



Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Resty Agnessia Basongan¹, Andi Dewi Riang Tati², Nurhaedah³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

¹rstyagness@gmail.com, ²andi.dewi.riang@unm.ac.id, ³nurhaedah7802@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan atas dasar permasalahan di UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar, yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPAS, menggambarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut, serta mengetahui pengaruh media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*) dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV, dengan sampel sebanyak 42 siswa, terdiri dari 22 siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle* berjalan sangat efektif selama dua kali pertemuan. Nilai rata-rata *posttest* siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPAS kelas IV berjalan efektif; (2) Hasil belajar siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol; dan (3) Media *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar.

Kata Kunci : Media *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar, IPAS

ABSTRACT

This study was conducted based on the problem found at UPT SPF SD Inpres Karunrung, Makassar City, namely the low learning outcomes of fourth-grade students in the IPAS (Science and Social Studies) subject. The purpose of this research is to describe the use of the Crossword Puzzle learning media in IPAS learning, to illustrate student learning outcomes after using the media, and to determine the effect of Crossword Puzzle media on students' learning outcomes. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental research design, specifically the Nonequivalent Control Group Design. The research population consisted of all fourth-grade students, with a sample of 42 students: 22 students from class IV A as the experimental group and 20 students from class IV B as the control group. Data collection techniques included observation sheets and learning outcome tests. The data were analyzed using descriptive and inferential statistics. The results of the study showed that the implementation of learning using Crossword Puzzle media was highly effective during the two sessions. The average post-test score of students in the experimental group was higher than that of the control group. Hypothesis testing using an independent sample t-test showed a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant effect of using the Crossword Puzzle media on students' learning outcomes. The findings of this research conclude that: (1) The use of Crossword Puzzle media in IPAS learning for fourth-grade students was effective; (2) Students in the experimental class experienced a more significant improvement in learning outcomes compared to the control class; and (3) The Crossword Puzzle media had a positive effect on improving students' learning outcomes in the IPAS subject at UPT SPF SD Inpres Karunrung, Makassar City.

Keywords: Crossword Puzzle Media, Learning Outcomes, IPAS

Received	: 3 July 2025	Approved	: 17 Oktober 2025
Revised	: 3 September 2025	Published	: 2 December 2025

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dasar dalam pembangunan manusia dan masyarakat. Sebagai upaya terencana dan sistematis, pendidikan tidak hanya bertujuan mentransmisikan pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, keterampilan berpikir kritis, serta sikap sosial dan spiritual peserta didik.

Fungsi strategis pendidikan ini dijelaskan secara jelas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam konteks pendidikan dasar, fungsi pendidikan menjadi sangat penting karena merupakan tahap awal pembentukan kompetensi dan kepribadian anak. Pendidikan dasar memberikan fondasi bagi penguasaan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, serta berpikir logis dan kritis. Menurut Sahabuddin dan Makkasau (2019), kegagalan pembinaan sikap dan nilai pada pendidikan dasar akan memberikan dampak sistemik terhadap jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu didesain secara bermakna dan menyenangkan, agar mampu memfasilitasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik secara optimal.

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar masih jauh dari harapan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas IV UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar, ditemukan bahwa proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih bersifat konvensional. Guru masih menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama, tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan tidak menunjukkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana hanya sekitar 40% dari peserta didik yang berhasil mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, hasil observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan skor rata-rata hanya 70 dari skala 100, yang berarti pelaksanaan pembelajaran masih dalam kategori cukup.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menarik. Salah satu strategi yang potensial digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif, seperti *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Media ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui permainan edukatif yang merangsang aktivitas berpikir kritis, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Hidayat dan Isnu (2019), media teka-teki silang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat melatih konsentrasi dan logika berpikir siswa. Selain itu, Wirahyuni (2020) menegaskan bahwa *Crossword Puzzle* sebagai media edukatif mampu mengurangi kejemuhan dalam pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian-penelitian sebelumnya juga memberikan bukti empiris tentang efektivitas media *Crossword Puzzle*. Ayu Tinta Nova (2024), dalam penelitiannya di SMP Negeri 1 Ambulu, menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar IPS. Demikian pula, Rahmayanti (2021) menyatakan bahwa metode teka-teki silang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Namun, kedua penelitian tersebut memiliki keterbatasan. Pertama, ruang lingkup mata pelajaran yang dikaji tidak mencakup IPAS, sebuah mata pelajaran yang menggabungkan pendekatan sains dan sosial yang memerlukan pemahaman integratif. Kedua, pendekatan pembelajaran yang digunakan belum menyasar seluruh ranah belajar pada siswa.

Kesenjangan lain yang ditemukan adalah kurangnya penelitian yang secara jelas mengkaji penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam konteks mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar negeri di lingkungan seperti Kota Makassar. Sebagian besar studi terdahulu lebih banyak dilakukan di mata pelajaran tunggal (IPA atau IPS) dan belum menelusuri pengaruh media tersebut terhadap pembelajaran tematik yang menuntut integrasi materi dan penguatan karakter siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian yang lebih kontekstual untuk mengetahui sejauh mana media *Crossword Puzzle* dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran IPAS yang berbasis Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan diferensiatif.

Berdasarkan identifikasi masalah dan tinjauan pustaka yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPAS kelas IV di UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar, (2) mengetahui gambaran hasil belajar siswa setelah diterapkannya media tersebut, dan (3) menganalisis pengaruh media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan *Crossword Puzzle* tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran utama yang diterapkan dalam mata pelajaran integratif IPAS. Selain itu, penelitian ini mengambil desain kuasi-eksperimen yang memungkinkan analisis pengaruh secara empiris dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di tingkat sekolah dasar, serta menjadi rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran berbasis media yang menyenangkan dan bermakna.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Quasi-Experimen* tipe *Nonequivalent Control Group Design* yang bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Desain penelitian melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah tanpa media tersebut. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar dengan jumlah total 42 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil secara total (*total sampling*), yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Kelas IV A yang terdiri dari 22 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV B yang berjumlah 20 siswa menjadi kelas kontrol. Pemilihan kelas IV A sebagai kelas eksperimen didasarkan pada kondisi pembelajaran yang sebelumnya kurang bervariasi dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menilai keefektifan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Dokumentasi digunakan untuk merekam aktivitas pembelajaran sebagai bukti pelaksanaan penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan dua teknik, yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, nilai maksimum dan minimum. Sementara itu, statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan uji *independent sample t-test* guna mengetahui pengaruh signifikan dari penggunaan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tiga tujuan penelitian yang dilakukan, pertama untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada pembelajaran IPAS kelas IV UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar. Kedua untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar. Ketiga untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar.

3.1 Gambaran Penggunaan Media *Crossword Puzzle*

Proses pembelajaran IPAS di kelas eksperimen dalam hal ini adalah siswa kelas IV A UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar dengan materi Bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya" Topik A (Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku) dan Topik B (Kekayaan Budaya Indonesia) selama dua kali pertemuan. Penggunaan Media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPAS di kelas eksperimen memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media *Crossword Puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Menggunakan Lembar Observasi

Pertemuan	Observasi	Persentase	Kategori
I	Guru	75%	Efektif
	Siswa	71,4%	Efektif
II	Guru	82,1%	Sangat Efektif
	Siswa	85,7%	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel 1, hasil observasi keterlaksanaan penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPAS kelas IV A pada materi Bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya", ditemukan adanya peningkatan efektivitas dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama dengan topik *Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku*, keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mencapai 75%, sedangkan keterlibatan siswa sebesar 71,4%. Kedua persentase tersebut berada dalam

kategori "Efektif". Meskipun media telah digunakan dengan cukup baik, masih terdapat kendala, terutama dalam hal adaptasi terhadap bentuk media dan strategi pelaksanaannya di kelas.

Pada pertemuan kedua yang membahas topik *Kekayaan Budaya Indonesia*, terjadi peningkatan keterlaksanaan yang signifikan. Persentase observasi terhadap guru meningkat menjadi 82,1%, dan keterlibatan siswa naik menjadi 85,7%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Efektif". Peningkatan ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa telah lebih terbiasa dan terampil dalam menggunakan media *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran. Guru semakin optimal dalam memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, sementara siswa menunjukkan partisipasi dan keterlibatan yang lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

3.2 Gambaran Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sebelum dan Setelah Penggunaan Media *Crossword Puzzle*

Tabel 2. Deskripsi Skor Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol
Statistik Deskriptif

	Nilai Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	22	20	
Nilai Terendah	33	20	
Nilai Tertinggi	73	60	
Rata-Rata (Mean)	52,14	35,70	
Rentang (Range)	40	40	
Standar Deviasi	13,346	12,653	
Variance	178,123	160,116	
Median	53	33	
Modus	60	33	

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen (52,14) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (35,70). Nilai terendah dan tertinggi pada kelas eksperimen masing-masing adalah 33 dan 73, sedangkan pada kelas kontrol adalah 20 dan 60. Rentang nilai pada kedua kelas sama, yaitu 40. Standar deviasi dan variansi kelas eksperimen (13,346 dan 178,123) sedikit lebih tinggi dari kelas kontrol (12,653 dan 160,116), menunjukkan sebaran nilai yang sedikit lebih besar. Nilai median dan modus pada kelas eksperimen adalah 53 dan 60, sedangkan pada kelas kontrol keduanya adalah 33. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas eksperimen lebih tinggi dan lebih merata dibandingkan kelas kontrol. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi dan Persentase Skor Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	0	0%	0	0,0%
61 – 80	Tinggi	5	22,18%	0	0%
41 - 60	Sedang	10	45,45%	7	35,00%
21 – 40	Rendah	7	31,82%	9	45,00%
0 - 20	Sangat Rendah	0	0%	4	20,00%
	Jumlah	22	100%	20	100%

Berdasarkan tabel 3, hasil distribusi skor *pretest*, sebagian besar siswa kelas eksperimen berada pada kategori sedang (41–60) sebesar 45,45%, diikuti oleh kategori rendah (21–40) sebanyak 31,82%, dan cukup tinggi (61–80) sebanyak 22,73%. Tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat rendah maupun sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa cukup merata, dengan sebagian besar telah memiliki pemahaman dasar terhadap materi. Sementara itu, pada kelas kontrol, sebagian besar siswa (45%) berada pada kategori rendah, 20% pada kategori sangat rendah (0–20), dan 35% pada kategori sedang. Tidak terdapat siswa yang mencapai kategori tinggi atau sangat tinggi. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas kontrol dalam memahami materi IPAS masih tergolong rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Tabel 4. Deskripsi Skor Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	22	20
Nilai Terendah	73	33
Nilai Tertinggi	100	73
Rata-Rata (Mean)	87,00	57,60
Rentang (Range)	27	40
Standar Deviasi	8,981	11,104
Variance	80,667	123,305
Median	86	60
Modus	80	46

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dan merata dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 87,00 sedangkan kelas kontrol 57,60. Nilai minimum dan maksimum kelas eksperimen (73–100) lebih tinggi dari kelas kontrol (33–73). Standar deviasi dan varians yang lebih rendah pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih konsisten. Median dan modus juga lebih tinggi, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* efektif meningkatkan hasil belajar. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Distribusi dan Persentase Skor Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	13	59,09%	0	0,0%
61 – 80	Tinggi	9	40,91%	7	35,00%
41 - 60	Sedang	0	0,00%	12	60,00%
21 – 40	Rendah	0	0,00%	1	05,00%
0 - 20	Sangat Rendah	0	0,00%	0	0%
Jumlah		22	100%	20	100%

Berdasarkan tabel 5, hasil distribusi skor *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan. Seluruh siswa memperoleh nilai di atas 60, dengan sebagian besar (59,09%) berada pada kategori sangat tinggi (81–100) dan sisanya (40,91%) pada kategori tinggi (61–80). Tidak terdapat siswa pada kategori rendah, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* berhasil

meningkatkan hasil belajar siswa secara merata dan optimal. Sebaliknya, pada kelas kontrol, sebagian besar siswa (60%) berada pada kategori sedang (41–60), 35% pada kategori tinggi (61–80), dan 5% pada kategori rendah (21–40). Tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat tinggi maupun sangat rendah. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional pada kelas kontrol belum mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang optimal seperti yang terjadi pada kelas eksperimen.

3.3 Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPAS

Tabel 6. Uji Normalitas

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen	0,069	0,069 > 0,05 = normal
Posttest Kelas Eksperimen	0,056	0,056 > 0,05 = normal
Pretest Kelas Kontrol	0,088	0,088 > 0,05 = normal
Posttest Kelas Kontrol	0,124	0,124 > 0,05 = normal

Berdasarkan tabel 6, hasil uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh nilai probabilitas masing-masing lebih besar dari 0,05. Nilai probabilitas *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,069, *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,056, *pretest* kelas kontrol sebesar 0,088, dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,124. Karena seluruh nilai probabilitas > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik.

Tabel 7. Uji Homogenitas

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,678	0,678 > 0,05 = homogen
Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,299	0,299 > 0,05 = homogen

Berdasarkan tabel 7, diperoleh nilai probabilitas sebesar 0,678 untuk data *pretest* dan 0,299 untuk data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena kedua nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Selanjutnya dilakukan uji parametrik atau uji-T karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji-T adalah dua kelompok yang diuji harus homogen.

Tabel 8. Uji *Independent Sample T-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	t	df	Sig (2 tailed)	Keterangan
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	9,472	40	0,001	0,001 < 0,05 = Ada perbedaan

Berdasarkan tabel 8, hasil uji *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai t hitung sebesar 9,472 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 40, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti penggunaan media *Crossword Puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas IV UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen (IV A) dan kelas kontrol (IV B). Kelas eksperimen terdiri dari 22 siswa, sedangkan kelas kontrol terdiri dari 20 siswa. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi-Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*, di mana kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar.

Hasil observasi keterlaksanaan menunjukkan peningkatan efektivitas dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama, keterlaksanaan guru dan siswa masing-masing mencapai 75% dan 71,4% (kategori Efektif), kemudian meningkat menjadi 82,1% dan 85,7% (kategori Sangat Efektif) pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa semakin terampil dan aktif dalam penggunaan media *Crossword Puzzle* selama pembelajaran.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen (52,14) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (35,70), sedangkan setelah perlakuan, nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 87,00 dan kelas kontrol hanya mencapai 57,60. Standar deviasi yang lebih kecil pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih merata. Sebagian besar siswa kelas eksperimen mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi, sedangkan di kelas kontrol sebagian besar berada pada kategori sedang.

Analisis statistik infeensial dalam penelitian ini melalui uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Uji *Independent Sample T-Test* menghasilkan nilai t hitung sebesar 9,472 dengan $df = 40$ dan signifikansi 0,001 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *Crossword Puzzle* dan yang tidak menggunakannya. Hal ini membuktikan bahwa media *Crossword Puzzle* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal antara lain: Proses pembelajaran yang berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* di kelas IV UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar, terlaksana dengan sangat efektif. Hal ini berdasarkan hasil observasi menggunakan lembar observasi keterlaksanaan aktivitas pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* lebih meningkat dibandingkan hasil belajar kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil tes kelas eksperimen melalui *posttest* semua siswa berada pada kategori sangat tinggi. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata IPAS kelas IV UPT SPF SD Inpres Karunrung Kota Makassar. Hal tersebut dibuktikan setelah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan IBM SPSS Statistic.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, O. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. 8 (2) : 468.
- Agustina, dkk. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180- 9187.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek RI. (2020). *Panduan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hidayat & Isnu. (2019). *Strategi Pembelajaran Popular*. Yogyakarta:DIVA Press.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16 (1): 44–48.
- Kadek Wirahyuni. (2020). *Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan ‘Balsem Plang’*. Arcaya Pustaka. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Mazidah, N. R. & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 9-16.
- Pagarra et al., (2021). *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM.
- Pagarra, H. dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPA di Kabupaten Gowa. *Pinisi Journal Of Education*. 3 (5) : 95.
- Putri Amelia Wulandari, dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar, *Journal on Education*.
- Rohman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Discourse: *Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80.
- Sahabuddin, E.S., & Makkasau, A. (2019) “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Karakter Berbasis Kearifan Lokal”. Prosiding Seminar Nasional LP2M UNM: 577-580.
- Septi Nurfadillah. (2021). Pendidikan guru sekolah dasar, *Media Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung:Alfabeta.
- Sutomo Moh. (2022). *Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara.