

P-ISSN : 2502-8383
E-ISSN : 2808-3954
Vol. 10 No. 2, 2025

AL-ASHR:
Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar
Prodi PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ

THE EFFECT OF USING CROSSWORD PUZZLES ON THE LEARNING OUTCOMES OF FIFTH GRADE STUDENTS AT SD INPRES 12/79 CELLU I

Sudirman¹, Muhammad Awal Nur², Ismawati³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar

Email: dirman64@unm.ac.id¹, muhammad.awal.nur@unm.ac.id², ismaw0672@gmail.com³

Article Info

Corresponding Author:

Sudirman
dirman64@unm.ac.id

Keywords:

Crossword Puzzle Media,
Learning Outcomes, IPAS

Kata kunci:

Media Crossword Puzzle,
Hasil Belajar, IPAS

Naskah;

Diterima : 08 / 05 / 2025
Direvisi : 08 / 08 / 2025
Disetujui : 29 / 09 / 2025



Abstract (Garamond 13)

To determine how the use of the Crossword Puzzle media affects the science learning outcomes (IPAS) of fifth-grade students at SD Inpres 12/79 Cellu I, Tanete Riattang Timur Sub-district, Bone Regency, this study employed a quantitative method and a pre-experimental design. A One-Group Pretest-Posttest Design was used. The population consisted of 124 students, with a sample of 21 fifth-grade students selected using cluster random sampling. Data were collected through learning outcome tests administered before and after the use of the Crossword Puzzle media. These data were analyzed using descriptive and inferential statistics. The average pretest score was 50.4, falling into the low category, while the average posttest score was 72.8, categorized as adequate, based on descriptive statistical analysis. The results of data analysis were tested at a 5% significance level. The calculated *t*-value was 10.576, which is greater than the critical *t*-value of 2.08596. As a result, is accepted, indicating that the use of Crossword Puzzle media has a significant effect on the science learning outcomes (IPAS) of fifth-grade students at SD Inpres 12/79 Cellu I, Tanete Riattang Timur Sub-district, Bone Regency.

Keywords: Crossword Puzzle Media, Learning Outcomes, IPAS

Abstrak (Garamond 13)

Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media Crossword Puzzle berdampak pada hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Inpres 12/79 Cellu I, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan metode pre-eksperimental. Desain Pretest-Posttest Satu Grup digunakan. Populasi berjumlah 124 siswa, dengan sampel sebanyak 21 siswa dari kelas V, dengan menggunakan teknik cluster random sampling. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Crossword Puzzle. Data ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Nilai rata-rata pretest 50,4 berada dalam kategori kurang, dan nilai rata-rata posttest 72,8 berada dalam kategori cukup, menurut analisis statistik deskriptif. Hasil analisis data dilakukan dengan tingkat signifikansi 5%. Nilai *t* hitung sebesar 10,576 lebih besar daripada nilai *t* tabel sebesar 2,08596. Akibatnya, *H*₀ ditolak dan *H*₁ diterima, menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 12/79 Cellu I, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone, dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan media Crossword Puzzle.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah seluruh proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang hidup di berbagai tempat dan situasi, yang berdampak positif pada perkembangan setiap manusia. Pendidikan pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia akan mengembangkan segala potensi yang dimiliki untuk menghadapi segala perubahan di masa depan. Salah satu kunci untuk pengembangan diri tiap individu dan pencapaian masa depan yang sukses yaitu dengan melalui pendidikan (Sudirman et al., 2025).

Tujuan pendidikan adalah membentuk individu yang memiliki akhlak mulia, iman dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kesehatan fisik dan mental, pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan kemandirian, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran harus berorientasi pada siswa, dengan melibatkan mereka secara aktif sebagai pelaku utama dalam proses belajar dengan berinteraksi langsung terhadap materi pelajaran, memecahkan masalah, bertanya, berdiskusi, serta mengeksplorasi pemahaman mereka dengan dukungan guru sebagai fasilitator. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran, agar Siswa tetap antusias dan tidak merasa jemu selama berlangsungnya proses pembelajaran. Pendekatan ini dapat lebih efektif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Hafid et.al, 2022).

Di sekolah dasar, ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran utama yang diajarkan. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk memperluas wawasan dan pemahaman siswa mengenai hubungan manusia dengan alam dan lingkungan sekitar mereka. Profil siswa yang diajarkan di IPAS disesuaikan dengan Pancasila. Selain itu, tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk memberi siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan dunia luar (Marwa et.al,2023).

Perubahan kurikulum dan sistem pembelajaran menimbulkan tantangan baru bagi guru, termasuk dalam pembelajaran IPAS (Sudirman, 2022). Di mana kendala yang sering dihadapi dalam pembelajaran IPAS meliputi hasil belajar siswa yang buruk, penggunaan teknik yang salah, serta penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai (Suprapmanto & Zakiyah, 2024). Kesulitan bagi peserta didik untuk memahami materi yang sering dianggap abstrak, terutama jika hanya disampaikan melalui ceramah atau penjelasan verbal, yang pada akhirnya dapat memengaruhi motivasi serta pencapaian belajar mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V di SD Inpres 12/79 Cellu I, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone, pada 20 dan 23 Agustus 2024. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan untuk memahami dan memahami

materi IPAS. Ini berdampak pada nilai rata-rata siswa kelas V yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan rendahnya partisipasi siswa dalam kelas. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan guru yang terus menggunakan ceramah dan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada peran guru dan penggunaan buku teks. Akibatnya, peserdik tidak terlalu tertarik untuk belajar, terutama tentang mata pelajaran IPAS. Mereka juga kurang aktif dan merasa bosan selama proses pembelajaran.

Crossword Puzzle adalah alat pembelajaran yang dapat digunakan sebagai solusi alternatif untuk masalah di atas. Ini adalah Permainan ini menuntut pemain mengikuti petunjuk yang diberikan dan mengisi kotak kosong dengan huruf-huruf untuk membentuk kata. Media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga membantu mereka memahami dan mengingat konsep IPAS secara menarik dan meghibur. Melalui permainan kata dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*, siswa dapat diajak untuk memecahkan masalah dengan lebih aktif dan kreatif, sambil belajar memahami istilah dan konsep-konsep penting dalam IPAS (Riza, 2024).

Media *Crossword Puzzle* dapat merangsang anak lebih aktif dan dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar. Media ini tidak hanya mengasah kemampuan berpikir siswa, tetapi juga meningkatkan minat dan keinginan mereka untuk belajar. Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* akan membantu guru membuat siswa tidak bosan dan meningkatkan pemahaman materi. Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa Penggunaan media teka-teki silang berdampak signifikan pada hasil belajar IPS siswa kelas V. Kelompok eksperimen yang menggunakan media tersebut memiliki nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol (Wahyuningsih, 2021). Studi serupa menemukan Hasil belajar IPS siswa kelas V dipengaruhi oleh media teka-teki silang, dengan perbedaan hasil belajar rata-rata 75,51 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol hanya 66,44 (Wana, 2021).

Peneliti menemukan penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Inpres 12/79 Cellu I, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone" menarik.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Variabel independen dalam penelitian ini adalah X dan variabel dependen Y. *Crossword Puzzle* adalah media yang digunakan, dan variabel dependen adalah hasil belajar IPAS siswa. Studi termasuk dalam kategori eksperimen dengan desain pre-eksperimental. Untuk mencapai tujuan penelitian, desain penelitian digunakan sebagai garis

besar. Studi ini menggunakan desain pretest-posttest satu grup. Dalam desain ini, tes dilakukan dua kali: sebelum perawatan, yang dikenal sebagai pretest, dan setelah perawatan, yang dikenal sebagai posttest. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa SD Inpres 12/79 Cellu I, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone. Studi menerapkan teknik *cluster random sampling* dalam pemilihan sampel. Sampel yang digunakan terdiri dari 21 siswa kelas V SD Inpres 12/79 Cellu I, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone. Data dikumpulkan dengan metode tes. Prosedur penelitian mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan. Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk menganalisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil menunjukkan bahwa siswa kelas V SD Inpres 12/79 Cellu I Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone mengelola data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Pengendalian data ini dilakukan dua kali, sebelum menggunakan media *Crossword Puzzle* dan setelahnya. Pengelolaan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis, dan pengelolaan statistik deskriptif digunakan untuk menunjukkan skor hasil pretest dan posttest IPAS siswa. Kedua hal ini dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi dan Persentase Nilai Pretest Siswa

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
76-100	Baik	-	-
60-75	Cukup	6	29%
0-59	Kurang	15	71%
Rata-rata	Kurang	50.4	
Jumlah		21	100%

Sumber : Microsof Excel

Tabel di atas menunjukkan bahwa enam siswa (29 %) mendapatkan nilai dalam kategori cukup, sementara 15 siswa (71%) memperoleh nilai dalam kategori kurang. Nilai pretest rata-rata 50,4 menunjukkan bahwa nilai siswa secara keseluruhan sekitar angka tersebut. Hasil perhitungan nilai pretest berada dalam kategori kurang, menurut hasil analisis deskriptif.

Tabel 2. Distribusi dan Persentase Nilai Posttest Siswa

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
76-100	Baik	4	19%
60-75	Cukup	16	76%

0-59	Kurang	1	5%
Rata-rata	Cukup	72.8	
Jumlah		21	100%

Sumber : Microsof Excel

Dari tabel di atas, terlihat bahwa empat siswa (19%) menerima nilai dalam kategori baik, enam belas siswa (tujuh puluh enam persen) menerima nilai dalam kategori cukup, dan satu siswa (lima persen) menerima nilai dalam kategori yang sama. Nilai pretest rata-rata 72,8 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa secara keseluruhan berkisar pada angka tersebut. Nilai posttest termasuk dalam kategori cukup, menurut analisis deskriptif.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 12/79 Cellu I, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone, sebelum dan setelah menggunakan media *Crossword Puzzle*, uji hipotesis dilakukan. Uji Paired Sample T-test, yang digunakan dengan program IBM SPSS Statistic Version 25, digunakan dalam penelitian ini. Nilai pretest dan posttest yang diperoleh ditunjukkan di sini:

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-test Nilai Pretest dan Posttest Siswa

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	10.576	20	0.000	$0.000 < 0,05$ = ada perbedaan

Sumber : IBM SPSS Statistik Version 25

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, dan bahwa nilai thitung sebesar 10,576 dibandingkan dengan nilai ttabel pada tingkat signifikansi 5%, dan bahwa nilai thitung sebesar 10,576 lebih besar dari nilai ttabel jika $df = 20$. Hasil belajar IPAS siswa di kelas V SD Inpres 12/79 Cellu I, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone, menunjukkan hasil yang signifikan baik sebelum maupun setelah menggunakan media *Crossword Puzzle*.

Hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial membuktikan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media *Crossword Puzzle* dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 12/79 Cellu I. Penggunaan *Crossword Puzzle* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS. Sebelum perlakuan, hasil belajar siswa berada pada kategori kurang, sementara setelah perlakuan, hasil belajar siswa masuk ke kategori cukup ditunjukkan di sini mengalami peningkatan sesudah diberi perlakuan menggunakan media *Crossword Puzzle*. Hal ini dikarenakan,

media *Crossword Puzzle* mempunyai kelebihan dalam membantu siswa mengembangkan potensi dirinya, meningkatkan keaktifan, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu permainan ini meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berusaha meraih hasil terbaik.

Analisis inferensial menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan media *Crossword Puzzle* sebagai bagian dari proses pembelajaran mereka. H_0 ditolak dan H_1 diterima, menurut hasil ujian. Dengan demikian, hasil belajar IPAS sangat berbeda sebelum dan sesudah menggunakan media *Crossword Puzzle*. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* oleh siswa kelas V SD Inpres 12/79 Cellu I, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone, berdampak pada hasil belajar IPAS mereka.

Media *Crossword Puzzle* mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan membantu mereka belajar secara mandiri. Dengan demikian, penggunaan media ini membuat pembelajaran lebih bermakna, lebih mudah diingat, dan lebih baik secara keseluruhan (Syaputri et.al, 2024).

Studi lain mendukung temuan ini: siswa belajar lebih baik di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Ini mungkin karena pengaruh media *Crossword Puzzle* pada hasil belajar mereka (Himmah, 2020). Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian yang berbeda, tetapi yang ini hanya menggunakan satu kelas dan menggunakan tes sebagai alat penelitian pre-eksperimental; sampel penelitian adalah 21 siswa. Oleh karena itu, studi berhasil mendukung temuan studi sebelumnya meskipun menggunakan pendekatan metode yang berbeda (Ayu et.al, 2022).

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencapaian belajar IPAS siswa kelas V di SD Inpres 12/79 Cellu I, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone berada pada kategori kurang sebelum menggunakan media *Crossword Puzzle* dan kategori cukup sesudah menggunakannya. Dengan kata lain, penggunaan media *Crossword Puzzle* memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Inpres 12/79 Cellu I, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian, maka guru diharapkan menggunakan media *Crossword Puzzle* sebagai alternatif dalam memberikan variasi pada Proses pembelajaran dan siswa diharapkan

lebih terlibat dan aktif dengan media berbasis *Crossword Puzzle*. Serta peneliti selanjutnya, sangat disarankan untuk melakukan koordinasi awal dengan guru kelas sebelum pelaksanaan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Ayu, M., Lita, A., Wahju, E. (2022). Pengaruh media pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, x(x), 1–10
- Hafid, A., Sudirman, 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.
- Himmah, Y. D. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas V di Mi Bustanul Ulum Bangsalsari: Indonesia. *AL-ASHR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 1–13.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 18(2) (2023) 54-64
- Riza, S. A. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Menggunakan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III Di SDN 57 Banda Aceh*. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Sudirman, dkk. 2025. “Hubungan Kebiasaan Membaca Buku Perpustakaan Sekolah Dengan Prestasi Belajar.” *AL-ASHR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Prodi PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ HUBUNGAN*, 10(1):17–26.
- Sudirman. (2022). Mendesain pembelajaran tematik-integratif berpanduan pranada kunci G. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 263–273
- Suprasmanto, J., & Zakiah, S. W. (2024). Analisis permasalahan analisis permasalahan pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 199–204
- Syahputri, A. C., Lubis, W., Simbolon, N., Rozi, F., & 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(1), 10019–10030.

- Wahyuningsih, F. (2021). Pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada muatan IPS Kelas V SDN 61 Karara Kota Bima tahun pelajaran 2021/2022. Pionir: *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 16–29.
- Wana, P. R. (2021). Pengaruh penggunaan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100–107.