

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam mencetak generasi bangsa yang cerdas, berkarakter, serta siap menghadapi tantangan abad ke-21. Sistem pendidikan di Indonesia pada era modern terus diarahkan untuk tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik siswa, tetapi pula mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan mampu memecahkan masalah (Kemendikbudristek, 2024). Sebagai bagian dari arah kebijakan, Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, interaktif, serta berbasis pengalaman nyata untuk meningkatkan hasil belajar dan kompetensi abad ke-21 (Kemendikbudristek, 2024).

Meskipun demikian, dalam praktiknya masih ditemukan kendala cukup besar pada jenjang sekolah dasar. Salah satu indikatornya yaitu capaian literasi dan numerasi siswa yang masih berada di kategori sedang atau bahkan rendah. Menurut data Rapor Pendidikan 2023, jenjang SD/ sederajat menunjukkan bahwa hanya sebanyak 61,54 % siswa mencapai kompetensi minimum literasi. (Medcom Day, 2023) - menunjukkan bahwa masih terdapat sekitar 38,46 % siswa belum tuntas dalam kompetensi dasar literasi (Medcom.id, 2023). Kondisi ini menunjukkan perlunya peningkatan mutu pembelajaran agar seluruh siswa dapat mencapai kompetensi dasar yang memadai.

Dalam konteks pembelajaran muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial digabung (IPAS) di sekolah dasar, siswa juga menunjukkan tantangan tersendiri. Materi IPAS yang bersifat integratif dan sering kali bersifat abstrak membutuhkan dukungan metode dan media pembelajaran yang konkret, visual, dan interaktif agar siswa dapat memahami konsep secara lebih baik. Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif, termasuk media interaktif, dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Adawiyah, 2024; Ghozali, 2022).

Lebih spesifik, penelitian di Indonesia menemukan bahwa penggunaan media

telaah seperti teka-teki silang (*Crossword Puzzle*.) dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif pada keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Misalnya, (Mardhatillah, 2023) menemukan bahwa metode pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle*. untuk mata pelajaran IPA/Sosial (IPAS) menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Demikian pula Ramadhania (2022) yang mengembangkan media *Crossword Puzzle*. untuk pembelajaran.

**Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 104249 Sei Mencirim**

No	Kategori Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Siswa tuntas	10	38,46
2	Siswa belum tuntas	16	61,54
	<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

**Sumber:** Hasil Observasi SDN 104249 Sei Mencirim

Berdasarkan hasil observasi di SDN 104229 Sei Mencirim, kelas IV untuk mata pelajaran IPAS belum mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah sebesar 75. Dari total 26 siswa, hanya 10 siswa (38,46 %) yang tuntas ( $\geq 75$ ), sedangkan 16 siswa (61,54 %) belum tuntas ( $\leq 75$ ). Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS pada kelas tersebut masih rendah dan perlu ditingkatkan. Salah satu penyebab yang teridentifikasi ialah bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru masih cenderung konvensional dan variasi media pembelajaran yang menarik masih minim.

Melihat potensinya, media pengajaran sederhana namun menarik seperti teka-teki silang (*Crossword Puzzle*.) dapat menjadi alternatif inovasi. Media ini tidak hanya mengasyikkan, tetapi juga mengaktifkan siswa dalam belajar, melatih kemampuan berpikir, menumbuhkan daya ingat, serta mendorong partisipasi aktif siswa (Ghozali, 2022; Putri & Nurkholida, 2023). Karena itu, peneliti memilih judul **“Pengaruh Media *Crossword Puzzle*. terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim T.P. 2025/2026”** dengan pertimbangan: (1) masih rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah tersebut; (2)

keterbatasan variasi dan daya tarik media pembelajaran yang digunakan; (3) potensi media *Crossword Puzzle*. yang sederhana, ekonomis, dan menarik sebagai inovasi pembelajaran; serta (4) masih relatif sedikit penelitian yang mengkaji penggunaan media *Crossword Puzzle*. dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, sehingga penelitian ini mempunyai relevansi baik dari sisi akademik maupun praktis.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan

1. hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipas masih berada pada kategori.
2. Pembelajaran masih bersifat konvensional, di mana guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik.
3. Materi IPAS bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar apabila tidak disertai dengan media pembelajaran yang konkret dan visual.
4. Kurangnya motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran IPAS, yang berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar.
5. Minimnya penerapan media inovatif seperti *Crossword Puzzle*. yang dapat meningkatkan interaktivitas, daya ingat, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan kesimpulan masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah yang di teliti yaitu pada Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*. Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 104249 Sei Mencirim T.P. 2025/2026

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media *Crossword Puzzle*

Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SDN 104249 Sei Mencirim T.P 2025/2026"

2. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SDN 104249 Sei Mencirim T.P 2025/2026"
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SDN 104249 Sei Mencirim T.P 2025/2026"

### **1.5 Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk mengetahui Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SDN 104249 Sei Mencirim T.P 2025/2026"
2. Untuk mengetahui Bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SDN 104249 Sei Mencirim T.P 2025/2026"
3. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh penggunaan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SDN 104249 Sei Mencirim T.P 2025/2026"

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar.
- b. Menambah bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media

*Crossword Puzzle*. terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

- c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada inovasi pembelajaran berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik, sederhana, dan ekonomis untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS.
- b. Bagi Siswa: Membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta daya ingat melalui kegiatan pemecahan teka-teki silang.
- c. Bagi Sekolah: Memberikan masukan dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran dengan mendorong penggunaan media inovatif sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka.
- d. Bagi Peneliti Lain: Menjadi dasar acuan dan perbandingan untuk melakukan penelitian lanjutan terkait penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai mata pelajaran