

Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Materi Magnet Kelas V SDN 9 Limboto

Istivani Yusuf¹, Abdul Haris Panai², Rifda Mardian Arif³,
Irvin Novita Arifin⁴, Gamar Abdullah⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan¹
Universitas Negeri Gorontalo²

¹istivaniy@gmail.com, ²harispanai@ung.ac.id, ³rifda@ung.ac.id,
⁴irvinnovitaarifin@ung.ac.id, ⁵gamar@ung.ac.id

Info Artikel	Abstrak
<p><i>Sejarah Artikel:</i> Diterima (November) (2024) Disetujui (Desember) (2024) Dipublikasikan (Desember) (2024)</p> <p>Keywords: Crossword Puzzle, Natural and Social Sciences (IPAS) Learning Outcomes, Problem-Based Learning</p>	<p><i>Rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh model PBL berbantuan media crossword puzzle terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS?" Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah "untuk mendeskripsikan adanya pengaruh model PBL berbantuan media crossword puzzle terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi magnet kelas V SDN 9 Limboto. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode pre experimental design dengan rancangan One-group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas V, sampel yaitu 20 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Hasil penelitian dan pembahasan diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 53 sedangkan post-test sebesar 81. Jika dibandingkan nilai rata-rata pre-test dan post-test maka nilai rata-rata post test lebih tinggi dari nilai rata-rata pre-test. Hasil pengujian hipotesis thitung = 5.176 > ttabel = 1.729. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model PBL berbantuan media crossword puzzle terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi magnet kelas V SDN 9 Limboto.</i></p> <p>Abstract</p> <p><i>The problem addressed in this study is: "Is there an effect of the PBL model assisted by crossword puzzle media on students' learning outcomes in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject?" This study aims to describe the effect of the PBL model assisted by crossword puzzle media on students' learning outcomes in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject on magnet learning material for Grade V at SDN 9 Limboto. This study employed a quantitative method with a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest design. The population consisted of all Grade V students, with a sample of 20 students selected through purposive sampling. The findings showed that the average pre-test score was 53, whereas the average post-test score was 81. Comparing the two, the post-test average was higher than the pre-test average. Hypothesis testing revealed that t-count = 5.1761 > t-table= 1.729. Therefore, it can be concluded that the PBL model assisted by crossword puzzle media significantly affects students' learning outcomes in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject on magnet learning material for Grade V at SDN 9 Limboto.</i></p>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha terencana individu untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, terorganisir dan aktif bagi peserta didik untuk mewujudkan potensi dirinya, meningkatkan kepribadiannya dan pembentukan keterampilan demi tercipta peserta didik yang intelektual, ambisius dan bermoral. Menurut *Program for International Student Assessment (PISA) 2022* yang diumumkan pada tanggal 5 Desember 2023, menempatkan Indonesia di peringkat ke-68 dalam hal kualitas pendidikan. PISA menguji kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkomunikasi secara efektif. Hasil ini mencerminkan seberapa efektif sistem pendidikan suatu negara dalam mempersiapkan peserta didik untuk sukses di masa depan (*learning for transfer*) dan menghadapi tantangan di dunia nyata.

Pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan dalam mewujudkan kualitas yang merata bagi seluruh masyarakat. Peringkat pendidikan yang masih rendah mendorong para peneliti untuk mengevaluasi mutu pendidikan di berbagai wilayah, termasuk provinsi Gorontalo, yang pada tahun 2019 menunjukkan rata-rata lama sekolah hanya 6,54 tahun menandakan banyak anak putus sekolah di tingkat SMP. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah perlu melakukan berbagai langkah seperti memperbaiki kualitas pembelajaran, menyediakan fasilitas yang layak, meningkatkan kompetensi guru, serta menyesuaikan kurikulum dengan perkembangan zaman. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kecerdasan, karakter, moral, dan semangat kebangsaan peserta didik (Rahmat, 2021). Oleh karena itu, setiap peserta didik berhak memperoleh pendidikan yang sesuai dengan minat dan bakatnya agar pembelajaran menjadi bermakna, dan guru sebagai ujung tombak pendidikan memiliki peran krusial dalam menciptakan generasi berkualitas.

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada hari Rabu tanggal 12 Juni 2024 di kelas V SDN 9 Limboto, melalui wawancara dengan guru kelas V Bapak Eman Rahim, S.Pd. serta observasi dan pengamatan proses pembelajaran di kelas V ditemukan fakta yang terjadi di lapangan. Setelah menemukan fakta yang terjadi di lapangan, peneliti menawarkan solusi dari permasalahan tersebut dengan penggunaan model serta media pembelajaran yang tepat menjadi alternatif pilihan yang bisa diterapkan pada proses belajar mengajar di kelas V SDN 9 Limboto.

Penggunaan media *crossword puzzle* dapat menumbuhkan minat belajar, melatih daya ingat, dan mendorong kreativitas peserta didik dalam mencocokkan kata sesuai jumlah kotak yang tersedia. Selain itu, media ini juga mendorong interaksi antar peserta didik yang dapat membantu meningkatkan pemahaman materi dan berdampak positif pada hasil belajar mereka. *Crossword Puzzle* juga menjadi strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sejak awal (Luzyawati, 2017). Model *problem based learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan masalah secara kelompok. Proses pembelajaran dimulai dengan mengidentifikasi masalah, diikuti dengan pencarian alternatif solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah tersebut (Amaludin, 2022).

Mata pelajaran IPA merupakan bagian wajib dalam kurikulum yang sering dianggap sulit oleh peserta didik karena konsepnya yang abstrak dan menantang. Untuk mengatasi hal ini, pembelajaran IPA sebaiknya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipahami dan relevan (Citradevi, 2023). Dalam Kurikulum Merdeka, IPA diajarkan secara praktis dan inklusif melalui pendekatan kolaboratif yang melibatkan peserta didik secara aktif. Namun, guru masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Di tingkat Sekolah Dasar, penting untuk menyesuaikan pembelajaran IPA dengan tahap perkembangan peserta didik agar mereka lebih aktif dan kemampuan berpikirnya terasah. Pembelajaran IPA yang efektif akan berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Peneliti tertarik untuk mengetahui serta menggali bagaimana membuat media pembelajaran melalui platform *crossword puzzle*. Peneliti bertujuan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model PBL Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Materi Magnet Kelas V SDN 9 Limboto”.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif yakni pre-experimental designs (nondesigns) dengan jenis rancangan yaitu one-group pretest-posttest design. Penggunaan rancangan ini untuk dapat mengetahui pengaruh diterapkannya model PBL

berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA kelas V SDN 9 Limboto.



Gambar 1 Desain One-Group Pretest-Posttest
Sugiyono (2018:130)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini mengukur sejauh mana model PBL dengan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pembelajaran IPA menggunakan penelitian dengan pre-experimental design dan desain penelitiannya yaitu one-group pretest-posttest design. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas yaitu kelas eksperimen. Kelas yang menjadi sampel penelitian yaitu kelas V di SDN 9 Limboto .

Tabel 1 Distribusi Jumlah Peserta didik Kelas V SDN 9 Limboto

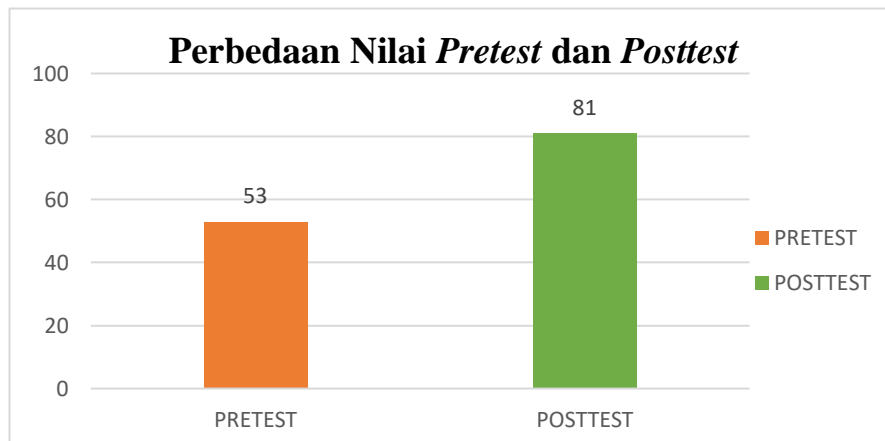
Kelas	Jumlah
V	20 orang
Jumlah	20 orang

(Sumber : Data Peserta didik SDN 9 Limboto)

Tahap awal peneliti membuat perangkat pembelajaran, menentukan instrumen dan tes berdasarkan indikator pembelajaran yaitu soal 30 butir berbentuk objektif yang dijadikan sebagai instrumen penilaian hasil belajar peserta didik pada pretest dan posttest di kelas V. Peneliti melakukan uji validitas dan reabilitas instrumen tes pada siswa kelas V SDN 3 Tilango. Hasil uji validitas ada 20 soal valid dan 10 soal tidak valid. Peneliti tidak menggunakan 10 butir soal tidak valid dengan melanjutkan uji reabilitas pada 20 soal valid dengan hasil uji reabilitas yaitu reliabel (sangat tinggi).

Peneliti melakukan penelitian di SDN 9 Limboto dengan melakukan pertemuan dua kali. Sebelum pertemuan pertama peneliti melakukan observasi awal untuk memahami karakteristik peserta didik. Peneliti melakukan penyesuaian dengan jadwal disekolah. Pertemuan pertama kelas V dilaksanakan pada tanggal 26 November 2024 dengan melakukan pretest agar tahu sejauh mana kelas V tahu mengenai materi magnet. Pertemuan kedua di kelas V di lakukan pada tanggal 28 November 2024 dengan

mengajarkan materi magnet dengan memanfaatkan model PBL berbantuan media *crossword puzzle*.



Gambar 2 Diagram Perbedaan Nilai *Pretest dan Posttest*

Hasil pembelajaran berdasarkan rata-rata nilai pretest yaitu 53 dari 20 peserta didik kelas V. Dapat dilihat nilai posttest sebagai perbandingan diperoleh rata-rata sebesar 81 dari 20 peserta didik kelas V. Data hasil pembelajaran dapat diperoleh bahwa nilai pada *posttest* mengalami peningkatan signifikan dari nilai *pretest* peserta didik kelas V SDN 9 Limboto. Hasil perhitungan bantuan IBM SPSS statistic 26 diperoleh nilai thitung = 5.176 = 1. > ttabel 1.729 atau dapat juga dilihat pada nilai sig = 0.000 < α = 0,05 pada kelas V SDN 9 Limboto. Hasil uji hipotesis yakni mengaplikasikan *paired samples t test*.

Kedua kriteria di atas dapat di simpulkan H_0 di tolak dan H_1 di terima yang berarti terdapat pengaruh model PBL berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS materi magnet kelas V SDN 9 Limboto. Pembelajaran dengan PBL berbantuan media *crossword puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran. Pemanfaatan model PBL berbantuan media *crossword puzzle* dapat membantu menyalurkan kebebasan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dengan kolaboratif serta adanya pembelajaran yang terkesan menarik.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi magnet di kelas V SDN 9 Limboto Kabupaten Gorontalo. Peneliti menggunakan *pretest* untuk melihat hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan atau sebelum melaksanakan pembelajaran. Kemudian, pada akhir pembelajaran di berikan *posttes* untuk melihat hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan. Perlakuan yang

dimaksud yakni model *problem based learning* berbantuan media *crossword puzzle*. Berdasarkan tabel nilai rata-rata hasil *posttest* peserta didik, tampak jelas hasil belajar peserta didik pada kelas yang dibelajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *crossword puzzle* rata-rata lebih tinggi yaitu sebesar 81. Dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar (*posttest*) peserta didik, maka yang terlihat model *problem based learning* berbantuan media *crossword puzzle* membuat peserta didik aktif dan antusias dalam pembelajaran IPAS materi magnet dan kegunaannya.

Astutik et al. (2023) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan penyajian masalah nyata untuk mendorong keaktifan peserta didik. Model ini berfokus pada pemecahan masalah sebagai inti dari proses belajar, dengan tujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan *problem solving*, kerja sama, dan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Langkah-langkah PBL meliputi: pemberian masalah oleh guru, identifikasi dan perumusan masalah oleh peserta didik, pengumpulan informasi, diskusi solusi, presentasi hasil, dan refleksi bersama terhadap proses dan capaian pembelajaran.

Irmayanti & Amalia (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar karena dapat menyederhanakan materi kompleks agar lebih mudah dipahami. Mohamad et al. (2024) menambahkan bahwa media *crossword puzzle* atau teka-teki silang efektif untuk melatih kemampuan kognitif, terutama otak kiri, dan cocok digunakan pada materi teoretis. Melalui aktivitas ini, peserta didik dilatih untuk mengingat, memahami, dan mencocokkan kata sebagai bagian dari proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan kata lain, media *crossword puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dan interaktif, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah yang abstrak. Pendekatan ini sangat relevan untuk diterapkan di sekolah dasar, khususnya dalam menghadapi tantangan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Selain itu, penggunaan media ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Jika dikombinasikan dengan model

Problem Based Learning, media *crossword puzzle* dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa melalui pemecahan masalah secara menyenangkan dan terstruktur.

Simpulan

Hasil penelitian dan pembahasan diperoleh uji hipotesis penelitian menunjukkan nilai $t_{hitung} = 5.176 > t_{tabel} = 1.729$ atau dapat juga dilihat pada nilai $sig = 0.000 < \alpha = 0.05$ dengan kriteria pengujian hipotesis adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana t_{tabel} didapat dari daftar distribusi nilai t_{tabel} , atau bisa juga dilihat pada nilai signifikan $<$ dari taraf signifikansi yaitu $\alpha = 0.05$. Maka berdasarkan kriteria pengujian hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas V SDN 9 Limboto Kabupaten Gorontalo.

Daftar Pustaka

- Amaludin, L. (2022). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar*. Pascal Books.
- Astutik, F. (2023). *Integrasi Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar*. PT. Nasya Expanding Management.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275
- Irmayanti; Amalia, R. (2022). Pengaruh media crossword puzzle terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa materi klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA Negeri 9 Makassar. *Hybrid: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*, 1, 12–18.
- Luzyawati, L. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Turnament Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar*. *Wacana Didaktika*, 9(3), 1-5.
- Mohamad, S. S., Lamondo, D., Dama, L., Solang, M., Mardin, H., & Akbar, M. N. (2024). Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernafasan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10, 252–259
- Rahmat, A. (2021). *Pengantar Pendidikan*. Kota Gorontalo: *Ideas Publishin*