



Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD

Elza Nanda Amalia^{1*}, Susanti Murwitaningsih²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

elzananda18@gmail.com^{1*}, murwitaningsih@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengetahui adanya pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *problem based learning* diterapkan pada pembelajaran IPAS, khususnya bidang IPS untuk meningkatkan minat dan pemahaman pada materi kegiatan jual beli sebagai pemenuhan kebutuhan melalui *crossword puzzle*. Metode yang dipakai ialah quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group desain*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV SDN Batu Ampar 02 tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 126 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 62 siswa, yang terdiri dari dua kelompok dimana kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV D sebagai kelompok kontrol masing-masing kelas berjumlah 31 siswa. Data hasil belajar diperoleh melalui pretest dan posttest, tes berupa soal pilihan ganda. Analisis data menggunakan uji-t untuk sampel independen. Berdasarkan hasil penelitian, pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *crossword puzzle* memiliki pengaruh pada hasil pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV di SDN Batu Ampar 02.

Kata kunci: pembelajaran berbasis masalah; teka-teki silang; hasil belajar; IPAS.

The Influence of the Problem Based Learning Model Assisted by Crossword Puzzles on Science and Science Learning Outcomes for Class IV Elementary School

Abstract: This study aims to determine the effect of problem-based learning with the help of crossword puzzles on student learning outcomes. This model is applied to IPAS lessons, especially social studies to increase interest and understanding in the material of buying and selling activities as a fulfillment of needs through keywords. The method used was a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. The population of this study were all fourth grade students of SDN Batu Ampar 02 in the 2023/2024 school year, totaling 126 students. The research sample consisted of 62 students, consisting of two groups where class IV A as the experimental group and class IV D as the control group, each class numbered 31 students. Data on learning outcomes were obtained through pre-test and post-test, tests in the form of multiple choice questions. Data analysis using t-test for independent samples. Based on the research results, hypothesis testing shows a significant value of $0.000 < 0.05$ which means H_0 is rejected, therefore it can be concluded that the problem-based learning model assisted by crossword puzzles has an influence on the learning outcomes of IPAS on grade IV students at SDN Batu Ampar 02.

Keywords: *problembased learning; crossword puzzle; learning outcomes; IPAS.*

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah elemen fundamental dalam pembangunan individu dan masyarakat. Pendidikan berperan sangat krusial dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Peningkatan kualitas pendidikan sangat mempengaruhi mutu sumber daya manusia (Suantara et al., 2019).

Pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas manusia. Pemerintah terus berusaha dalam memenuhi tugasnya dengan meningkatkan dan memperbaiki mutu pendidikan dengan mengembangkan kurikulum.

Pandemi Covid-19 mendorong pemerintah untuk mengubah penerapan kurikulum sesuai dengan situasi yang ada. Pertama, dilakukan penyederhanaan yang disebut sebagai kurikulum darurat. Kemudian, diberlakukan kurikulum percontohan. Kurikulum percontohan ini menandai awal lahirnya kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka hadir untuk menghasilkan paradigma baru dimana siswa diberikan kemerdekaan. Kemerdekaan yang dimaksud adalah kebebasan sekolah, guru, dan murid untuk menjadi inovatif secara mandiri. Ini akan

memberi mereka kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan mereka sehingga pendidikan menjadi lebih menyenangkan dan kontekstual.

Salah satu dampak dari penerapan kurikulum merdeka di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah ialah menghasilkan penggabungan mata pelajaran ilmu alam dan ilmu sosial menjadi satu bidang studi (IPAS) (Inggit Dyaning Wijayanti1, 2023).

Salah satu inovasi dalam kurikulum merdeka adalah mata pelajaran IPAS, yang mengintegrasikan elemen ilmu pengetahuan alam dan sosial ke dalam satu mata pelajaran. Tujuan utama dari pengintegrasian adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik dan kontekstual kepada siswa tentang fenomena alam dan sosial disekitar mereka.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian tentang tantangan belajar yang dihadapi siswa dalam mata pelajaran IPAS, terutama pada bagian IPS di SD. Pembelajaran IPS di SD sering kali menghadapi berbagai hambatan yang disebabkan oleh sejumlah faktor yang mempengaruhi. Temuan oleh (Istiqomah, 2015) menginformasikan bahwa masih adanya kesulitan belajar seperti peserta didik merasa bosan dan kesulitan dalam menghafal. Temuan lain oleh (Alfriana, 2024) adanya kesulitan belajar IPS ialah dalam memahami dan mengingat pelajaran.

Guna mendapatkan gambaran awal, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV. Berdasarkan wawancara, guru memaparkan bahwa kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS yaitu beberapa siswa masih kesulitan dalam mengingat istilah-istilah dalam materi IPAS khususnya IPS, meskipun saat proses kegiatan belajar mengajar siswa semangat dan memahami materi, akan tetapi saat evaluasi siswa kurang mengingat istilah-istilah yang ada di materi IPS.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dijelaskan, diperlukan suatu usaha untuk memperbaiki atau mengatasi tantangan-tantangan tersebut demi meningkatkan efektivitas model pembelajaran serta mampu menumbuhkan kompetensi pengetahuan siswa. Salah satunya yaitu menerapkan *Problem Based Learning* (PBL) pada pelajaran IPS untuk memecahkan masalah (Borges et al., 2014). Peserta didik diharapkan untuk memiliki kemampuan untuk menemukan Solusi untuk pertanyaan yang diajukan oleh guru. Guru berperan sebagai pembimbing yang membantu siswa mengembangkan pengetahuan mereka secara aktif dan mandiri.

Pembelajaran *problem based learning*, menurut Andres, metode pembelajaran yang menempatkan siswa pada persoalan nyata. Penerapan ini diharapkan dapat mengembangkan kemandirian, kepercayaan diri, keterampilan penyelidikan, serta kemampuan peserta didik dalam mengelola pengetahuan mereka sendiri (Hotimah, 2020).

Menurut Arends (2012) pembelajaran berbasis masalah dilakukan dalam lima tahap, 1) siswa diberi orientasi tentang masalah tersebut, 2) mengorganisasikan untuk melakukan penelitian, 3) membantu penelitian individu atau kelompok, 4) membuat dan mempresentasikan hasil, 5) mengevaluasi dan menganalisis masalah (Sukidjo, 2016).

Menggunakan media pembelajaran yang mendukung, seperti *crossword puzzle* hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Menurut Rinaldi Munir (2005) *crossword puzzle* merupakan suatu permainan yang berbentuk segi empat dengan dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar dan menurun (Mursilah, 2017).

Menurut Silberman (2017) *crossword puzzle* adalah tes evaluasi yang dirancang untuk menarik minat dan mendorong partisipasi aktif pada peserta didik (Ismiyati, 2024). *Crossword Puzzle* merupakan sebuah alat yang memungkinkan peserta didik untuk menggunakan pemikiran yang cermat dengan menyusun huruf menjadi kata yang benar. Dalam menyelesaikan *crossword puzzle*, peserta didik perlu memecahkan masalah yang diberikan dan menulis jawaban mereka di kotak yang tersedia. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *crossword puzzle online*, yang dapat diakses dan dimainkan secara daring melalui platform atau aplikasi internet.

Menurut Sri (2019), teka-teki silang memiliki manfaat untuk kegiatan pembelajaran. Beberapa manfaatnya adalah sebagai berikut: 1) *crossword puzzle* dapat membantu siswa mengingat informasi yang lebih baik; 2) siswa akan memeriksa semua pengalaman mereka sebelumnya saat *crossword puzzle* disajikan; 3) meningkatkan kemampuan analisis mereka; 4) memberikan hiburan; dan 5) mendorong kreativitas (Nurdiansyah et al., 2023).

Berdasarkan apa yang sudah dipaparkan di atas, peneliti ingin mengimplementasikan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPAS. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut dengan judul “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan

Crossword puzzle Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD”.

Penyelidikan ini bertujuan menilai sejauh mana pengaruh metode pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan *crossword puzzle* terhadap capaian belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial murid tingkat IV di Sekolah Dasar Negeri Batu Ampar 02.

Dalam kajian terdahulu yang menerapkan cara belajar berbasis masalah dengan alat bantu visual untuk mengukur kemampuan berpikir siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 005 Langgini, ditemukan dampak berarti. Dibuktikan melalui pengujian dugaan nilai bermakna (uji dua arah) kurang dari 0,05 (Koto et al., 2021).

Pada penelitian lainnya, ditemukan pengaruh dalam menerapkan media *crossword puzzle* terhadap hasil pembelajaran murid tingkat IV, yang mana rerata nilai ujian akhir kelompok percobaan menunjukkan hasil lebih tinggi dibandingkan rerata nilai kelompok pembandingan (84,33 > 63,66). Perbedaan ini mengindikasikan adanya pengaruh positif dari metode pengajaran yang diterapkan pada kelompok percobaan. (Fauziyah, Dadang Iskandar, 2023).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN Batu Ampar 02 pada bulan Mei 2024. Penelitian ini termasuk jenis penelitian Quasi Eksperimen. Desain Kuasi eksperimen merupakan jenis penelitian eksperimen yang tidak melibatkan pengelompokan peserta secara acak (Anggraini et al., 2022). Penelitian menggunakan desain *nonequivalent control group* desain, merupakan rancangan yang melibatkan dua kelompok; kontrol dan eksperimen kedua kelompok tersebut diberikan pretest dan posttest dan tidak dipilih secara acak (Puspaningrum, 2015). Pada penelitian ini baik kelompok eksperimen maupun kontrol diberikan tiga kali perlakuan yang berbeda. Rancangan penelitian dijabarkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂	(eksperimen)

O ₃	-	O ₄	(kontrol)

Keterangan:

- O₁ = pretest kelas eksperimen
- O₂ = posttest kelas eksperimen
- X = perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *crossword puzzle*.
- = Perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional
- O₃ = pretest kelas kontrol
- O₄ = posttest kelas kontrol

Pretest dilaksanakan sebelum pemberian tindakan dalam kegiatan belajar-mengajar, baik bagi kelompok perlakuan maupun kelompok pembandingan. Setelah itu, pemberian posttest.

Populasi yaitu keseluruhan objek individu yang akan diteliti dan memiliki beberapa karakteristik yang sama (Adnyana, 2021). Populasi penelitian ini mencakup seluruh murid kelas IV SDN Batu Ampar 02, yakni sebanyak 126 siswa tersebar di empat kelas sebanyak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Nonprobability Sampling dalam memilih sampel yang salah satu tekniknya yaitu *purposive sampling* (Kurniawati, 2017). penyelidikan ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan PBL dengan bantuan *crossword puzzle*. Model pembelajaran PBL berbantuan *crossword puzzle* untuk mata pelajaran IPAS khususnya IPS agar menarik siswa dalam memahami materi ajar menggunakan *crossword puzzle* yang terdapat dalam materi kegiatan jual beli.

Kajian ini melibatkan murid kelas IV SDN Batu Ampar 02 tahun ajaran 2023/2024, terbagi dalam dua kelompok: kelompok uji coba dan kelompok pembandingan. Data dihimpun melalui ujian awal dan ujian akhir berupa soal pilihan berganda yang telah diuji kesahihan dan keandalannya.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa, yakni kelas IV A dan IV D. Setiap kelompok terdiri dari 31 siswa, sehingga jumlah sampel penelitian sebanyak 62 siswa. Kelas IV A untuk kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan *crossword puzzle*, sementara kelas IV D untuk kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Alat ukur dalam penelitian ini berupa soal pilihan berganda, terdiri 35 soal dengan empat pilihan jawaban. Pertanyaan berfokus pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada topik kegiatan ekonomi bab 7.

Penilaian menggunakan sistem angka 1 untuk jawaban tepat dan untuk jawaban keliru 0. Sebelum digunakan dalam penelitian, soal-soal diuji kesahihan dan keandalannya menggunakan IBM SPSS versi 25. Hasil pengujian validitas dapat dilihat dalam tabel 2.

Butir soal yang dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,361). Berdasarkan uji coba yang dilakukan di SDN Kramat Jati, tabel uji validitas di atas menunjukkan bahwa dari 35 pertanyaan, ada 30 pertanyaan valid dan 5 pertanyaan yang tidak valid dan akan di buang.

Tabel 2. Uji Validitas

No Soal	r hitung	No Soal	r hitung
1	0,531	17	0,415
2	0,455	18	0,469
3	0,412	19	0,385
4	0,540	20	0,455
5	0,500	21	0,540
6	0,424	22	0,503
7	0,541	23	0,295
8	0,417	24	0,519
9	0,474	25	0,333
10	0,561	26	0,466
11	0,525	27	0,048
12	0,491	28	0,421
13	0,520	29	0,433
14	0,434	30	0,422
15	0,364	31	0,040
16	0,541	32	0,477
33	0,479	35	0,458
34	0,252		

Setelah uji validitas, dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dianggap dapat diandalkan jika menghasilkan hasil yang sama bahkan setelah pengukuran berulang kali. Tujuan dari pengujian reliabilitas untuk menentukan benarkah instrumen penelitian diandalkan dan masih menghasilkan hasil yang konsisten (Slamet & Wahyuningsih, 2022). Berdasarkan analisis menggunakan IBM SPSS 25, teknik *Cronbach's Alpha*, pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil uji reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.881	30

Alat ukur dianggap andal jika nilai keandalan Cronbach melebihi 0,60 (Slamet & Wahyuningsih, 2022). Hasil pengujian reliabilitas pada tabel 3 menunjukkan nilai keandalan Cronbach sebesar 0,881 menggunakan SPSS 25. Berdasarkan hasil ini, sehingga alat ukur dalam penelitian ini memiliki keandalan yang baik.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap, awal, peneliti menyiapkan alat yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian, meliputi; membuat modul ajar, LKPD, soal pretest dan posttest kepada kedua kelas yang berbeda. Siswa diberikan soal pretest sebelum proses pembelajaran untuk menilai tingkat pemahaman awal mereka.

Pertemuan pertama pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2024 dengan materi yang diberikan

mengenai kegiatan jual beli yang meliputi pengertian kegiatan jual beli, unsur-unsur jual beli, mengetahui peran penjual dan pembeli dalam kegiatan jual beli. Pada pelaksanaan menerapkan model *problem based learning* berbantuan *crossword puzzle* sebagai berikut: a) peneliti mengawali pembelajaran dengan salam, berdoa, mengabsen, memberi soal pretest, melakukan *ice breaking*, melakukan apersepsi untuk mengaitkan kemampuan awal siswa dengan konsep yang akan dipelajari, kemudian peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran; b) peneliti memberikan penjelasan pengantar materi tentang kegiatan jual beli kemudian peneliti memberikan permasalahan tentang alasan mengapa terjadinya jual beli sebagai orientasi peserta didik pada masalah; c) peneliti membagi kelompok 5-6 secara heterogen; d) peserta didik mendiskusikan bersama kelompok untuk memecahkan kata dalam kotak yang kosong; e) setelah selesai berdiskusi dengan kelompok, perwakilan kelompok maju untuk mengisi *crossword puzzle* yang berbasis aplikasi; f) siswa diberi kesempatan untuk menyimpulkan proses pembelajaran pada hari ini.

Pertemuan kedua memiliki tahapan yang sama dengan pertemuan awal. Pada tanggal 15 Mei 2024 dilaksanakannya pertemuan kedua, materi yang diberikan mengenai kegiatan jual beli yang meliputi proses terjadinya jual beli, tempat kegiatan jual beli, manfaat adanya jual beli. Pada pertemuan ketiga memiliki tahapan yang sama, pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2024, dengan materi yang diberikan mengenai kegiatan ekonomi yang meliputi, pengertian kegiatan ekonomi, jenis-jenis kegiatan ekonomi, perilaku kegiatan ekonomi.

Pertemuan pertama di kelas IV D sebagai kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2024. Peneliti membuka kelas, mengabsen, memberikan soal pretest, memberikan *ice breaking* kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan dilanjutkan dengan menjelaskan materi tentang kegiatan jual beli, setelah itu peneliti menugaskan membuat resume mengenai materi yang sudah dijelaskan.

Pada pertemuan ini memiliki tahapan yang sama dengan pertemuan pertama. Pada tanggal 14 Mei 2024 dilaksanakannya pertemuan kedua peneliti menjelaskan materi mengenai kegiatan jual beli yang meliputi proses terjadinya jual beli, tempat kegiatan jual beli, manfaat adanya jual beli kemudian peneliti memberikan tugas. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2024, pada pertemuan ketiga memiliki tahapan yang sama dengan pertemuan

sebelumnya, peneliti menjelaskan materi mengenai kegiatan ekonomi yang meliputi, pengertian kegiatan ekonomi, jenis-jenis kegiatan ekonomi, pelaku kegiatan ekonomi kemudian peneliti memberikan tugas setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan soal posttest. Data hasil belajar IPAS dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Berdasarkan tabel 4 hasil tes awal dan tes akhir memperlihatkan adanya peningkatan skor secara signifikan. Peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu 18,32, sedangkan kelompok kontrol 10,97.

Menurut hasil penelitian, kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar daripada kelompok kontrol setelah menerima treatment.

Setelah treatment diberikan kepada kedua kelas, peneliti melakukan beberapa pengujian. Uji normalitas data merupakan tahap pertama yang perlu dilaksanakan karena berkaitan dengan pengujian statistik selanjutnya. Pengujian kenormalan dilakukan untuk mengetahui apakah contoh yang diambil dalam penyelidikan memiliki sebaran lazim atau tidak (Sari et al., 2017).

Data diuji normalitasnya dengan metode Kolmogorov-Smirnov melalui perangkat lunak SPSS. Berdasarkan tabel 5, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data awal (pra-uji) untuk kelompok eksperimen memiliki nilai probabilitas

0,11, sedangkan kelompok kontrol 0,16. Sementara itu, data akhir (pasca-uji) menunjukkan nilai probabilitas 0,11 untuk kelas eksperimen dan 0,13 untuk kelas kontrol. Mengingat semua nilai probabilitas ini melebihi 0,05. Secara keseluruhan, data yang diperoleh menunjukkan distribusi yang normal.

Langkah berikutnya ialah melakukan uji homogenitas untuk melihat apakah kedua skala pengukuran berasal dari populasi yang sama. Dalam hal ini, penelitian menggunakan uji Levene's untuk menganalisis homogenitas varians.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji homogenitas. Uji ini bertujuan untuk menentukan keseragaman karakteristik antara dua skala pengukuran. Dalam penelitian ini, digunakan uji Levene untuk homogenitas varians.

Dapat dilihat di tabel 6, nilai Sig. untuk hasil dari *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 0,808 dan 0,122. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai Sig. < 0,05 yang mengindikasikan homogenitas varians antara kedua kelas. Setelah memastikan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis penelitian. Untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di SDN Batu Ampar 02, digunakan uji statistic *Independent Sample T-test*.

Tabel 4. Rekapitulasi analisis statistic deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> eksperimen	31	50	80	65,68	7,968
<i>Posttest</i> eksperimen	31	70	93	84,00	5,791
<i>Pretest</i> kontrol	31	59	80	62,97	9,109
<i>Posttest</i> kontrol	31	60	87	73,94	7,312

Tabel 5. Uji Normalitas

	Kelas	Statistik	Sig.
Hasil Belajar IPAS	<i>Pretest</i> experiment	0,181	0,11
	<i>Post-test</i> experiment	0,182	0,11
	<i>Pretest</i> control	0,176	0,16
	<i>Post-test</i> control	0,179	0,13

Tabel 6. Uji Homogenitas

Hasil Belajar IPAS	Kelas	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Belajar IPAS	<i>Pretest</i>	0,60	1	60	0,808
	<i>Post-test</i>	2,467	1	60	0,122

Tabel 7. Uji Independent Sample T-test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
<i>Equal variances assumed</i>	2.467	.122	6.008	60	.000
<i>Equal variances not assumed</i>			6.008	57.008	.000

Berdasarkan analisis Independent Sample T-test pada tabel 7 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai ini jauh lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan media *crossword puzzle* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV dalam materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan.

4. Simpulan dan Saran

Penelitian ini membuktikan bahwa cara belajar *problem based learning* dengan berbantuan *crossword puzzle* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan ada perbedaan rata-rata antara siswa menggunakan *problem based learning* dengan berbantuan *crossword puzzle* dengan yang tidak.

Hasil dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pada kedua kelompok. Kelompok eksperimen mengalami kenaikan dari 65,68 menjadi 84, sementara kelompok kontrol meningkat dari 62,97 menjadi 73,94. Pada uji normalitas dan homogenitas bahwa semua data bersifat berdistribusi normal dan homogen. Dengan uji hipotesis menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, menandakan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian, cara belajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan *crossword puzzle* terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Batu Ampar 02 Jakarta pada tahun ajaran 2023/2024, terutama dalam pokok bahasan kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan.

Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar meningkatkan peran peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memberikan lebih banyak peluang untuk bekerja bersama dan terlibat aktif pada proses pembelajaran. Diharapkan temuan ini dapat memperluas pengetahuan mengenai penerapan gambaran pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan *crossword puzzle* guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Daftar Pustaka

- Adnyana, I. M. D. M. (2021). Populasi dan Sampel. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Alfriana, D. (2024). *International Journal of Education, Social Studies and Conseling*

- (IJEDUCA) Vol.2, No.1, 2024. 2(1), 1–8.
- Anggraini, A., Tanamir, M. D., & Setriani, L. (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran STAR untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X di SMAN 1 Pasaman. 2(3), 1030–1037.
- Borges, M. C., Chachá, S. G. F., Quintana, S. M., Freitas, L. C. C., & Rodrigues, M. L. V. (2014). Problem-based learning. *Medicina (Brazil)*, 47(3), 301–307. <https://doi.org/10.11606/issn.2176-7262.v47i3p301-307>
- Fauziyah, Dadang Iskandar, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 193–206. <http://ejournal.alhafiindonesia.co.id/index.php/JOUPI/article/view/79>
- Inggit Dyning Wijayanti1, A. E. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPASMI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-zabalgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-votagerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Ismiyati, T. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Crossword Puzzle dan Canva melalui Workshop. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 500–506. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.705>
- Istiqomah, W. S. (2015). ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN POPUP BOOK PADA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VI SD. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(April).
- Koto, Y. A., Rizal, M. S., & Zulfah, Z. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Iv Sdn 005 Langgini. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 198–203. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n3.p198-203>
- Mursilah. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Nurul Huda Sukaraja Mursilah STKIP Nurul Huda Sukaraja Oku Timur Sumatera Selatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 37–47.
- Nurdiansyah, A., Gunawana, A., & Sari, M. Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Lentera : Jurnal Kajian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 59–65. <https://doi.org/10.56393/lentera.v3i2.1826>
- Puspaningrum, R. D. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Literasi Informasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,

- 3(2), 175–183.
[https://www.neliti.com/publications/253665/pe-
ngaruh-penggunaan-media-big-book-terhadap-
kemampuan-literasi-informasi-siswa-s#cite](https://www.neliti.com/publications/253665/pe-
ngaruh-penggunaan-media-big-book-terhadap-
kemampuan-literasi-informasi-siswa-s#cite)
- Sari, A. Q., Sukestiyarno, Y. L., & Agoestanto, A. (2017). Batasan Prasyarat Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 168–177. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Suantara, I. K. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media TTS terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 473. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21783>
- Sukidjo, R. R. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pbl Pada Pelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sma. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13(2), 1–9. <https://doi.org/10.21831/socia.v13i2.12580>