

**PENGUNAAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV SDN BADER 03**

¹Dimas Candra Alfiansyah, ²Pinkan Amita Tri Prasasti, ³Ita Yullistianasari
^{1,2}PPG SD Universitas PGRI Madiun, ³SDN Bader 03
¹dimascandraalfiansyah@gmail.com, ²pinkan@unipma.ac.id,
³itayullistianasari@gmail.com

ABSTRACT

Learning media is one of the methods used in teaching and learning activities. We as teachers must utilize Learning Media to support the learning process of students in order to get maximum results. The purpose of this study is to use crossword puzzle media, researchers want to increase teacher activity, student activity & student learning outcomes. This study used the Classroom Action Research method using qualitative and quantitative data analysis techniques. This study consisted of 3 cycles with data collection techniques using the Observation & Test method. There was an increase in teacher activity during the period of 3 cycles, the first cycle was 65%, the second cycle was 75% and in the third cycle it increased to 87%. The increase also occurred in student activity from cycle I, namely 62%, cycle II 74% and cycle III increased to 85%. Student learning outcomes also increased from cycle I 50%, cycle II 72% and cycle III 87%. Based on these results, it can be concluded that the use of Crossword Puzzle media can improve student learning outcomes in the Science Class IV SDN Bader 03 subject.

Keyword : Learning Media, Game Crossword Puzzle, Learning Outcomes, Sains

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu metode yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Kita sebagai guru harus memanfaatkan Media Pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik agar mendapatkan hasil yang maksimal. Tujuan penelitian ini adalah dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*, peneliti ingin meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa & hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan teknik analisis data dengan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus dengan Teknik pengumpulan data menggunakan metode Observasi & Tes. Terjadinya peningkatan aktivitas guru selama periode 3 siklus, siklus I 65%, siklus II 75% dan pada siklus III meningkat menjadi 87%. Peningkatan terjadi juga pada aktivitas siswa dari siklus I yaitu 62%, siklus II 74% dan pada siklus III meningkat menjadi 85%. Hasil belajar siswa pun juga meningkat dari siklus I 50%, siklus II 72% dan pada siklus III 87%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN Bader 03.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Crossword Puzzle*, Hasil belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Zaman sekarang ini kita sebagai guru dituntut untuk kreatif dalam mengemas sebuah pembelajaran dengan berbagai metode, media, bahan ajar yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik. Dalam sebuah pembelajaran terdapat tiga komponen yang penting dan berpengaruh untuk menunjang proses pembelajaran, apabila kita sebagai guru tidak kreatif dalam membuat media pembelajaran maka akan berakibat kepada antusias keaktifan siswa dan hasil belajar siswa yang menurun. Agar siswa mampu berantusias dan mendapatkan hasil yang maksimal, perlunya metode pembelajaran yang berbeda dan bervariasi salah satunya dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*. *Crossword Puzzle* merupakan suatu media yang memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif untuk memasukkan huruf sehingga menjadi kata sesuai panjang yang telah tersedia (Rahmah & Dewi, 2016). Kelas IV di SDN Bader 03 Sebagian peserta didik masih kurang aktif dalam pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPAS, guru dalam menyampaikan materi juga masih belum menggunakan media yang

inovatif melainkan hanya menggunakan LKS saja. Oleh karena itu perlunya media pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan aktivitas peserta didik, guru & hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Tanggal 20 Maret 2023 di Kelas IV SDN Bader 03 guru memberikan materi Perubahan Wujud Benda dengan menggunakan LKS dan hanya menjelaskan secara teori tanpa diikuti dengan praktik maupun game". Beberapa kendala pada saat itu seperti : (1) guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat awal pembelajaran melainkan langsung pada kegiatan intinya, (2) beberapa peserta didik ramai pada saat pembelajaran dan cenderung acuh tidak acuh kepada gurunya, (3) peserta didik terlihat diam aja ketika guru memberikan pertanyaan pemantik, mereka hanya membolak balekkan buku LKS saja untuk mencari jawabanya, (4) Guru dalam penyampaian materinya belum menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik agar mendapatkan hasil yang maksimal, (5) Guru hanya

menggunakan media papan tulis saja ketika memberikan penjelasan terkait materi yang diajarkan, (6) pada saat evaluasi pembelajaran guru hanya menggunakan LKS saja, sehingga tolak ukur untuk melihat seberapa jauh.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV, Sebagian besar peserta didik tidak menyukai pelajaran IPAS karena terlalu banyak hafalan materi. Menurut mereka IPAS mata pelajaran yang susah karena memadukan hafalan dan logika, sehingga membuat sebagian peserta didik menjadi pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Padahal seperti yang kita ketahui dalam menyampaikan materi, guru harus memiliki strategi pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif agar anak didiknya tidak cenderung pasif, tidak semangat, dan merasa bosan (Belajar et al., 2014). Peserta didik kebanyakan hanya diam dan duduk saja pada saat pembelajaran dan jarang bertanya, dengan hal tersebut membuat hasil belajar peserta didik menurun. Nilai 65% peserta didik atau 13 dari 21 peserta didik mendapatkan nilai yang masih dibawah KKM yaitu 70 dan

hanya 35% atau 8 dari 21 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM. Peneliti beranggapan hal tersebut karena guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga Sebagian peserta didik masih belum mendapatkan hasil yang maksimal.

Tidak adanya interaksi antar peserta didik dan peserta didik juga kurang termotivasi karena mata pelajaran IPAS yang dianggapnya susah serta peserta didik cenderung kurang aktif pada saat proses pembelajaran. Hal itu dapat dilihat dari sikap siswa yang terlihat malas, sering keluar masuk kelas atau mengganggu teman yang lain. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan guru hanya berpusat kepada guru dan bersifat monoton tidak adanya media pembelajaran yang bervariasi untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut dengan memancing peserta didik agar lebih aktif atau dengan kata lain guru menggunakan media pembelajaran yang unik agar aktivitas peserta didik meningkat dan hasil belajar yang didapatkan bisa maksimal. Dengan media tersebut membuat peserta didik lebih tertatik

pada materi dan mereka juga bisa berkonsentrasi penuh terhadap materi yang diajarkan gurunya. Crossword Puzzle atau teka teki silang dapat membantu peserta didik jika mengalami kesulitan pada saat memahami materi perubahan wujud benda dan membuat peserta didik menjadi bersemangat karena media pembelajaran ini juga termasuk game edukasi yang melatih konsentrasi peserta didik.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Dan, 2016.). Pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik mendapatkan rasa aman dan nyaman pada saat di kelas. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan guru. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Teka Teki merupakan suatu jenis permainan kata dengan template berbentuk segi empat, yang berisi kotak-kotak berwarna hitam dan putih

secara mendatar (horizontal) dan menurun (vertikal). Permainan ini menyediakan sejumlah pertanyaan, dengan kata frase atau potongan huruf sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang disusun sedemikian rupa. Oleh karena itu guru memilih penggunaan media Teka-Teki Silang / *Crossword Puzzle* silang sebagai alat bantu untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan gurunya dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif lagi dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat merumuskan beberapa masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana aktivitas guru kelas IV SDN Bader 03 saat diterapkannya media *games Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPAS? (2) Bagaimana aktivitas peserta didik kelas IV SDN Bader 03 saat diterapkannya media *games Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPAS? (3) Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Bader 03 setelah diterapkannya media *games crossword puzzle* pada mata pelajaran IPAS?

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui aktivitas guru kelas IV SDN Bader 03 saat

diterapkannya media *games Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPAS. (2) Untuk mengetahui aktivitas peserta didik kelas IV SDN Bader 03 saat diterapkannya media *games Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPAS. (3) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Bader 03 setelah diterapkannya media *games Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPAS

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dimana Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2006). Hakikat dari penelitian tindakan kelas adalah dalam rangka guru bersedia untuk mengintropeksi, bercermin, merefleksikan atau mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuannya sebagai seorang guru/pengajar diharapkan professional untuk selanjutnya, diharapkan dari peningkatan kemampuan diri tersebut dapat berpengaruh terhadap kualitas anak didiknya, baik dalam aspek penalaran, keterampilan, pengetahuan hubungan sosial maupun aspek – aspek lain yang bermanfaat bagi anak didik untuk menjadi lebih baik kedepannya (Abdullah, 2018).

Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini (PTK), peneliti melakukan beberapa kali penelitian tidak hanya cukup sekali penelitian saja dalam beberapa siklus. Jumlah siklus dalam penelitian ditentukan oleh ketercapaian tujuan penelitian. Apabila dalam siklus 1 tujuan penelitian belum tercapai maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya, hingga mencapai hasil yang diinginkan (Belajar et al., 2014). Terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu: (1). Perencanaan, (2). Pelaksanaan, (3). Pengamatan, (4) Refleksi (Retno et al., 2015)

Penelitian ini menggunakan Subjek peserta didik kelas IV SDN Bader 03, Tahun ajaran 2022/2023. Jumlah peserta didik sebagai subjek penelitian berjumlah 21 siswa. Terdiri dari 5 peserta didik Perempuan dan 16 Laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bader 03 Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun.

Penelitian ini menggunakan Instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik, serta lembar penilaian berupa tes untuk mengamati hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data dengan beberapa tahapan (1) Observasi (2) Tes. Teknik tersebut digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aktivitas guru dan peserta didik serta hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *Games Crossword Puzzle*. Penelitian ini menggunakan Teknik Analisis untuk

mengetahui hasil dari lembar observasi maupun tes yang telah dilakukan. Analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui nilai individu, nilai rata-rata kelas, dan analisis data observasi. Untuk mengetahui ketercapaian nilai individu pada mata pelajaran IPAS, skor peserta didik diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$N = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

- 85 – 100 = Baik sekali
- 75 – 84 = Baik
- 60 – 74 = Cukup
- 45 – 59 = Kurang
- 0 – 44 = Kurang sekali

Untuk menghitung rata-rata kelas digunakan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

- X = Nilai rata-rata kelas
- $\sum x$ = Jumlah nilai seluruh siswa dalam satu kelas
- $\sum n$ = Jumlah siswa dalam satu kelas

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal, dapat menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

Dengan kriteria :

- >90% = Sangat tinggi
- 70% – 89% = Tinggi
- 50% – 69% = Sedang
- 30% – 49% = Rendah
- <30% = Sangat rendah

Sedangkan untuk menghitung hasil aktivitas guru dan siswa selama penelitian menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- F = Jumlah kegiatan yang terlaksana
- N = Jumlah nilai maksimal keseluruhan aktivitas

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan kali ini menjelaskan hasil penelitian dengan menggunakan Media *Games Crossword Puzzle* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Bader 03. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus dengan satu siklus setiap pertemuan. Siklus 1 dilaksanakan pada Tanggal 16 Maret 2023, siklus II pada Tanggal 18 Maret 2023, siklus III pada Tanggal 20 Maret 2023.

Setiap siklus dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahapan

seperti : (1) Perencanaan, dalam perencanaan ini peneliti dan guru menganalisis modul ajar yang akan digunakan, kemudian menyiapkan beberapa media dan sumber belajar; (2) Pelaksanaan, pada tahap pelaksanaan ini peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang dibuat dengan menggunakan media *games Crossword Puzzle*; (3) Pengamatan, pada tahap pengamatan ini peneliti mengamati bagaimana aktivitas guru, peserta didik & hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *games Crossword Puzzle*; (4) Refleksi, pada tahap refleksi ini peneliti melakukan evaluasi atas apa yang telah dilakukan dan mencari segala kelebihan dan kekurangannya.

Kegiatan pembelajaran pada siklus I sampai dengan siklus III menggunakan fase model pembelajaran Kooperatif PBL yang dipaparkan sebagai berikut : **Kegiatan awal** : Pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan kegiatan apersepsi, dan adanya *ice breaking* juga. **Kegiatan inti** : Guru melengkapi langkah-langkah PBL secara berurutan yaitu menyajikan informasi, mengelompokkan siswa, memimpin kelompok belajar dan evaluasi. Menyajikan informasi yang dibuat oleh peneliti melalui media permainan teka teki silang. Saat membentuk kelompok kecil untuk pembelajaran, tugas guru adalah membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Kemudian memimpin kelompok belajar, tugas selanjutnya adalah mempresentasikan jawaban di depan

kelas. Penilaian kemudian dilakukan dimana guru memberikan soal-soal latihan kepada siswa untuk menilai tingkat pemahaman siswa. **Kegiatan akhir** : pada akhir kegiatan guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan memberikan kesimpulan mengenai materi yang diajarkan.



Berikut merupakan paparan dari hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Aktivitas Guru

Berdasarkan grafik diatas hasil observasi yang berkaitan dengan aktivitas guru dalam proses pembelajaran berbasis masalah pada siklus I sampai III diperoleh data seperti berikut : Pada siklus I mendapat skor 65%, siklus II memperoleh skor 75% dan siklus III mengalami kenaikan signifikan dengan mendapat skor 90%. Dengan

hal tersebut menunjukkan kemampuan guru mengalami peningkatan yang cukup banyak dari siklus I, Siklus II & Siklus III. Kesimpulan dalam siklus III guru sudah dinyatakan berhasil dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan baik karena telah mencapai skor $\geq 80\%$ dari tingkat kemampuan yang ditentukan.

Aktivitas Siswa

Berdasarkan grafik diatas hasil observasi yang berkaitan dengan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berbasis masalah pada siklus I sampai III diperoleh data seperti berikut : Pada siklus I mendapat skor 60%, siklus II memperoleh skor 80% dan siklus III mengalami kenaikan signifikan dengan mendapat skor 90%. Dengan hal tersebut menunjukkan kemampuan siswa mengalami peningkatan yang cukup banyak dari siklus I, Siklus II & Siklus III. Kesimpulan dalam siklus III mengenai aktivitas peserta didik sudah dinyatakan berhasil dalam mempelajari/menerima materi pembelajaran dengan baik karena telah mencapai skor $\geq 80\%$ dari tingkat kemampuan yang ditentukan

Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan grafik diatas hasil observasi mengenai hasil belajar peserta didik dari siklus I sampai siklus III selalu mengalami peningkatan yang signifikan. Data tersebut diperoleh dari hasil tes yang dilakukan setelah pembelajaran. Pada

siklus I masih belum terlalu optimal karena persentase ketuntasan klasikal hanya sebesar 45%, sedangkan target dari peneliti adalah $\geq 80\%$. Siklus II sudah mengalami peningkatan yang cukup baik namun masih belum bisa tuntas diatas 80% dimana hanya memperoleh skor 70% saja. Namun pada siklus III, penelitian sudah berhasil karena persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik klasikal sudah mencapai 93%. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* sangat efektif untuk digunakan. Dengan peningkatan yang terjadi pada siklus I sampai dengan siklus III membuat penelitian sudah berakhir.

Pembahasan Penelitian

Pada pembahasan penelitian ini akan dijabarkan skor perolehan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama siklus I sampai III dan nilai siswa dari siklus I sampai III.

Berikut merupakan tabel rata-rata skor aktivitas guru pada siklus I sampai siklus III :

**Tabel 1: Rata-Rata Skor
Aktivitas Guru Siklus I, II, III**

No	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Melakukan kegiatan pembuka (Berdoa, Absensi, Menanyakan Kabar)	3	3	2,5

3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran & Kegiatan Apersepsi	3	3	2,5	10	untuk mempresentasikan hasil diskusi			
						Pemberian lembar evaluasi	3	3	4
4.	Menjelaskan materi pembelajaran	2,5	3,5	4	11	Menyampaikan kesimpulan dari materi yang diajarkan	3	2,5	3,5
						Pemberian penghargaan/reward	2,5	3	3,5
5.	Menjelaskan penggunaan media <i>Crossword Puzzle</i>	3	3	4	12	Menutup pembelajaran	2,5	3	4
						Jumlah Skor	34	40	48
6.	Membimbing peserta didik menyelesaikan <i>Crossword Puzzle</i>	3	3,5	4	13	Persentase	65%	75%	90%
7.	Pengorganisasian kelompok	2	3	3,5	14				
8.	Membimbing kelompok	3	2,5	3,5	15				
9.	Memberikan kesempatan kelompok	3	4	4	16				

Dari tabel di atas terlihat peningkatan dari Siklus 1 ke Siklus III. Pada Siklus I, penelitian tidak berhasil, hanya mencapai 65% persen dari tujuan peneliti $\geq 80\%$. Juga di Siklus II, penelitian ini tidak berhasil, hanya menerima 75% persen dari tujuan peneliti $\geq 80\%$. Di sisi lain, penelitian ini dinilai berhasil pada Siklus III dengan mencapai target sebesar 90%.

Berikut merupakan tabel rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus I sampai siklus III :

**Tabel 2 : Rata-Rata Skor
Aktivitas Siswa Siklus I, II, III**

No	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Mengikuti Apersepsi	2,5	2,5	2,5
2.	Mendengarkan instruksi dari guru	2,5	2,5	2,5
3.	Memperhatikan penjelasan guru	2,5	3,5	3,5
4.	Mendengarkan guru tentang cara menyelesaikan media teka-teki silang	3	3,5	3,5
5.	Menyelesaikan <i>Crossword Puzzle</i>	2,5	3	3
6.	Duduk sesuai dengan kelompok yang ditentukan	2	3	3
7.	Berdiskusi dengan anggota kelompok saat	2	3	4,0

	mengerjakan LKS			
8.	Mempres-entasi-kan hasil diskusi kelompok	2,5	3	2,75
9.	Mengerjakan lembar evaluasi	3	3,5	3,5
10.	Menyimpulkan materi pelajaran bersama guru	3	3,5	3,5
Jumlah Skor		23	30	37
Persentase		60%	80%	90%

Tabel di atas menunjukkan peningkatan kinerja siswa dari Siklus I ke Siklus III. Pada Putaran I, penelitian tidak berhasil, hanya mencapai persentase 60% ketika tujuan penelitian $\geq 80\%$. Penelitian juga tidak berhasil pada siklus II, karena hanya mencapai persentase 80%, sedangkan tujuan penelitian $\geq 80\%$. Namun pada siklus III penelitian berhasil memperoleh persentase 90%.

Berikut merupakan nilai hasil belajar siswa pada siklus I sampai siklus III :

Tabel 3 Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I, II, dan III

No.	Nama	Siklus I	Siklus II	Siklus III	20	R.L.S	80	80	85
					21	Z.Z.H	80	82	86
					Ketuntasan				
					Klasikal		45%	70%	93%
1	A.E.R	71	79	80	<p>Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus III. Pada Siklus I pembelajaran tidak berhasil karena persentase ketuntasan klasikal hanya 45%, sedangkan tujuan peneliti $\geq 80\%$. Pada Siklus II juga tidak berhasil karena persentase ketuntasan klasikal hanya 70%, sedangkan tujuan peneliti $\geq 80\%$. Namun pada siklus III pembelajaran dinyatakan berhasil karena persentase kesempurnaan klasikal mencapai 93%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS tentang perubahan wujud benda melalui media <i>Crossword Puzzle</i> berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Media <i>Crossword Puzzle</i> menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Media ini memudahkan siswa untuk memahami materi yang dianggap sulit. Sumber daya ini tidak hanya memfasilitasi kegiatan siswa tetapi juga penjelasan guru materi pelajaran. Media ini juga memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak akan monoton karena diberi suasana permainan yang bersifat mendidik. Media <i>games crossword puzzle</i> ini memang jarang digunakan oleh</p>				
2	A.Q.B	64	66	85					
3	A.R.F	72,5	75	80					
4	A.S	67,5	65	65					
5	B.A.D.P	68	72	78					
6	C.V.F	60	80	82					
7	D.P.D	70	76	82					
8	F.M	55	66	90					
9	H.J.A	72	83	86					
10	I.H.Z	48	70	80					
11	I.F.K	77	75	85					
12	K.A	70	82	88					
13	L.Z.I.A	60	65	82					
14	M.M.A.S	72,5	75	80					
15	M.A.N.A	60	85	82					
16	M.Z.A.F	85	80	95					
17	N.E.H	69	74	84					
18	N.Z.M	80	80	81					
19	N.N.A	75	82	85					

guru, karena kebanyakan guru masih menggunakan cara lama dalam mengajar yaitu dengan metode ceramah saja. Meskipun pada awalnya masih banyak kendala pada siklus pertama dan kedua, namun pada siklus III kendala tersebut dapat diatasi dengan baik, sehingga penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dikatakan berhasil.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan juga pembahasan tentang penggunaan media *games crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Bader 03, maka dapat disimpulkan bahwa *games crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik & hasil belajar peserta didik.

Aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan media *games crossword puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III dengan rincian pada siklus I 65%, siklus II 75%, dan siklus III 90%.

Aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan media *games crossword puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III dengan rincian dari 60% pada siklus I, 80% pada siklus II, dan 90% pada siklus III.

Hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Bader 03, mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *games crossword puzzle*. Pada siklus I persentase ketuntasan klasikal sebesar 45%, pada siklus II sebesar 70%, sedangkan persentase ketuntasan klasikal pada siklus III sebesar 93%. Persentase tersebut mengalami peningkatan sebesar 48% dan telah memenuhi target peneliti.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kelas IV SDN Bader 03 tentang penggunaan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya guru menggunakan *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan aktivitas kelas guru selama di kelas. Dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media permainan *Crossword Puzzle*, siswa lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru. Perhatian memudahkan siswa

menerima mata pelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi Dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, 1 (1), 1–4.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, M. H. (n.d.). *PENGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN SONGGOKERTO 01 BATU*

Belajar, H., Pada, S., Pelajaran, M., Di, I. P. S., & Dasar, S. (2014). *No Title. 01.*

Dan, B. (n.d.). *PEMBELAJARAN.*

Model, P., Problem, P., Learning, B., Meningkatkan, U., Belajar, H., Didik, P., Learning, P. B., & Lisana, A. (2020). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING Disusun oleh :*

Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.

Rahmah, L. A., & Dewi, R. M. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi pada Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4 No 3, 1–10.

Retno, D. W., Nuriman, & Agustiningsih. (2015). Penggunaan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA