dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis, peneliti menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka kelas V pada bab Bab 4 “Ada Apa Saja di Bumi Kita”. Penyusunan kisi-kisi soal mencakup indikator pencapaian kompetensi pada materi litosfer, hidrosfer, dan atmosfer. Pengembangan butir soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan distribusi tingkat kognitif Bloom, C1 sebanyak 6 soal, C2 sebanyak 6 soal, C3 sebanyak 2 soal, dan C4 sebanyak 6 soal.

Tabel 3.1 3 Kisi-Kisi Instrumen Pembelajaran Siswa

Aspek	Indikator
Media	1. Kemenarikan pembelajaran menggunakan <i>crossword puzzle</i> . 2. Kemenarikan tampilan <i>crossword puzzle</i> . 3. Keefektifan <i>crossword puzzle</i> . 4. Kejelasan petunjuk permainan dan pengisian media <i>crossword puzzle</i> .
Materi	1. Kemudahan materi dipelajari. 2. Kebermanfaatan materi. 3. Kejelasan soal evaluasi.
Pembelajaran	1. Interaktifitas media. 2. Meningkatkan hasil belajar siswa. 3. Pemberian contoh

Tabel 3.1 4 Analisis Indikator IPAS yang Digunakan

NO	KD	INDIKATOR SOAL	NO SOAL	JENIS SOAL	LEVEL
1.	3.1	Siswa dapat mengidentifikasi pengertian dari litosfer dengan tepat	1	PG	L1
		Siswa dapat mengidentifikasi pengertian dari hidrosfer dengan tepat	2	PG	L1
		Siswa dapat mengidentifikasi pengertian dari atmosfer dengan tepat	3	PG	L1
2.	4.1	Siswa dapat menyebutkan contoh kenampakan alam di daratan	4	PG	L1
		Siswa dapat menyebutkan contoh kenampakan alam di perairan	5	PG	L1
		Siswa dapat menjelaskan perbedaan antara gunung dan bukit	6	PG	L2
		Siswa dapat menjelaskan karakteristik dan proses terbentuknya lembah	7	PG	L2
		Siswa dapat membedakan dataran tinggi dan dataran rendah berdasarkan ketinggian	8	PG	L2
3.	5.1	Siswa dapat menjelaskan perbedaan danau dan laut	9	PG	L2
		Siswa dapat menjelaskan karakteristik sungai	10	PG	L2
4.	3.1	Siswa dapat menerapkan pengetahuan tentang persentase luas daratan	11	PG	L2
5.	4.1	Siswa dapat mengelompokkan kenampakan alam berdasarkan karakteristiknya	12	PG	L2
6.	6.1	Siswa dapat mengidentifikasi urutan lapisan atmosfer	13	PG	L1
		Siswa dapat menjelaskan fungsi lapisan ozon	14	PG	L2
	3.1	Siswa dapat menerapkan pengetahuan untuk menarik kesimpulan tentang dominasi perairan	15	PG	L2

NO	KD	INDIKATOR SOAL	NO SOAL	JENIS SOAL	LEVEL
	4.1	Siswa dapat menganalisis karakteristik pembeda plato dengan kenampakan alam lain	16	PG	L3
	5.1	Siswa dapat menganalisis perbedaan danau alami dan buatan	17	PG	L3
	3.1	Siswa dapat menganalisis hubungan dan pentingnya ketiga lapisan bumi	18	PG	L3
	4.1	Siswa dapat menganalisis factor pembeda gunung aktif (berapi) dan pasif	19	PG	L3
	6.1	Siswa dapat menganalisis fungsi dan peran troposfer bagi kehidupan	20	PG	L3

8. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas

Validitas dalam konteks penelitian kuantitatif adalah indikator yang menunjukkan sejauh mana sebuah instrumen pengukuran benar-benar mampu mengukur konsep atau variabel yang ingin diukur secara akurat dan tepat. Suatu alat ukur dianggap valid apabila data yang diperoleh dari penggunaan instrumen tersebut secara persis merefleksikan fenomena atau konstruk teoritis yang menjadi target pengukuran. Instrumen yang valid akan menghasilkan temuan yang benar-benar mewakili realitas yang sedang diteliti.

Dalam penelitian ini, validitas mengacu pada seberapa akurat instrumen tes hasil belajar IPAS mampu mengukur penguasaan materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita” pada siswa kelas V SD Negeri Donan 06. Instrumen pengukuran dapat dikatakan valid apabila instrument tersebut mengukur apa

yang seharusnya diukur dan mampu mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Untuk mengukur validitas setiap butir soal, penelitian ini menggunakan Teknik korelasi *product moment* dari pearson dengan rumus sebagai berikut (F. M. Sari et al., 2023):

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

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi skor butir dengan skor total

N : banyaknya subjek

$\sum X$: jumlah skor total

$\sum Y$: jumlah skor butir

$\sum XY$: jumlah perkalian antar skor total dengan skor butir

$\sum X^2$: jumlah kuadrat skor butir

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total

Untuk menguji validitas data, dilakukan perbandingan antara nilai r hitung perhitungan dengan nilai r dari tabel instrumen. Suatu item soal dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pengumpulan data apabila nilai r hitung perhitungan menunjukkan angka yang lebih tinggi dibandingkan nilai r tabel pada tingkat signifikan 5%. Item soal dikategorikan tidak valid dan memerlukan revisi atau penghapusan jika nilai r hitung, perhitungan menunjukkan angka yang lebih rendah dari nilai r tabel pada tingkat signifikansi 5%. Perbandingan kedua nilai ini dapat disajikan dalam bentuk tabel untuk mempermudah penentuan status validitas data.

Tabel 3.1 5 Uji Validitas

Nilai r hitung	Nilai r tabel (signifikasi 5%)	Keputusan
$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$	Nilai yang ditentukan berdasarkan ukuran sampel	Soal dianggap valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data
$r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$	Nilai yang ditentukan berdasarkan ukuran sampel	Soal dianggap tidak valid dan perlu diperbaiki atau dihapus

Dari tabel diatas, memberikan gambaran jelas mengenai bagaimana keputusan soal ditentukan berdasarkan perbandingan nilai r hitung dengan r tabel pada taraf signifikan 5%. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian “Ada Apa Saja di Bumi Kita”, diuji coba pada kelompok responden yang berbeda yaitu di SD Negeri Kesugihan Kidul 01 dari kelompok responden utama penelitian. Penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi untuk uji dua arah yaitu 5% - 2 jumlah siswa, untuk r tabel pada penelitian ini yaitu 0,367.

Berdasarkan hasil uji validitas yang diperoleh oleh peneliti butir soal yang digunakan yaitu 40 soal yang dijadikan sebagai *pretest* dan *posttest*. Masing-masing terdiri dari 20 soal dan semua soal memenuhi kriteria validitas setelah pengolahan data. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item soal dalam kedua instrumen mampu mengukur validitas yang tinggi pada instrument evaluasi

b. Reliabilitas

Reliabilitas dalam penelitian kuantitatif mengacu pada derajat konsistensi dan stabilitas skor yang dihasilkan oleh instrumen pengukuran simbol diterapkan dalam situasi atau kondisi yang serupa pada waktu yang

berbeda. Sebuah instrumen dianggap reliabel jika penggunaan berulang untuk mengukur fenomena yang sama menghasilkan temuan yang sangat dekat. Ada beberapa metode utama untuk menetapkan reliabilitas, termasuk memeriksa stabilitas hasil melalui pengujian ulang (reliabilitas *test-retest*), menilai keseragaman item dalam instrumen (reliabilitas konsistensi internal), membandingkan hasil dari dua versi instrumen yang setara (reliabilitas bentuk instrumen), dan menilai kesepakatan antara evaluator yang berbeda (reliabilitas antar penilai). (Ramadhan et al., 2024).

$$ri = \frac{k}{(k - 1)} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

ri : Koefisien reabilitas *Alfa Cronbach*

k : Banyaknya butir soal

$\sum s_i^2$: Jumlah varians dari tiap-tiap butir soal

s_t^2 : Varians total.

Adapun rumus varians butir soal (item) berikut:

$$S_i^2 = \frac{JKi}{n} - \frac{JKs}{n^2}$$

$$S_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \left(\frac{\sum X_t}{n^2} \right)^2$$

Keterangan:

S_i^2 : Varians tiap item.

JKi : Jumlah kuadrat seluruh skor item.

JKs : Jumlah kuadrat subjek.

n : Jumlah responden.

S_t^2 : Varians total.

X_t : Skor total

Setelah nilai koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach* (r_i) diperoleh dari perhitungan. Angka tersebut perlu dikomparasi dengan standar kriteria reliabilitas *Alfa Cronbach* (r_i) untuk mengukur tingkat keandalan instrumen

penelitian. Interpretasi nilai alpha adalah sebagai berikut: (1) nilai alpha yang melebihi 0,90 mengindikasikan reliabilitas yang sangat baik atau sempurna; (2) nilai alpha dalam rentang 0,70 hingga 0,90 menunjukkan tingkat reliabilitas yang baik; (3) nilai alpha dalam kisaran 0,50 sampai 0,70 mencerminkan reliabilitas pada level sedang; (4) nilai alpha yang kurang dari 0,50 menandakan reliabilitas yang lemah. Ketika ditemukan nilai alpha yang rendah, hal ini mengisyaratkan kemungkinan adanya butir pertanyaan dalam instrumen yang kurang konsisten atau tidak dapat diandalkan (Yusup, 2018).

Berikut adalah tabel yang menunjukkan cara menilai reliabilitas instrumen berdasarkan koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach* (r_i) dan perbandingan dengan r tabel:

Tabel 3.1 6 Klasifikasi Nilai Reliabilitas

Nilai <i>Alfa Cronbach</i> (r_i)	Kriteria Reliabilitas	Keputusan
>0,90	Reliabilitas sempurna	Instrumen reliabel
0,70 – 0,90	Reliabilitas tinggi	Instrumen reliabel
0,50 – 0,70	Reliabilitas moderat	Instrumen reliabel
< 0,50	Reliabilitas rendah	Instrumen tidak reliabel, perbaiki atau hapus item tersebut

Hasil dari penelitian nilai koefisien reliabilitas soal *pretest* adalah 0,80 sedangkan untuk soal *posttest* sebesar 0,83. Kedua nilai tersebut berada dalam kategori sangat reliabel, yang berarti instrumen soal yang digunakan dan dapat dipercaya dalam mengukur kemampuan siswa. Dengan demikian, instrumen *pretest* dan *posttest* layak digunakan dalam mengukur pembelajaran.

c. Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran soal merupakan pengukuran seberapa besar tingkat kesukaran suatu soal yang menunjukkan proporsi siswa yang mampu menjawab soal dengan benar. Definisi soal yang baik yaitu soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sulit karena kedua ekstrem tersebut memiliki dampak negatif terhadap proses pembelajaran dan pengukuran hasil belajar.

Perhitungan tingkat kesukaran soal menggunakan rumus indeks kesukaran yang dinyatakan dengan simbol P dimana nilai P berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran soal menurut (Pradita & Megawanti, 2023):

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

Keterangan:

P : Indeks kesukaran.

B : Banyaknya subjek menjawab soal dengan benar.

JS : Jumlah total responden.

Pengelompokan tingkat kesukaran soal ditunjukkan pada sebuah standar sebagai berikut:

Tabel 3.1 7 Standar Kesukaran

Interval P	Kategori
$0,00 \leq P < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq P < 1,00$	Mudah

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal merujuk pada kemampuan sebuah soal ujian untuk secara efektif membedakan antara siswa yang memiliki penguasaan

materi tinggi dan siswa yang memiliki penguasaan materi rendah, seperti yang diutarakan oleh Fernandes. Indeks yang digunakan untuk mengukur daya pembeda soal ini yang dikenal sebagai indeks daya pembedaan soal. Dihitung berdasarkan selisih jawaban benar antara kelompok siswa yang meraih nilai tinggi dan kelompok siswa yang meraih nilai terendah (Magdalena et al., 2021).

Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda yaitu indeks diskriminasi.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D : Daya pembeda soal

J_A : Jumlah siswa kelompok atas

J_B : Jumlah siswa kelompok bawah

B_A : Banyaknya subjek kelompok atas yang menjawab soal itu benar

B_B : Banyaknya subjek kelompok bawah yang menjawab soal itu benar

Daya pembeda dikelompokkan pada kriteria dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 3.1 8 Kriteria Daya Pembeda

Interval D	Kategori
$0,00 \leq D < 0,20$	Kurang
$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
$0,40 \leq D < 0,70$	Baik
$0,70 \leq D < 1,00$	Sangat Baik

e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini dirancang untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Analisis data merupakan sebuah kegiatan untuk menata, mengelompokkan, serta

menemukan pola atau tema tertentu dalam data guna memahami makna yang terkandung di dalamnya. Penataan data mencakup kegiatan menggolongkan informasi ke dalam kelompok, pola, atau kategori yang sesuai dengan sasaran riset. Apabila pengaturan data tidak dilakukan dengan baik, maka akan menimbulkan berbagai kendala dalam penyusunan penelitian, skripsi, publikasi ilmiah, maupun bentuk karya akademik lainnya yang tengah dikerjakan.

1. Uji Prasyarat Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian dengan tepat. Teknik analisis data yang akan digunakan harus ditentukan berdasarkan hasil dari uji prasyarat yang wajib dilakukan. Dua uji utama yang harus dilaksanakan adalah (a) uji normalitas yang bertujuan untuk menguji sebaran data terdistribusi secara normal dan (b) uji homogenitas yang memeriksa apakah varian dari kelompok data yang dibandingkan adalah seragam.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas termasuk dalam tahapan uji persyaratan sebelum melakukan analisis data atau dikenal sebagai uji asumsi klasik. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum melaksanakan analisis pokok, sebaran data riset perlu diperiksa terlebih dahulu untuk menjamin kenormalan distribusinya. Dalam riset ini diterapkan uji lilliefors dengan alasan bahwa jumlah partisipan relatif sedikit, yakni di bawah 30 siswa dan dimasukkan kedalam data tunggal (L. Ulfah & Massora, 2021). Berikut hipotesis uji normalitas yang digunakan:

H_0 : Sebaran data berdistribusi normal

H_a : Sebaran data tidak berdistribusi normal

Adapun uji liliefors dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Zi = \frac{Xi - \bar{x}}{S}$$

Keterangan:

Zi = Luas kurva normal.

Xi = Nilai data ke i .

$\bar{x}$ = Rata-rata.

S = Standar deviasi.

L_{hitung} adalah nilai tertinggi dari Zi .

Catatan: apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya sebaran data berdistribusi secara normal dan sebaliknya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui bahwa data yang dianalisis berasal dari populasi dengan keragaman atau varians yang tidak terlalu berbeda. Dalam penelitian ini, uji homogenitas yang digunakan adalah uji Fisher, dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (Varians data homogen).

$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (Varians data tidak homogen).

Uji Fisher dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$F \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Varians variabel X.

S_2^2 = Varians variabel Y.

Kesimpulan untuk uji Fisher adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima atau varians data homogen (Yolanda & Meilana, 2021).

2. Uji Hipotesis

Paired sample t-Tes merupakan metode statistik yang dipergunakan untuk menganalisis perbedaan diantara dua variabel dengan skala pengukuran kuantitatif, baik berbentuk interval maupun rasio. Teknik pengujian ini sering disebut juga sebagai pairing T-tes. Sebagai salah satu uji parametris, *paired t-tes* bertujuan untuk mengidentifikasi ada tidaknya perbedaan signifikan antara dua kelompok data yang saling berpasangan. Karakteristik utama uji ini adalah membandingkan dua kumpulan data yang berasal dari subjek penelitian yang identik. Prosedur analisisnya dilakukan dengan cara membandingkan nilai rata-rata yang diperoleh sebelum dan sesudah suatu perlakuan diberikan kepada subjek.

Metode paired t-tes diaplikasikan dalam pengujian hipotesis khususnya untuk data yang memiliki karakteristik berpasangan. Keunikan dari data berpasangan terletak pada fakta bahwa setiap unit pengamatan (subjek penelitian) mengalami dua jenis perlakuan yang berbeda. Walaupun subjek yang digunakan tetap sama, penelitian akan memperoleh dua kelompok data sampel yang terpisah, yakni data pengukuran sebelum intervensi dilakukan dan data pengukuran setelah intervensi diimplementasikan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : tidak ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan

H_a : ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan

Rumus t-test digunakan untuk sample berpasangan (*paired*) adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = Rata-rata *pretest/posttest*

S^2 = Varians data

N = Jumlah responden

Dapat disimpulkan bahwa uji t yang dipasangkan sampel t, hasilnya adalah bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima jika T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} . Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

3. Uji *N-Gain Score*

Score N-Gain didefinisikan sebagai perbedaan numerik yang didapatkan dari hasil pengurangan skor pra-tes (*pretest*) dari skor pasca-tes. (*Posttest*). Selisih antara kedua pengukuran ini selanjutnya diasumsikan sebagai efek dari pemberian treatment (Diah Ayu Rahmani et al., 2025). Adapun perhitungan skor gain (*N-Gain*) dapat dinyatakan kedalam rumus di bawah ini:

$$g = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Selanjutnya Klasifikasi *N-Gain* menjadi sebagai berikut:

Tabel 3.1 9 Klasifikasi Nilai *N-Gain*

Presentase	Interpretasi
$G > 70 < 40$	Tinggi
$0,3 < G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Tempat Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai langkah strategis untuk menemukan jawaban atas rumusan masalah yang telah dirumuskan pada tahap awal. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi pijakan dalam memperkuat hipotesis atau memberikan gambaran mengenai temuan yang dicapai. Penelitian tertuju pada implementasi media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Donan 06.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah yang berlokasi di jalan Kalidonan No. 5A, Cidapur, Donan, Kec. Cilacap Tengah, Jawa Tengah. sekolah ini memiliki NPSN 20301501 dan telah beroperasi sejak tahun 1981. SD Negeri Donan 06 adalah salah satu sekolah yang berada di kecamatan Cilacap Tengah dan sekolah ini telah berkomitmen untuk memberikan Pendidikan berkualitas bagi siswa-siswanya. Terbukti dengan diraihnya akreditasi A berdasarkan SK No. 137/BAPSM/X/2014 bertanggal 20 November 2014. Sekolah ini menerapkan sistem pembelajaran selama 5 hari dalam seminggu. Letak Geografis SD Negeri Donan 06 ini berada di tengah pemukiman warga penduduk di Desa Donan dan berdekatan dengan Balai Desa Kelurahan Donan. Lokasi sekolah sangat strategis karena berada di pinggir jalan jalan utama, sehingga memudahkan akses bagi kendaraan umum maupun

pejalan kaki. Sehingga menunjukkan bahwa letaknya cukup mudah dijangkau dan mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

SD Negeri Donan 06 memiliki 15 orang tenaga pendidik yang berperan penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Kepala sekolah dijabat oleh Bapak Kuswanto M.Pd, yang memimpin serta mengelola seluruh aktivitas sekolah. Dari 15 orang tenaga pendidik, 2 diantaranya merupakan guru agama dan 1 guru olahraga, dan untuk 12 guru lainnya merupakan wali kelas. Adapun jumlah siswa secara keseluruhan di SD Negeri Donan 06 pada tahun 2025/2026 yaitu 340 dengan 8 ruang kelas.

Upaya untuk mendukung dalam kegiatan proses belajar mengajar disuatu Lembaga Pendidikan maka diperlukan sarana dan prasarana. Pada tahun ajaran 2025/2026 SD Negeri donan memiliki fasilitas prasarana yang lengkap dan berada pada kondisi baik, seperti ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang Gudang, ruang UKS, serta WC guru dan siswa. Selain itu, tersedia halaman atau lapangan yang dapat digunakan untuk kegiatan luar kelas. Fasilitas tambahan seperti rak buku, rak sepatu, tempat sampah, dan tempat cuci tangan sudah tersedia dalam kondisi baik. Sehingga terciptanya lingkungan belajar yang bersih, sehat, dan nyaman bagi seluruh warga sekolah.

2. Data Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah pada materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita”. Penelitian menggunakan desain *one group pretest-posttest*, yaitu

satu kelompok sampel yang diukur sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Pengambilan data dilakukan melalui dua tahap pengukuran, tahap pertama berupa tes awal (*pretest*) yang diberikan sebelum penerapan media *crossword puzzle*, dengan tujuan untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa terhadap materi IPAS. Tahap kedua berupa tes akhir (*posttest*) yang diberikan setelah penerapan media *crossword puzzle*, guna mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa telah mendapatkan perlakuan. Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar sebagai indikator efektivitas media yang digunakan.

Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang mencakup tingkatan kognitif C1-C4 sesuai *Taksonomi Bloom*. Materi yang diujikan berpusat pada topik litosfer, hidrosfer, dan atmosfer dalam Bab “ Ada Apa Saja di Bumi Kita”. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, dengan seluruh 29 siswa kelas V sebagai subjek penelitian (total sampling). Penelitian ini menggunakan prosedur dimulai dengan meminta izin kepada kepala SDN Donan 06 bahwa peneliti melakukan penelitian di SDN Donan 06 dan berdasarkan hasil kesepakatan dengan guru kelas, maka dipilih kelas V dengan jumlah 29 siswa. Penelitian dilaksanakan pada 12 Februari 2026 sampai 27 Februari 2026.

Data penelitian ini diperoleh melalui metode tes dan dokumentasi. Metode tes digunakan untuk mengetahui implementasi media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri donan 06. Tes berupa soal-soal berisikan materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita” sebanyak 20 soal pilihan ganda.

Metode dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data nama siswa yang menjadi sampel penelitian beserta foto-foto dalam penelitian sekaligus menjadi keabsahan suatu penelitian.

Pada tahap ini, peneliti menganalisis data yang telah diperoleh dalam penelitian. Data tersebut dianalisis menggunakan metode statistik untuk mengetahui apakah hipotesis peneliti terbukti atau tidak. Tahapan analisis data dimulai dengan pengambilan data sebelum diberikan (*pretest*) pada kelas yang akan dijadikan sampel penelitian. Data (*posttest*) digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS setelah diberikan perlakuan dengan media *crossword puzzle*. Data skor *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 1 Deskripsi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	95	100
Nilai Terendah	10	20
Rata-rata	10,17	14,96
Varians	20,69	16,58
Standar Deviasi	4,54	4,07

Berdasarkan tabel diatas, maka terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata skor *pretest* dan *posttest*. Kemudian untuk menentukan apakah media *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS secara signifikan atau tidak, maka dilakukan uji statistik. Hal ini dibuktikan dengan penelitian Hearn et al. dalam penelitiannya menemukan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi pada siswa kelas V SD mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar IPA dari 56,78 (pra-siklus) menjadi 80,18 pada siklus II, menunjukkan bahwa media berbasis permainan kata efektif mengangkat capaian

kognitif siswa sekolah dasar (Putri et al., 2023). Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis perlu adanya distribusi yang normal dan homogen. Sehingga akan dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

a. Uji Normalitas

Setelah diketahui skor *pretest* langkah selanjutnya yaitu melakukan uji normalitas terhadap skor *pretest* dari sampel untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal. Pengujian ini dilakukan menggunakan uji *liliefors*, dengan hipotesis sebagai berikut:

Ho: sebaran data berdistribusi normal

Ha: sebaran data tidak berdistribusi normal

Tabel 4.1 2 Uji Normalitas

L hitung	0,117200471	0,132034
L tabel	0,161	0,161
Kesimpulan	Terima Ho	Terima Ho

Distribusi normal pada data *pretest* mengindikasikan kemampuan awal siswa yang menyebar merata sebelum perlakuan, sedangkan distribusi normal pada *posttest* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi juga tersebar merata di antara seluruh siswa. Kondisi ini menjadi dasar yang kuat untuk melanjutkan analisis ke tahap pengujian hipotesis. Hal ini senada dengan penjelasan Rachman et al. yang menyatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, uji normalitas merupakan tahap prasyarat wajib yang harus dipenuhi sebelum pengujian hipotesis dilakukan agar hasil analisis dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Rachman et al., 2024).

b. Uji Homogenitas

Sesudah menyelesaikan uji normalitas dan dihasilkan data yang berdistribusi normal, kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas pada kelas sampel untuk data *pretest* dan *posttest*. Hipotesis uji homogenitas sebagai berikut:

Ho: Varian sama/homogen

Ha: Varian berbeda/tidak homogen

Tabel 4.1 3 Uji Homogenitas

F hitung	1,247777
F tabel	1,882079
Kesimpulan	Terima Ho

Pengambilan keputusan pada uji homogenitas dengan kriteria adalah terima Ho, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Berdasarkan penjelasan diatas, diperoleh $F_{hitung} (1,247777) < F_{tabel} (1,882079)$. Oleh karena itu Ho diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Kondisi homogenitas yang terpenuhi juga membuktikan bahwa media *crossword puzzle* memberikan dampak yang merata bagi seluruh siswa, tidak hanya bagi siswa dengan kemampuan awal tinggi semata. Hal ini sejalan dengan Abraham & Supriyati yang menegaskan bahwa dalam penelitian eksperimen, terpenuhinya prasyarat homogenitas merupakan indikasi bahwa perlakuan yang diberikan berlaku konsisten pada seluruh subjek penelitian tanpa perbedaan kelompok kemampuan. Dengan demikian, terbuktinya homogenitas varians menjadi syarat penting yang memvalidasi dilakukannya pengujian hipotesis menggunakan uji t berpasangan (Abraham & Supriyati, 2022).

c. Uji Hipotesis

Setelah sampel berdistribusi normal dan menghasilkan varian yang homogen. Selanjutnya akan dilakukan analisis untuk menguji perbedaan mean (rata-rata) nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 : “Tidak ada perbedaan hasil belajar IPAS siswa pada materi ada apa saja di bumi kita secara signifikan setelah diberi perlakuan”

H_a : “Adanya perbedaan hasil belajar IPAS siswa pada materi ada apa saja di bumi kita secara signifikan setelah diberi perlakuan”

Tabel 4.1 4 Uji-t (*Paired Sample Test*)

t-Hitung	12,862
t-Tabel	2,0484
Kesimpulan	Terima H_a

Hasil uji t ini membuktikan bahwa implementasi media *crossword puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V. Nilai hitung yang tinggi dalam penelitian ini yaitu 12,862 yang mencerminkan besarnya perbedaan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Khaq dan Sutriyani dalam (Suriani et al. 2024), penelitian ini memperoleh nilai t_{hitung} yang jauh melebihi t_{tabel} yaitu $11,492 > 2,093$ pada desain one group *pretest-posttest* kelas III SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara, yang membuktikan bahwa penerapan media *puzzle* mampu secara konsisten menghasilkan perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik. Sehingga hasil uji hipotesis dalam penelitian ini memberikan dukungan empiris yang kuat bahwa *crossword puzzle* layak

digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam mata pelajaran IPAS (Indriani & Suriani, 2024).

d. *N-Gain Score*

Selanjutnya untuk menganalisis keberartian peningkatan hasil belajar tersebut dapat digunakan uji *N-Gain* ternormalisasi (*N-gain*). Menggunakan data yang tersedia hasil perhitungan ini menunjukkan bahwasanya nilai *N-Gain* sebesar (0,55) termasuk dalam kategori sedang.

Berikut ini tabel kategori *N-Gain Score*.

Tabel 4.1 5 Kategori *N-Gain Score*

Presentase	Interpretasi
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Berdasarkan tabel diatas maka nilai *N-Gain* berada pada kategori sedang. Maka keseluruhan peningkatan hasil belajar IPAS pada materi ada apa saja di bumi kita tergolong sedang yaitu 0,55. Peningkatan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang berbeda. Hasil analisis uji *N-Gain* ternormalisasi tiap siswa.

Meskipun berada pada kategori sedang, nilai *N-Gain* 0,55 tetap menunjukkan adanya peningkatan yang bermakna secara akademis. Diah et al. menjelaskan bahwa *N-Gain* merupakan indikator yang valid untuk mengukur efektivitas suatu intervensi pembelajaran, di mana kategori sedang (0,3-0,7) sudah mencerminkan dampak yang nyata dari pemberian perlakuan terhadap peningkatan pemahaman siswa (Diah Ayu Rahmani et al., 2025). Selaras dengan itu, penelitian dengan judul peningkatan hasil

belajar peserta didik melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan video animasi pada materi sistem tata surya di kelas VI SDN 1 Curug, yang dilakukan Rodiatul et al., memperoleh *N-Gain* sebesar 0,5501 (kategori sedang) dan tetap dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Curug. Sehingga membuktikan bahwa kategori sedang pada skor *N-Gain* sudah cukup signifikan sebagai bukti efektivitas media pembelajaran (Rodiatul Ismayanah, 2025).

B. Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan observasi dan koordinasi bersama kepala sekolah SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah serta dengan wali kelas V, yaitu Ibu Gendis Sasqia Putri, S.Pd., guna menentukan pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan. Setelah memperoleh persetujuan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, rancangan media *crossword puzzle* cetak dan digital, serta instrumen evaluasi berupa soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi IPAS bab 4 topik A “Ada Apa Saja di Bumi Kita”.

Pemilihan media *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak, seperti lapisan bumi, kenampakan alam daratan, dan perairan. Pembelajaran di kelas masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan cepat merasa bosan. Data awal menunjukkan rata-rata nilai asesmen formatif kelas V hanya mencapai 68,97 masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan

sekolah dasar sebesar 75. Dari total 29 siswa, hanya 9 siswa (31,03%) yang dinyatakan tuntas, sedangkan 20 siswa (68,97%) belum mencapai ketuntasan belajar.

Media *crossword puzzle* dipilih karena karakteristiknya yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Seperti yang dikatakan guru kelas V bahwasanya siswa lebih suka belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan pernyataan Alvitriani et al. media pembelajaran *crossword puzzle* menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dengan permainan yang membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan memberi ruang lebih banyak kebebasan dalam membentuk hasil belajar mereka sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran (Mahmudah & Aisyah, 2025).

Melalui aktivitas mengisi kotak-kotak bersilang dengan huruf yang membentuk kata sesuai petunjuk, siswa dilatih untuk lebih aktif dalam memproses informasi, memperkuat penguasaan kosakata ilmiah IPAS, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Media ini dirancang dalam dua format, yaitu cetak untuk digunakan secara berkelompok dan digital yang ditampilkan melalui proyektor dengan metode kompetisi antarkelompok, sehingga mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa sekolah dasar.

Pada pertemuan pertama penelitian, peneliti melaksanakan tes awal (*pretest*) terhadap 29 siswa kelas V SD Negeri Donan 06. Suasana kelas terlihat

kondusif karena peneliti berkoordinasi dengan wali kelas untuk mengondisikan siswa sebelum tes dimulai. Namun demikian banyak siswa yang tampak kesulitan menjawab soal, terutama pada item-item yang menguji kemampuan menganalisis (C4) hubungan antara lapisan bumi dan fenomena alam. Hal ini tercermin dari hasil *pretest* yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 10,17 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 10. Rendahnya capaian *pretest* ini membuktikan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita” masih sangat terbatas dan perlu ditingkatkan melalui intervensi pembelajaran yang lebih inovatif.

Tahap berikutnya adalah pemberian perlakuan di mana siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle* melalui proyektor dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil setiap kelompok bersaing untuk menjawab teka-teki silang dengan benar dan tercepat dalam tiga babak, yaitu babak mudah (kenampakan daratan), babak sedang (kenampakan perairan), babak sulit (lapisan atmosfer). Pada sesi berikutnya, siswa mengerjakan media *crossword puzzle* cetak secara berkelompok, mengisi kotak-kotak jawaban berdasarkan petunjuk mendatar dan menurun yang memuat konsep-konsep utama materi IPAS. Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan pelajaran konvensional. Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok, saling membantu mengingat istilah-istilah ilmiah, dan termotivasi untuk menyelesaikan teka-teki dengan benar. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan komperatif secara positif.

Secara keseluruhan sesi perlakuan selesai dilaksanakan, peneliti memberikan tes terakhir (*posttest*) kepada siswa. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan *pretest*, dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 14,96, nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 20. Peningkatan ini mengidentifikasi bahwa mengingat konsep-konsep IPAS secara lebih mendalam dan bermakna.

Untuk membuktikan keabsahan peningkatan tersebut secara statistik peneliti melakukan serangkaian uji analisis data. Tahap pertama adalah uji normalitas menggunakan metode *liliefors*, yang dipilih karena jumlah sampel penelitian relatif kecil, yaitu 29 siswa. Pengujian normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa sebaran data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi secara normal sebagai syarat penggunaan statistik parametrik. Hipotesis yang diajukan adalah H_0 : sebaran data berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai L_{hitung} untuk data *pretest* sebesar 0,1172 dan untuk data *posttest* sebesar 0,1320, keduanya lebih kecil dari L_{tabel} sebesar 0,161 pada taraf signifikansi 5%. Artinya, H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa baik data *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal, sehingga layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik.

Distribusi normal pada data *pretest* menggambarkan bahwa kemampuan awal siswa tersebar secara merata sebelum perlakuan diberikan. Sementara distribusi normal pada data *posttest* mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi pasca penerapan media *crossword puzzle* juga tersebar

merata di antara seluruh siswa. Kondisi ini menjadi dasar yang kuat bagi peneliti untuk melanjutkan analisis ke tahap pengujian berikutnya.

Tahap kedua yaitu uji homogenitas menggunakan uji *fisher*, bertujuan untuk mengetahui apakah varians data *pretest* dan *posttest* bersifat homogen atau tidak. Berdasarkan data yang tersedia, nilai rata-rata *pretest* adalah 10,17 dengan varians sebesar 20,69, sedangkan rata-rata *posttest* adalah 14,96 dengan varians 16,58. Pengambilan keputusan didasarkan pada kriteria: terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hasil perhitungan menunjukkan F_{hitung} sebesar 1,2478 lebih kecil dari F_{tabel} sebesar 1,8821. Oleh karena itu H_0 diterima, yang berarti data *pretest* dan *posttest* berasal dari kelompok dengan varians yang homogen.

Homogenitas data mengindikasikan bahwa siswa kelas V SD Negeri Donan 06 memiliki tingkat kemampuan yang relatif setara dalam hal persebaran nilai, baik sebelum maupun setelah diberikan perlakuan. Kondisi ini membuktikan bahwa media *crossword puzzle* tidak hanya efektif bagi siswa berkemampuan tinggi, melainkan memberikan manfaat yang merata bagi seluruh siswa tanpa memandang kemampuan awal mereka. Terbuktinya homogenitas varians menjadi syarat penting yang memvalidasi penggunaan uji-*t* berpasangan (*paired sample t-test*) dalam pengujian hipotesis penelitian ini.

Setelah data terbukti berdistribusi normal dan homogen, peneliti melanjutkan ke tahap pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai data *pretest* dan *posttest* setelah diterapkannya media *crossword puzzle*. Hipotesis yang diuji adalah H_0 : tidak ada perbedaan hasil

belajar IPAS siswa secara signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 12,862 yang jauh besar dari nilai t_{tabel} sebesar 2,0484. Hasil ini menunjukkan bahwa t_{hitung} berada pada penerimaan H_a dan penolakan H_o . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPAS.

Dalam proses pembelajaran, peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari pengaruh berbagai faktor yang saling berkaitan. Secara umum, faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kategori besar, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang bersumber dari luar diri siswa. Pemahaman terhadap kedua faktor ini sangat penting dalam menganalisis keberhasilan penerapan media *crossword puzzle* dalam penelitian ini.

Faktor internal yang paling menonjol dalam peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Ketika media *crossword puzzle* diperkenalkan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi karena media ini menyajikan materi dalam format permainan yang komperatif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan Teori Konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman aktif dan interaksi yang bermakna. Melalui proses mengisi teka-teki silang, siswa secara tidak langsung melakukan pengulangan terhadap istilah-istilah ilmiah IPAS, seperti litosfer, hidrosfer, atmosfer, dan berbagai kenampakan alam. Sehingga informasi tersebut tersimpan lebih kuat dalam memori jangka panjang mereka. Selain itu, tingkat

kesulitan soal yang disusun secara berjenjang dari C1 hingga C4 sesuai *Taksonomi Bloom* memungkinkan setiap siswa merasakan keberhasilan di setiap tahapan, yang pada akhirnya meningkatkan kepercayaan diri dan semangat belajar mereka.

Faktor eksternal yang turut memengaruhi keberhasilan penelitian ini meliputi kreativitas dan kemampuan guru dalam merancang serta mengelola media *crossword puzzle* secara kontekstual, baik dalam format cetak maupun digital. Kemampuan guru memandu sesi kompetisi antarkelompok dengan suasana yang menyenangkan namun tetap terarah menjadi faktor penentu kreaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Menurut Kurniasari et al. mengemukakan bahwa kreativitas guru dalam memilih dan mengimplementasikan varians media pembelajaran merupakan faktor penentu utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan patsipasi siswa (Kurniasari et al., 2023).

Kondisi lingkungan belajar yang kondusif di SD Negeri Donan 06, termasuk ketersediaan proyektor dan dukungan dari pihak sekolah, turut menjadi faktor kelancaran implementasi media pembelajaran ini. Selain itu penggunaan media cetak juga memastikan seluruh siswa dapat terlibat secara aktif meskipun tidak semua memiliki akses yang sama terhadap teknologi.

Untuk mengukur besaran peningkatan hasil belajar secara lebih terukur, peneliti menggunakan analisis *N-Gain* ternormalisasi. Uji *N-Gain* bertujuan menghitung selisih antara skor *pretest* dan *posttest* yang dinormalisasi terhadap skor ideal, sehingga dapat diketahui seberapa besar peningkatan yang terjadi

secara proposional. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,55, yang berada pada rentang $0,3 < G < 0,7$ sehingga dikategorikan sebagai peningkatan sedang. artinya, secara keseluruhan, penerapan media *crossword puzzle* memberikan peningkatan hasil belajar IPAS pada materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita” dalam kategori sedang.

Meskipun belum mencapai kategori tinggi, nilai *N-Gain* sebesar 0,55 ini tetap menunjukkan adanya kenaikan yang bermakna terhadap hasil belajar siswa, terutama jika dibandingkan dengan kondisi sebelum penerapan media yang menunjukkan lebih dari dua pertiga siswa belum tuntas. Peningkatan hasil belajar setiap individu siswa bervariasi, dengan sebagian siswa mengalami lonjakan yang sangat signifikan dan sebagian lainnya mengalami sedikit peningkatan. Beberapa siswa yang belum mencapai hasil maksimal kemungkinan dipengaruhi oleh kondisi kelas yang aktif sehingga konsentrasi terganggu, atau karena mereka belum terbiasa dengan format pembelajaran berbasis permainan yang menuntut kecepatan dan ketepatan secara bersamaan.

Faktor-faktor yang mendukung keberhasilan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar pada penelitian ini dapat diidentifikasi melalui beberapa mekanisme. Pertama, media ini berhasil mengubah suasana belajar yang semula pasif dan monoton menjadi aktif dan kompetitif, sehingga motivasi intrinsik siswa meningkat secara alami. Kedua, aktivitas mengisi teka teki silang mengharuskan siswa untuk mengingat, memahami, dan mengaplikasikan konsep secara bersamaan, yang sesuai dengan kognitif *Taksonomi Bloom*. ketiga, format digital yang divisualisasikan melalui proyektor memungkinkan seluruh

kelas mengikuti perkembangan permainan secara bersamaan, sehingga mendorong rasa kebersamaan dan kolaborasi dalam kelompok. Keempat, kosakata ilmiah yang terus muncul dalam setiap babak permainan memperkuat penguasaan pembelajaran IPAS siswa melalui proses pengulangan yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh sekar yang menemukan bahwa penggunaan metode permainan *crossword puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Pabian IV Kabupaten Sumenep. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan uji *paired sample T-test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $2,828 > 1,745$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Pada hasil signifikan sebesar 0,012 yang dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima (Dewi et al., 2025).

Penelitian selanjutnya yang di temukan Resti yang meneliti pengaruh media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, di mana penggunaan *crossword puzzle* sangat efektif meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar. Dibandingkan kelas control, kelas eksperimen mencapai *posttest* lebih tinggi, dengan uji-t mengonfirmasi pengaruh signifikan ($\text{sig. } 0,001 < 0,05$). Media ini terbukti efektif dan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa (Basongan et al., 2025).

Berdasarkan hasil analisis statistik dan dukungan dari penelitian-penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa implementasi media *crossword puzzle* dalam bentuk cetak dan digital mampu memberikan kontribusi yang nyata

terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah pada materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita”. Media ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep kognitif siswa, tetapi juga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan media *crossword puzzle* sangat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas proses dan capaian belajar siswa IPAS di sekolah dasar.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini terdapat banyak kekurangan, akan tetapi peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam melakukan penelitian serta bimbingan dengan dosen pembimbing. Adapun keterbatasan yang penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu Penelitian

Peneliti dalam penelitian ini terbatas oleh waktu, karena pengambilan data penelitian berdekatan dengan pelaksanaan Asesmen Sumatif Akhir Tahun (ASAT), sehingga waktu yang digunakan terbatas. Peneliti hanya melakukan penelitian sesuai dengan keperluan yang berhubungan dengan penelitian dan digunakan waktu tersebut dengan sebaik-baik mungkin.

2. Keterbatasan Materi

Materi yang dipelajari dalam penelitian ini tidak mencakup keseluruhan materi IPAS, namun hanya mencakup materi Bab V topik A “Ada Apa Saja di Bumi Kita”.

3. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian hanya dilakukan di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah, sehingga hasil penelitian akan berbeda jika dilaksanakan pada tempat lain.

4. Keterbatasan Media Pembelajaran

Media *Crossword Puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini belum melalui prosedur validasi oleh ahli materi dan ahli media secara sistematis, sebagaimana lazimnya dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Uji kelayakan yang dilakukan peneliti hanya sebatas uji validasi dan reliabilitas terhadap instrumen soal *pretes posttest*, bukan pada penilaian terhadap ketepatan isi materi, kejelasan petunjuk pengisian, maupun kualitas desain dan teknis media *Crossword Puzzle* itu sendiri oleh pihak yang berkompeten di bidangnya. Akibatnya, penilaian terhadap kelayakan media sepenuhnya bergantung pada pertimbangan peneliti, sehingga berpotensi menimbulkan opini atau subjektif dan belum dapat memastikan bahwa media tersebut telah memenuhi standar kelayakan sebagaimana mestinya. Media ini juga tidak tersedia secara online. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melibatkan validator ahli materi dan ahli media pada tahap pengembangan media pembelajaran guna memperkuat validitas dan kualitas yang digunakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media *crossword puzzle* berbasis *Taksonomi Bloom* (C1-C4) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPAS materi "Ada Apa Saja di Bumi Kita" pada siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Secara signifikan, rata-rata nilai *pretest* sebesar 10,17 meningkat menjadi 14,96 pada *posttest*, dengan ketuntasan yang meningkat pesat dari kondisi awal yang hanya 31,03%. Keberhasilan ini diperkuat oleh uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai $t_{hitung} (12,862) > t_{tabel} (2,0484)$, menandakan adanya perbedaan yang nyata. Dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,55 yang masuk dalam kategori sedang, media inovatif dalam bentuk cetak maupun digital ini sukses mengoptimalkan capaian belajar siswa di sekolah dasar.
2. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi implementasi media *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Dari sisi faktor internal, peningkatan motivasi dan minat belajar siswa menjadi faktor pendukung utama, karena media *crossword puzzle* mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif melalui format permainan, sehingga siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi, mengingat, dan memahami konsep-konsep IPAS secara lebih mendalam dan bermakna. Dari sisi faktor eksternal,

keaktivitas dan kemampuan guru dalam merancang serta mengelola media *crossword puzzle* secara kontekstual, baik dalam format cetak untuk diskusi kelompok maupun format digital melalui proyektor dengan sistem kompetisi antarkelompok, menjadi faktor penentu keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dukungan sarana dan prasarana sekolah yang memadai serta lingkungan belajar yang kondusif di SD Negeri Donan 06 turut mendukung kelancaran implementasi media pembelajaran ini. Selain itu, beberapa siswa yang belum mencapai hasil maksimal kemungkinan dipengaruhi oleh kondisi kelas yang aktif sehingga konsentrasi Sebagian siswa terganggu, serta sebelum terbiasanya mereka dengan format pembelajaran berbasis permainan yang menuntut kecepatan dan ketepatan secara bersamaan. Faktor-faktor ini secara keseluruhan mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita”.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyarankan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan untuk senantiasa berinovasi dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan bervariasi agar siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media *crossword puzzle* dalam format cetak maupun digital diharapkan dapat memberikan

kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa IPAS, khususnya pada materi yang banyak mengandung *terminology* ilmiah seperti materi kenampakan bumi dan lapisan-lapisannya.

2. Bagi siswa, diharapkan untuk senantiasa aktif, antusias, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran, termasuk saat menggunakan media berbasis permainan seperti *crossword puzzle*. Keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tapi sangat dipengaruhi oleh minat, motivasi, dan semangat belajar siswa itu sendiri. Oleh karena itu, siswa diharapkan terus mengembangkan rasa ingin tahu dan keberanian untuk bertanya sehingga pemahaman terhadap materi IPAS dapat terus meningkat.
3. Bagi orang tua, diharapkan untuk senantiasa memberikan perhatian, bimbingan, dan motivasi kepada anak-anaknya agar rajin belajar dan memiliki semangat yang tinggi dalam menuntut ilmu. Dukungan orang tua dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif di rumah sangat berperan penting dalam menunjang keberhasilan belajar anak di sekolah, sehingga kelak dapat tumbuh menjadi generasi yang cerdas, berakhlak mulia, dan berguna bagi keluarga, agama, nusa dan bangsa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas. Misalnya dengan menggunakan desain penelitian quasi eksperimen yang melibatkan kelompok control, atau mengembangkan media *crossword puzzle* pada materi IPAS lainnya di kelas yang berbeda. Peneliti berikutnya juga disarankan untuk mengintegrasikan

pengukuran aspek afektif dan psikomotorik siswa agar gambaran keberhasilan pembelajaran dapat diperoleh secara lebih komperhensif dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan : Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Anggraeni, N. (2021). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media *Crossword Puzzle* pada Siswa SMP Negeri 8 Penajam Neni Anggraeni SMP Negeri 8 Penajam Paser Utara. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 1, 827–837.
- Aryesha, M. dan V. (2021). Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Strategi Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*). *Jurnal Binagogik*, 8(2), 209–222.
- Basongan, R. A., Dewi, A., & Tati, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal.Ininnawaparaedu*, 02(01), 66–74.
- Daido, K. P., Dwi, S., Mau, I., & Ege, E. D. (2025). Penerapan Sistem Informasi Pembayaran SPP Siswa SMA Swasta Manda Elu Berbasis Web. *Modem: Jurnal Informatika Dan Sains Teknologi*, 03.
- Damayanti, A. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah*. Prosiding SNPE FKIP Muhammadiyah Metro 1(1), 99–108. Metro.
- Dewantari, O., Bernard, C., & Djami, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Grocery Shopping* dalam Meningkatkan Kemampuan Materi Pecahan. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5, 40–49.
- Dewi, S., Cahyati, R., Fauziah, H., Madura, U. T., & Inda, P. T. (2025). Pengaruh Metode Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pabian IV Kabupaten Sumenep. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(1).
- Diah Ayu Rahmani, Risnawati, & Hamdani, M. F. (2025). Uji *T-Student* dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (*Paired Sample t-Test*). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4, 568–576.
- Efendy, M. T., Hasibuan, N. N., & Ardiansyah, R. (2025). Prosedur Pemilihan Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI / SD. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora*, 4(3), 465–475.
- Elisabeth, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Perubahan Bumi Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(Kemendikbudristek), 1–12.

- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34.
- Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V. *Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18, 252.
- Hafid, A., Sudirman, S., Amran, M., & Magvira, M. (2022). Hubungan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 166–173. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.201>
- Hakim, L., Kurniawan, R. Y., Arief, M., Bahtiar, M. D., & Hindrayani, A. (2025). Development of Gamification-Based Economic Learning Media as an Effort to Optimize Differentiated Learning for Inclusive High School Students. *Educational Process: International Journal*, 17, 1–24.
- Hayati, S., & Saputra, L. A. (2023). Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Kepuasan. *Ejournal Mandalanursa*, 2(1), 49–53.
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Modesta, Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). Analisis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64.
- Indah Tri Murti, I., Trio Pangestu, W., & Rias Wana, P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Tts) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran Ips Kelas Iii. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 140–150. <https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.4304>
- Indriani, I., & Suriani, A. (2024). Efektivitas Media *Puzzle* Matematika Terhadap Pemahaman Konsep Penjumlahan Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Central Publisher*, 2, 2064–2071.
- Ismawati. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD Inpres 12/79 Cellu I Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone*. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Izzatul Ma'rifah, N. I. K. (2025). Penerapan Model *Project Based Learning (PJBL)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 06(01).
- Kurniasari, D., Hakim, L., & Yulaini, E. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 9 Rambutan Tahun Ajaran

- 2022-2023. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 83–91.
- Lasmi, & Muskania, R. T. (2025). Penggunaan Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 271–288.
- Lestari, L., Rini, C. P., & Gumilar, A. (n.d.). Analisis Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 4533–4538.
- Magdalena, I., Anggraini, I. A., & Khoiriah, S. (2021). Analisis Daya Pembeda , dan Taraf Kesukaran Pada Soal Bilangan Romawi Kelas 4 SDN Tobat 1 Balaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 151–158.
- 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.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Mawardhani, M. A., Lita, A., Dewi, S., & Andjariani, E. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7(2), 1084–1090. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4737/http>
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Nafi'ah, U., Mirma, A. F., & Ilhami, Z. (2021). Penerapan , Kelebihan , dan Kelemahan Teka-teki Silang sebagai Instrumen Penilaian Formatif Kemampuan Pasif-Reseptif Kosakata Bahasa Arab Siswa. *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 301–317.
- Nata Hudin, M., Sabariani, R., Safitri, S., & Bachtiar Pamulaan, A. (2024). Arti Dan Tujuan Pendidikan Seumur Hidup Serta Dasar-Dasar Pemikiran Dan Implikasi Konsepnya. *ADIDAYA :Jurnal Aplikasi Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 1(3), 69–74. <https://doi.org/10.58466/adidaya.v1i3.1707>
- Negara, H. C. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Berbasis Game Edukasi untuk Siswa Kelas I SD Telkom Makassar *Development of Interactive Multimedia Reading Based on Educational Games for Class I Students at SD Telkom Makassar. Pinisi Journal of Health & Sport Science* , 1 11., 1–11.
- Nisa, I. K., Arbarini, M., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Studi Literatur : Tren

- Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2020-2025. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 4999–5010.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: UNM.
- Palupi, M. A., & Husamah. (2023). Penerapan *Model Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Sumber Sari 2 Kota Malang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 4653–4661.
- Pasaribu, E. M., Napitupulu, R. P., & Lumbantobing, M. T. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Web terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 124398 Pematangsiantar. *Indonesian Research Journal on Education*, 5, 359–364.
- Pradita, E., & Megawanti, P. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(80), 109–118.
- Prima Rias Wana. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100–107. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.207>
- Putri, R., Haerani, R., & Putri, V. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi *Crossword Labs* di SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13, 952–962.
- Rachman, A., Purnomo, H., & Samanlangi, A. I. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam Mnongga, A. A., Nurmalisa, D.&S., Kune. *Prosiding Seminar Nasional, November Pendidikan Dasar "Mereka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0"*. Universitas Negeri Gorontalo. November, 289–302.
- Rahmawati, D., & Lutfi. (2024). Analisis Penerapan Metode Ceramah dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Pemahaman Materi Peran Ekonomi dalam Menyejahterakan Masyarakat di Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Dharma Karya UT. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2, 510–518.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Validitas and Reliabilitas*. *Journal on Education*, 06(02), 10967–10975.
- Ratno, S., Humaira, N. U., Rayhan, N. A., Lestari, P. A., & Sabatini, P. (2024). 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Analisis Pembelajaran Kreatif Menggunakan *Taksonomi Bloom* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas 3 SD. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(10), 816–826.
- Safitri, M., Sarman, F., Rosadi, A., Hidayah, N., Kalifah, D. R. N., Dailami, Dewi,

- M., Setiawan, E., Tuerah, P. R., & Atikah, C. (2023). *Pengembangan media pembelajaran*. Sumatera Utara: PT Mifandi Mandiri Digital.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga. Eureka Media Aksara.
- Samarinda, E. P., Handayani, T., & Sofyan, F. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 2020–2023.
- Sari, D. M., Yulaini, E., & Utomo, B. (2025). Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 230 Palembang. *Jurnal Pendidikan MIPA dan Aplikasinya*. 5(3), 791–796.
- Sari, F. M., Hadiati, R. N., & Sihotang, W. P. (2023). Analisis Korelasi Pearson Jumlah Penduduk dengan Jumlah Kendaraan Bermotor di Kepadatan penduduk dan jumlah kendaraan bermotor merupakan dua faktor yang saling variabel tersebut . Salah satu metode statistik yang umum digunakan untuk mengukur hubungan jum. *Multi Proximity : Jurnal Statistika Universitas Jambi*, 2(1), 39–44.
- Sari, P. A., & Ratmono. (2021). Pengaruh Kemampuan Kerja, Kompensasi, Disiplin Kerja dan Pengawasan terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. PLN (Persero) UP3 Kota Metro. *Jurnal Manajemen DIVERSIFIKASI*, 1(2).
- Sri Yunita, U. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Idea*, 4(1), 6.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, I. R., Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, N. S., & Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, D. A. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). Analisis Permasalahan Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 199–204. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i2.232>
- Syahputri, A. C., Lubis, W., Simbolon, N., & Sembiring, M. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 10019–10030.
- Ulfah, L., & Massora, A. (2021). Pengaruh Sistem Pengendalian Internal dan Sistem Informasi Akuntansi terhadap Pemberian Kredit di BPR Harapan Saudara. *Jurnal Akuntansi FE-UB*, 15(2), 93–109.

- Ulfah, O. A. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 02, 2071–2082.
- Wahyudi, I., & Rofiqoh, S. (2021). Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Mufradāt di Kelas X IPA MA Irsyadun Nasyi'in. *An-Nuqtah: Journal of Education and Community Service*, 1(1), 13–18.
- Widiya. (2022). Pengaruh Media *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 3 Aceh Besar. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., & Nurul, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(6), 241–247.
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Yusnarti, M., & Kusnadi, D. (2021). Korelasi Kreativitas Guru dalam Mengajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN 25 Dompok Korelasi Kreativitas Guru. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 02(1), 91–100.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.