

**PENGARUH MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 104249 SEI
MENCIRIM TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

***THE EFFECT OF CROSSWORD PUZZLE MEDIA ON STUDENT
LEARNING OUTCOMES IN THE IPAS SUBJECT IN GRADE
IV OF SDN 104249 SEI MENCIRIM IN THE
2025/2026 ACADEMIC YEAR***

Cindi Clarida Br Sembiring¹⁾, Hotma Tiolina Siregar²⁾, Hasni Suciawati³⁾.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality Medan Jl. Ngumban
Surbakti No. 18, Sempakata, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara, 20132,
Indonesia.

tiolinahotma@gmail.com¹⁾, Hasnisuciawati@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Kegiatan ini bertujuan membantu masyarakat di Desa Parsambilan untuk meningkatkan minat baca dan memberikan ruang bagi mereka untuk mengakses berbagai jenis bahan bacaan yang bermanfaat. Dengan adanya rumah baca diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas terhadap bahan bacaan, serta memberikan dampak positif dalam peningkatan literasi dan pengetahuan masyarakat desa. Rumah baca ini akan menjadi tempat yang nyaman dan terbuka untuk membaca, belajar, dan berbagi wawasan dan informasi bagi seluruh masyarakat. Kegiatan yang direncanakan meliputi pembuatan tempat untuk rumah baca, pengadaan buku yang bervariasi, serta penyelenggaraan program seperti diskusi buku, pelatihan keterampilan membaca dan menulis, serta membuat les bagi anak anak Desa Parsambilan.

Kata Kunci: Rumah Baca, Minat Baca, Masyarakat Desa Parsembilan.

ABSTRACT

The purpose of this activity is to give the people of Parsampilan Village a place to access a variety of helpful reading materials and to encourage their interest in reading. It is intended that having a reading house will improve access to reading materials and contribute to the growth of literacy and knowledge in rural communities. For the community as a whole, this reading house will be a welcoming and open space for reading, education, and information sharing. Activities that are planned include setting up a reading house, acquiring a range of books, and planning events like book discussions, training in reading and writing, and tutoring kids in Parsambilan Village.

Keywords: Reading House, Interest in Reading, Parsembilan Village Community.
PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam mencetak generasi bangsa yang cerdas, berkarakter, serta siap menghadapi tantangan abad ke-21. Pada jenjang ini, siswa tidak hanya dibekali kemampuan akademik dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Sistem pendidikan di Indonesia pada era modern terus diarahkan untuk tidak hanya meningkatkan capaian kognitif siswa, tetapi juga membentuk kompetensi abad ke-21 yang adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Kemendikbudristek, 2024). Sejalan dengan itu, Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), interaktif, kontekstual, serta berbasis pengalaman nyata agar peserta didik mampu membangun pemahamannya secara mandiri dan bermakna (Kemendikbudristek, 2024).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu indikatornya terlihat pada capaian literasi dan numerasi siswa yang belum optimal. Data Rapor Pendidikan tahun 2023 menunjukkan bahwa pada jenjang SD/ sederajat, hanya 61,54% siswa yang mencapai kompetensi minimum literasi, sedangkan sekitar 38,46% siswa belum mencapai standar kompetensi yang ditetapkan (Medcom.id, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan dalam proses pembelajaran yang berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar secara menyeluruh.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, tantangan tersebut menjadi lebih kompleks. IPAS merupakan mata pelajaran integratif yang menggabungkan konsep-konsep IPA dan IPS secara terpadu. Karakteristik materi IPAS yang bersifat konseptual, kontekstual, dan terkadang abstrak menuntut penggunaan metode dan media pembelajaran yang konkret, visual, serta interaktif agar siswa dapat memahami konsep secara lebih mudah dan bermakna. Tanpa dukungan media pembelajaran yang tepat, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep serta

hasil belajar siswa (Adawiyah, 2024; Ghozali, 2022). Media yang dirancang secara kreatif tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Lebih spesifik, penggunaan media teka-teki silang (Crossword Puzzle) dalam pembelajaran terbukti memiliki pengaruh positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Mardhatillah (2023) menemukan bahwa penggunaan media Crossword Puzzle pada pembelajaran IPA/Sosial (IPAS) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Demikian pula Ramadhania (2022) menunjukkan bahwa pengembangan media Crossword Puzzle dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN 104229 Sei Mencirim menunjukkan bahwa capaian hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Dari total 26 siswa, hanya 10 siswa (38,46%) yang mencapai ketuntasan belajar (≥ 75), sedangkan 16 siswa (61,54%) belum tuntas (≤ 75). Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS. Berdasarkan hasil pengamatan, salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Sejalan dengan pentingnya inovasi media pembelajaran di sekolah dasar, penelitian yang dilakukan oleh Nurhanifa Tamba menegaskan bahwa integrasi teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran melalui kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar. Tamba (2019) menjelaskan bahwa guru perlu memiliki kemampuan dalam memadukan materi pembelajaran, strategi pedagogis, dan penggunaan media secara kreatif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media yang inovatif tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media Crossword Puzzle dalam pembelajaran IPAS sejalan dengan pandangan Tamba mengenai pentingnya inovasi media dalam pembelajaran sekolah dasar. Media ini relatif sederhana, ekonomis, mudah diterapkan, namun mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajar, melatih daya ingat, memperkuat pemahaman konsep, serta menumbuhkan semangat belajar melalui suasana yang menyenangkan. Selain

itu, media *Crossword Puzzle* juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendorong keterampilan berpikir kritis sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memilih judul “Pengaruh Media Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim T.P. 2025/2026” dengan pertimbangan: (1) masih rendahnya hasil belajar IPAS siswa; (2) keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan guru; (3) potensi media *Crossword Puzzle* sebagai inovasi pembelajaran yang sederhana namun efektif; serta (4) relevansi teoretis dan praktis penelitian ini dalam mendukung peningkatan mutu pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan media pembelajaran inovatif sekaligus menjadi solusi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain eksperimen yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Pada desain ini, siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle*, dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 104249 Sei Mencirim, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026, tepatnya pada tanggal 13–15 Oktober 2025. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran di sekolah serta berdasarkan kesepakatan dengan guru kelas IV.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 104249 Sei Mencirim yang berjumlah 26 siswa, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Karena jumlah populasi relatif kecil, seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian (total sampling). Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 26 siswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah media pembelajaran *Crossword Puzzle*, yaitu media berbentuk teka-teki silang yang dirancang sesuai dengan materi IPAS “Membangun Masyarakat yang Beradab” untuk

membantu siswa memahami konsep secara lebih interaktif dan menyenangkan. Variabel terikat adalah hasil belajar IPAS siswa yang diukur melalui tes evaluasi.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal. Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Nilai akhir dihitung dengan membagi jumlah jawaban benar dengan jumlah soal kemudian dikalikan 100. Instrumen disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang mencakup ranah kognitif C3 (mendeskripsikan) dan C4 (menganalisis).

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, dilakukan uji normalitas menggunakan uji Liliefors untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t berpasangan (*Paired Sample t-Test*) karena data berasal dari kelompok yang sama yang diukur sebelum dan sesudah perlakuan. Kriteria pengujian menggunakan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka terdapat pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Melalui prosedur tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas media *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Membangun Masyarakat yang Beradab kelas IV SDN 104249 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data nilai *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan Media *Crossword Puzzle*.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 66,15, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85,77. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Media *Crossword Puzzle* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori sedang, namun setelah pembelajaran menggunakan Media *Crossword Puzzle*, mayoritas siswa memperoleh nilai tinggi hingga sangat tinggi.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Liliefors, data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan nilai L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} baik pada data *pretest* maupun *posttest*. Dengan terpenuhinya syarat normalitas data, maka analisis selanjutnya dilakukan menggunakan uji parametrik, yaitu uji t berpasangan.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 10,11$ lebih besar dibandingkan dengan $t_{tabel} = 2,06$ pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini membuktikan bahwa Media *Crossword Puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab.

Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena Media *Crossword Puzzle* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif berpikir, mengingat konsep, serta mencocokkan jawaban dalam bentuk permainan edukatif. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan unsur permainan terbukti mampu meningkatkan fokus, partisipasi, serta keterlibatan kognitif siswa dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna ketika siswa terlibat aktif dalam proses membangun pemahamannya sendiri. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga didukung oleh berbagai hasil penelitian yang menyatakan bahwa media berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Media teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) secara khusus efektif dalam membantu siswa menguatkan konsep, melatih daya ingat, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas pencarian dan pencocokan kata kunci.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil kajian yang dilakukan oleh Nurhanifa Tamba (2019) yang menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran yang dirancang secara pedagogis mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dalam kajiannya mengenai penerapan kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), Tamba menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan strategi

pedagogis dan media pembelajaran secara tepat. Media yang inovatif dan kontekstual akan mendorong siswa lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan.

Lebih lanjut, Tamba (2019) menekankan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui pemanfaatan media yang mampu mengaktifkan proses berpikir siswa. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Media *Crossword Puzzle* merupakan bentuk implementasi pembelajaran inovatif yang menggabungkan unsur permainan edukatif dengan tujuan pembelajaran IPAS, sehingga selaras dengan prinsip pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa (*student centered learning*).

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis data dan dukungan teori serta penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media *Crossword Puzzle* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan capaian kognitif siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media *Crossword Puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi *Membangun Masyarakat yang Beradab* kelas IV SDN 104249 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 66,15 pada pretest menjadi 85,77 pada posttest.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan menunjukkan bahwa nilai thitung (10,11) lebih besar daripada ttabel (2,06) pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan Media *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Media *Crossword Puzzle* terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan unsur permainan edukatif mendorong siswa untuk berpikir, mengingat konsep, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pandangan Tamba (2019), efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran secara pedagogis. Oleh karena itu, penggunaan media inovatif seperti *Crossword Puzzle* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

Dengan demikian, Media *Crossword Puzzle* direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna, kreatif, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Asrori, M. (n.d.). *Pengertian, tujuan, dan ruang lingkup strategi pembelajaran*.
- Daulay, M., Suhaili, N., & Firman, F. (2025). Integrasi sistem nilai budaya dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kesejahteraan peserta didik. *Jurnal Edukasi*. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/27384>
- Dole, S., Bloom, L., & Doss, K. K. (2017). Engaged learning: Impact of PBL and PjBL with elementary and middle grade students. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 11(2), Article 9. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1685>
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*.
- Fitri, Y., Desyandri, & Erita, Y. (2022). Meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar: Penerapan pendekatan pembelajaran konstruktivis. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Harahap, A. N. H., Nst, W. N., & Al Farabi, M. (2025). *Crossword Puzzle* strategy and student engagement improve learning outcomes in faith and morality. *Academia Open*, 10(2). <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.11768>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023a). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk SD/MI kelas IV*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Tamba, N. (2019). Integrasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 85–94.
- Trianto. (2016). *Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktik*. Prestasi Pustaka.