

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar dapat dipahami sebagai proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan dan pengalaman, yang kemudian menghasilkan perubahan perilaku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen, melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Pengertian belajar menurut Gagne dalam (Festiawan, 2020) mendefinisikan bahwa “ Belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan, belajar merupakan peristiwa yang terjadi dalam kondisi-kondisi tertentu yg dapat diamati, diubah dan dikontrol ”. Wikel dalam (Festiawan, 2020) menambahkan Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas. Kimpley dalam (Festiawan, 2020) mendefinisikan belajar adalah suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada keterampilan, tetapi juga meliputi fungsi-fungsi seperti persepsi, emosi, proses berpikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi.

Sementara itu Anunrrahman menyebutkan dalam (Parwati et al., 2023) ciri – ciri umum belajar dari kegiatan belajar, mencakup hal – hal berikut.

1. Belajar terjadi karena didasari atau disengaja atau senagaja.
2. Belajar terjadi karena interaksi anatara individu dan lingkungannya
3. Belajar ditandai dengan adanya perubahan, yang ditandai dengan adanya perubahan dari segi tingkah laku, afektif, kognitif, verbal, dan moral

Menurut Muhibbinsyah, dalam (Salsabila, 2020) terdapat tiga kelompok faktor yang mempengaruhi proses belajar peserta didik, yaitu:

1. Faktor internal, yakni segala sesuatu yang berasal dari dalam diri peserta didik, baik kondisi jasmani maupun rohani

2. Faktor eksternal, yaitu pengaruh yang datang dari luar diri peserta didik, termasuk lingkungan sekitarnya
3. Faktor pendekatan belajar, berupa cara atau upaya yang ditempuh peserta didik dalam belajar, meliputi strategi serta metode yang dipilih untuk mendukung kegiatan pembelajaran

Berdasarkan beberapa definisi belajar di atas dapat disimpulkan Belajar pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi aktif individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan relatif permanen dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun perilaku. Para ahli sepakat bahwa belajar bukan hanya sekadar perolehan informasi, tetapi juga melibatkan perubahan pada aspek kognitif, afektif, psikomotor, serta moral. Perubahan tersebut terjadi melalui pengalaman yang disengaja maupun tidak disengaja, berlangsung dalam kondisi tertentu yang dapat diamati, dan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal, eksternal, serta pendekatan belajar yang digunakan oleh peserta didik.

2.1.2 pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam proses pendidikan, karena menjadi ukuran sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Gagne dan Bloom menyatakan dalam (Yusrani Fitri1 et al., 2022) “ bahwa terdapat tiga dimensi hasil belajar yaitu dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Sejalan dengan itu (Lindaswari, 2020) Hasil belajar merupakan suatu perubahan dalam kemampuan keterampilan, sikap, pemahaman, pengetahuan, serta apresiasi, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor melalui kegiatan belajar. Senada dengan itu (Dole et al., 2017) Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui pengalaman belajar, yang tercermin dalam nilai serta mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan kajian (Yandi et al., 2023 menunjukkan bahwa pemanfaatan sumber belajar, lingkungan sekolah, dan budaya sekolah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Selain itu, terdapat pula faktor lain seperti motivasi belajar, kompetensi

guru, komunikasi guru, disiplin belajar, pengelolaan kelas, iklim organisasi, dan manajemen diri yang juga turut memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa definisi hasil belajar dapat disimpulkan Hasil belajar merupakan ukuran penting dalam menilai keberhasilan pendidikan karena mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Secara umum, hasil belajar meliputi tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang tampak dalam perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta apresiasi peserta didik. Pencapaian hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran itu sendiri, tetapi juga oleh berbagai faktor eksternal dan internal, seperti pemanfaatan sumber belajar, lingkungan dan budaya sekolah, motivasi, kompetensi serta komunikasi guru, kedisiplinan, pengelolaan kelas, iklim organisasi, hingga manajemen diri siswa.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan mengatur dan mengelola lingkungan secara optimal serta mengaitkannya dengan peserta didik agar tercipta proses belajar. (Musfirah & Maulana, 2025) menyebutkan Dalam proses pembelajaran, identifikasi dipahami sebagai rangkaian kegiatan yang saling berkaitan dengan tujuan untuk mengenali serta mengelompokkan informasi maupun konsep.

(Asrori, n.d. 2013) Istilah pembelajaran digunakan sebagai padanan dari kata Instruction dalam bahasa Inggris. Makna Instruction lebih luas dibandingkan dengan pengajaran, sebab jika pengajaran hanya terbatas pada interaksi guru dan murid dalam ruang kelas formal, maka pembelajaran atau Instruction juga mencakup kegiatan belajar yang berlangsung tanpa kehadiran guru secara langsung.

(Padangsidimpuan Afridapane, 2017) menyampaikan Sistem pembelajaran sendiri mencakup sejumlah komponen yang saling berhubungan, seperti guru, peserta didik, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi. Tanpa adanya interaksi antar komponen tersebut, pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Oleh karena itu, setiap komponen harus bekerja sama agar tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

(Pardede et al., 2025) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar pendidik dalam menciptakan kondisi belajar agar peserta didik memperoleh perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

(Khoiruddin, 2025) Menurut Khoiruddin (2025), unsur-unsur penting dalam pembelajaran meliputi:

1. Guru: fasilitator, pembimbing, dan evaluator.
2. Siswa: subjek utama yang aktif membangun pengetahuan.
3. Materi: isi yang dipelajari sesuai kurikulum.
4. Metode: cara sistematis menyampaikan dan membimbing proses belajar
5. Media : sarana bantu agar pesan pembelajaran lebih mudah dipahami.
6. Evaluasi: proses mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses terencana yang melibatkan guru, siswa, materi, metode, media, dan evaluasi sebagai komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada interaksi di kelas formal, tetapi juga mencakup aktivitas belajar yang dapat berlangsung tanpa kehadiran guru secara langsung. Dengan demikian, pembelajaran berfungsi sebagai usaha sadar pendidik untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat mengalami perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara optimal.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan aktivitas yang dilakukan guru dalam menyampaikan pengetahuan, membimbing, serta mengarahkan siswa agar mencapai tujuan pembelajaran. (Nuraeni et al., 2025) mengajar bukan sekadar transfer ilmu, tetapi sebuah upaya strategis untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendekatan yang relevan dengan kebutuhan belajar.

Guru memiliki berbagai peran penting dalam kegiatan mengajar (Musoffa & Amelia, 2025) menegaskan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang membantu

siswa mengatasi kesulitan belajar, khususnya dalam membaca permulaan.(Musoffa & Amelia, 2025) menambahkan bahwa guru juga bertugas sebagai teladan etika dan moral, yang mendukung pembentukan karakter siswa (Sahira et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Mengajar merupakan proses strategis yang tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis serta pembentukan karakter siswa. Peran guru sebagai fasilitator, pembimbing, sekaligus teladan moral sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dengan penerapan pendekatan mengajar yang kreatif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik.

2.1.5 Pengertian Pengaruh

Dalam konteks pendidikan, pengaruh dapat dipahami sebagai daya atau kekuatan yang menyebabkan perubahan sikap, pengetahuan, maupun perilaku seseorang setelah berinteraksi dengan faktor tertentu. (sugiyono,n.d) menjelaskan bahwa pengaruh merupakan dampak pengetahuan terhadap perilaku, misalnya dalam penelitian santri, pengetahuan tentang perbankan syariah berpengaruh langsung terhadap minat menabung mereka di bank syariah. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh erat kaitannya dengan proses internalisasi pengetahuan yang kemudian mengubah tindakan seseorang.

(Laela Fitriiningrum Muninggar, 2025) pengaruh dalam pendidikan dapat diwujudkan melalui penerapan model pembelajaran tertentu. terbukti memengaruhi pemahaman konsep warisan siswa secara signifikan. Pandangan ini menekankan bahwa strategi dan metode pembelajaran yang tepat mampu memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar.

Selain itu, (Daulay et al., 2025) menyoroti pengaruh nilai budaya dalam layanan bimbingan konseling. Mereka berpendapat bahwa pengaruh sistem nilai lokal dapat meningkatkan kesejahteraan siswa jika diintegrasikan secara tepat ke dalam layanan pendidikan. Hal ini membuktikan bahwa pengaruh tidak hanya datang dari aspek

akademik, tetapi juga dari lingkungan sosial dan budaya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan Pengaruh dalam pendidikan dapat dipahami sebagai kekuatan yang mampu mengubah sikap, pengetahuan, maupun perilaku peserta didik melalui berbagai faktor. Pengaruh ini dapat muncul dari internalisasi pengetahuan, penerapan model dan strategi pembelajaran, integrasi nilai budaya, hingga penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, pengaruh memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan, baik dari aspek akademik, sosial, maupun kultural

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka dalam proses belajar. Menurut Desi Minatanti Dwi Pratiwi et al. (2025), media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara materi ajar dengan siswa agar konsep yang abstrak dapat dipahami lebih mudah. Demikian juga Najah et al. (2025) menekankan bahwa media adalah sarana komunikasi dalam pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar lebih nyata. Teori yang mendukung pemahaman ini adalah Teori Pembelajaran Multimedia Kognitif (Cognitive Theory of Multimedia Learning – CTML) yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Menurut Mayer, pembelajaran multimedia terjadi ketika informasi disajikan dengan kata-kata dan gambar sehingga siswa dapat membangun representasi mental yang bermakna. CTML berpendapat bahwa manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi: visual/pictorial dan auditori/verbal. Masing-masing saluran memiliki kapasitas terbatas dan memerlukan proses aktif seperti memilih (selecting), mengatur (organizing), dan mengintegrasikan (integrating) antara materi lama dan baru agar pembelajaran berlangsung efektif.

2.1.6.1 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Rahmawati & Andaryani (2025), media pembelajaran mampu:

1. Membuat pembelajaran lebih menarik.

2. Membantu siswa mengingat lebih lama.
3. Memotivasi keterlibatan aktif siswa.
4. Menyediakan pengalaman belajar yang bervariasi, baik secara visual, auditif, maupun kinestetik.

2.1.6.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam pendidikan dapat dilihat dari beberapa fungsinya:

1. Meningkatkan motivasi belajar. Media menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan minat untuk belajar lebih giat (Maharani & Mukmin, 2025).
2. Mempermudah pemahaman konsep. Media konkret membantu siswa memahami materi abstrak, misalnya komik matematika (*Mathmic*) yang membuat operasi hitung lebih mudah dipahami (Fauziah & Afiani, 2025).
3. Memperjelas pesan. Media dapat mengurangi verbalisme sehingga pembelajaran lebih bermakna (Prasetyo, Aulia, & Muhdiyati, 2025).
4. Meningkatkan efektivitas evaluasi. Media interaktif memungkinkan siswa berlatih dan memperoleh umpan balik langsung (Fakhriyah & Prakoso, 2025).

2.1.6.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Maulida & Andaryani (2025) menambahkan bahwa media papan pintar tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga membantu guru melakukan diferensiasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.

Jenis-jenis Media Pembelajaran:

1. Media visual: gambar, grafik, komik, papan tulis.
2. Media audio: rekaman suara, podcast.
3. Media audiovisual: video, animasi, film pembelajaran.
4. Media digital: aplikasi interaktif, *Bamboozle*, *Kahoot*, multimedia berbasis komputer (Maharani & Mukmin, 2025; Fakhriyah & Prakoso, 2025).
5. Media manipulatif / konkret: alat peraga nyata, puzzle, kartu permainan, papan pintar (Shalsabilla, Ayu, & Martati, 2025).
6. Media permainan (game-based learning): permainan edukatif berbasis fisik atau digital yang menekankan keterlibatan aktif siswa (Putra & Nirwana, 2025).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan maka, dapat disimpulkan Media pembelajaran merupakan sarana penting yang digunakan untuk menyampaikan materi, merangsang minat, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa, serta mempermudah pemahaman konsep. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, baik visual, audio, audiovisual, digital, manipulatif, maupun berbasis permainan, pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan, sehingga mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

2.1.7 Pengertian Media *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle. merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang berbentuk teka-teki silang, di mana siswa dituntut untuk mengisi kotak-kotak dengan kata-kata yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan (Putri & Wulandari, 2022). Penggunaan *Crossword Puzzle*. memiliki sejumlah kelebihan, antara lain meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat daya ingat terhadap kosakata dan konsep, melatih keterampilan berpikir kritis, serta mendorong kerja sama dalam kelompok. Di sisi lain, media ini juga memiliki keterbatasan, seperti membutuhkan persiapan waktu yang relatif lama, tidak semua siswa langsung memahami petunjuk, dan hanya dapat diterapkan pada materi yang memungkinkan untuk diubah menjadi teka-teki silang.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle*. terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa SD, khususnya pada mata pelajaran IPA maupun IPAS (Putri & Wulandari, 2022; Rahmawati et al., 2023). Sebagai contoh, Putri dan Wulandari (2022) melaporkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi dan prestasi belajar IPA siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Crossword Puzzle*.. Selain itu, Rahmawati et al. (2023) menemukan bahwa game edukatif berbasis teka-teki mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap

konsep-konsep yang dipelajari.

2.1.8 Langkah Pembuatan Media *Crossword Puzzle*.

1. Persiapan Alat dan Bahan

- Kertas Karton (ukuran plano atau manila, pilih warna terang agar tulisan jelas).
- Pensil dan Penghapus (wajib, untuk membuat sketsa awal).
- Spidol Hitam (tipis dan tebal).
- Penggaris panjang.
- Daftar Pertanyaan & Jawaban (materi pelajaran).
- *Optional: Spidol warna-warni untuk hiasan.*

2. Merancang Struktur TTS (Draft)

- Tentukan Daftar Kata: Pilih 10-20 kata kunci terkait materi pelajaran. Pastikan jawaban terdiri dari satu kata (atau maksimal dua kata tanpa spasi).
- Susun Tata Letak: Buat draf susunan kotak-kotak secara horizontal (mendatar) dan vertikal (menurun) pada kertas HVS biasa terlebih dahulu agar mudah direvisi.
- Pastikan Saling Terhubung: Susun kata-kata tersebut agar saling berpotongan satu sama lain.
- Beri Nomor: Beri nomor pada huruf pertama setiap kata, sesuai urutan jawaban.

3. Pembuatan di Kertas Karton

- Garis Kisi-kisi: Gunakan pensil dan penggaris untuk menggambar kotak-kotak di karton. Pastikan ukuran kotak seragam (misal: 2x2 cm atau 3x3 cm).
- Isi Jawaban: Tulis jawaban di kotak-kotak yang sudah disusun menggunakan pensil.
- Hitamkan Kotak Kosong: Gunakan spidol hitam tebal untuk mewarnai kotak yang tidak berisi huruf. Ini akan memisahkan kata satu dengan yang lain.

- Tulis Nomor: Tulis nomor kecil di sudut kotak awal kata menggunakan pensil, lalu tebalkan dengan spidol.
- Hapus Garis Panduan: Hapus tulisan jawaban pensil jika ingin membuat teka-teki "kosong" untuk siswa.

4. Membuat Pertanyaan (Clue)

- Buat Daftar Mendatar & Menurun: Tuliskan pertanyaan atau petunjuk di bagian bawah karton atau di kertas terpisah.
- Sesuaikan dengan Materi: Gunakan pertanyaan yang menantang namun sesuai dengan materi pembelajaran.

5. Penyelesaian dan Hiasan

- Hias Karton: Beri judul yang menarik (misal: "TTS Sejarah Kelas 7"). Gunakan spidol warna untuk mempercantik tampilan agar lebih menarik perhatian siswa.
- Kunci Jawaban: Buat satu lembar kecil berisi kunci jawaban untuk guru.

2.1.9 Langkah-langkah penggunaan Media *Crossword Puzzle*

Penggunaan media *Crossword Puzzle*. dalam pembelajaran IPAS dapat dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang lebih detail sebagai berikut, berdasarkan praktik penelitian dan teori pembelajaran:

a. Tahap Persiapan

Sebelum menggunakan media teka-teki silang (*Crossword Puzzle*), guru perlu menyiapkan beberapa hal, antara lain:

1. tentukan tujuan pembelajaran. Misalnya, *bagaimana contoh masyarakat*
2. pilih kata-kata kunci dari materi. Contoh disiplin, tanggung jawab, mandiri, sopan santun dan saling menghargai
3. Setelah itu, buatlah teka-teki silang. Bisa digambar manual di kertas kotak-kotak, atau lebih praktis lagi menggunakan aplikasi online seperti *Crossword Labs*.

4. Jangan lupa buat petunjuk soal, baik mendatar maupun menurun.
5. Terakhir, cetak *Crossword Puzzle* sesuai dengan jumlah siswa atau kelompok.
- 6.

b. Pelaksanaan

1. Pembukaan

Guru bisa memulai dengan pertanyaan pemantik. ” Dari situ, arahkan siswa bahwa tumbuhan sangat penting dalam kehidupan manusia, hewan, bahkan bumi itu sendiri. Lalu sampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar sambil bermain teka-teki silang.

2. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan terlebih dahulu cara bermain *Crossword Puzzle*. kepada siswa. Setelah itu, puzzle dibagikan dan dapat dikerjakan secara individu maupun berkelompok. Jika dikerjakan secara individu, siswa dilatih untuk belajar mandiri dan lebih teliti dalam memahami petunjuk. Sementara itu, jika dikerjakan secara berkelompok, siswa berlatih berdiskusi, saling bertukar pendapat, serta bekerja sama untuk menemukan jawaban yang tepat.

c. Penutup

Setelah waktu selesai, guru dan siswa membahas jawaban bersama. Dari sini guru bisa memperkuat pemahaman tentang peran tumbuhan bagi kehidupan, sekaligus meluruskan kesalahan jawaban. Jangan lupa berikan apresiasi kepada siswa atau kelompok yang aktif dan berhasil menyelesaikan puzzle dengan baik.

2.1.10 Kelebihan dan Kekurangan Media Crossword Puzzel

A. Kelebihan

- Meningkatkan Motivasi & Keterlibatan: Memberikan kepuasan saat jawaban benar, meningkatkan minat dan semangat belajar.
- Mengasah Kognitif: Melatih daya ingat, analisis, dan kemampuan berpikir kritis serta kreatif.

- **Memperjelas Pemahaman:** Membantu mengidentifikasi area yang belum dipahami siswa, memicu rasa ingin tahu untuk bertanya.
- **Pembelajaran Menyenangkan:** Mengurangi tekanan belajar tradisional, menjadikannya aktivitas rekreasi edukatif.
- **Mengenalkan Konsep Baru:** Memperluas kosakata dan wawasan dengan cara yang menarik.
- **Fleksibel & Sempel:** Bisa diakses kapan saja, mudah digunakan, bisa individu atau kelompok.

B. Kekurangan

- **Potensi Keseriusan Rendah:** Siswa mungkin menganggapnya hanya hiburan, bukan pembelajaran serius.
- **Tidak Semua Materi Cocok:** Tidak semua topik pelajaran dapat diubah menjadi format TTS yang efektif.
- **Tantangan Kelas Besar:** Sulit melibatkan semua siswa secara merata dalam jumlah siswa yang banyak.
- **Fokus Terpecah:** Siswa bisa lebih fokus mengisi TTS daripada mendengarkan penjelasan guru secara langsung.
- **Butuh Validasi:** Beberapa item TTS mungkin perlu validasi lebih lanjut untuk memastikan keakuratannya dalam mengukur kompetensi, seperti dalam penilaian formatif.

2.1.11 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang digunakan ialah mata pelajaran IPAS kelas IV mengikuti buku paket dari SDN Sei Mencirim 104229 adapun BAB yang diambil ialah BAB VIII Membangun Masyarakat Yang Beradab, adapun materinya sebagai berikut.

A. Membangun Masyarakat yang beradab

Manusia memiliki sifat dan karakter yang berbeda-beda. Namun kita hidup berdampingan, seperti bersama keluarga, warga sekolah dan masyarakat. Agar hidup rukun perlu adanya alat yang mempersatukan, yaitu peraturan. Apakah peraturan itu sama di semua tempat? Siapa yang membuat peraturan? Apa yang terjadi jika tidak ada peraturan? Masyarakat yang beradab adalah kelompok orang yang hidup bersama dengan sopan santun, saling menghormati, dan mengikuti aturan yang baik. Seperti keluarga besar yang rukun dan damai.



Gambar 2. 1 Contoh Masyarakat Yang Beradab

B. Aku Menjadi Lebih Tertib

Adanya peraturan diharapkan dapat mengatur tingkah laku manusia. Ada peraturan yang berlaku hanya di wilayah tertentu, ada juga berlaku secara menyeluruh bagi semua warga negara. Peraturan yang ada dibuat dengan mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu, dari masa ke masa peraturan akan terus bertambah dan disesuaikan dengan kebutuhan manusia. Ada peraturan yang tertulis ada pula peraturan yang tidak tertulis.



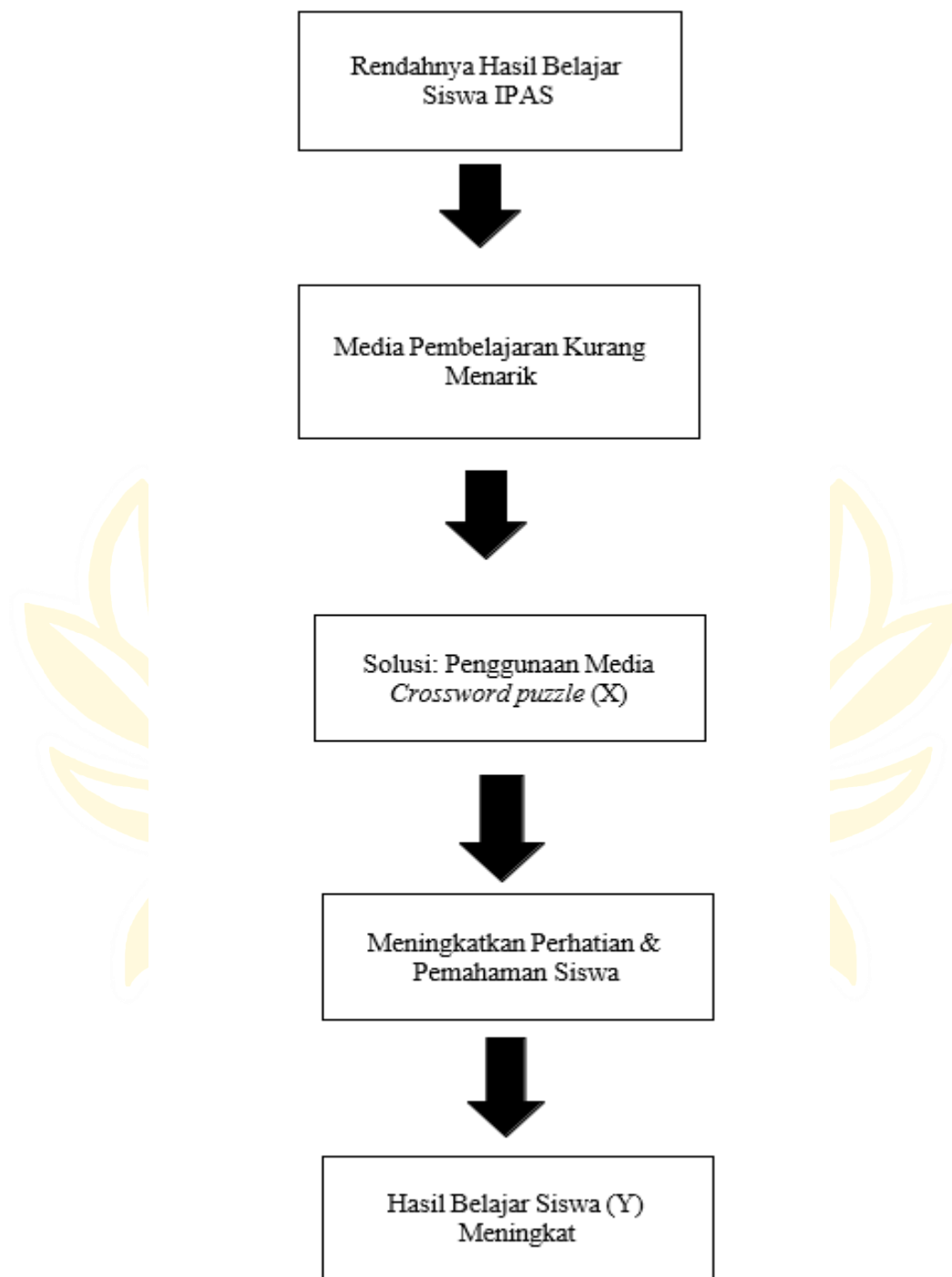
Gambar 2. 2 Peraturan Tertulis Dan Tidak Tertulis

Peraturan ada yang tertulis dan ada juga yang tidak tertulis. Semuanya bertujuan untuk menciptakan situasi yang tertib sehingga kita semua dapat hidup berdampingan secara damai. Di rumah ada peraturan yang harus dipatuhi oleh seluruh anggota keluarga begitu juga disekolah Peraturan tertulis artinya peraturan dengan sanksi yang memaksa. Biasanya peraturan ini dibuat oleh negara atau pengelola pemerintah. Dan peraturan tidak tertulis adalah peraturan yang dibuat oleh manusia yang sesuai dengan adat istiadat

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.

Crossword Puzzle. sebagai media pembelajaran memadukan unsur bermain dan belajar sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses memahami konsep.



Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir

2.3 Defenisi Oprasional

1. Media *Crossword Puzzle*.

Crossword Puzzle. merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang berbentuk teka-teki silang, di mana siswa diminta mengisi kotak-kotak dengan kata kunci sesuai petunjuk yang diberikan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat, melatih berpikir kritis, serta mendorong kerja sama antar siswa. Dengan demikian, *Crossword Puzzle*. dapat dipahami sebagai media pembelajaran inovatif yang menggabungkan unsur permainan dengan kegiatan belajar, sehingga membuat proses pembelajaran lebih

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan ukuran penting dalam menilai keberhasilan pendidikan karena mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Secara umum, hasil belajar meliputi tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang tampak dalam perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta apresiasi peserta didik. Pencapaian hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran itu sendiri, tetapi juga oleh berbagai faktor eksternal dan internal, seperti pemanfaatan sumber belajar, lingkungan dan budaya sekolah, motivasi, kompetensi serta komunikasi guru, kedisiplinan, pengelolaan kelas, iklim organisasi, hingga manajemen diri siswa.

3. Pembelajaran

merupakan suatu proses terencana yang melibatkan guru, siswa, materi, metode, media, dan evaluasi sebagai komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada interaksi di kelas formal, tetapi juga mencakup aktivitas belajar yang dapat berlangsung

tanpa kehadiran guru secara langsung. Dengan demikian, pembelajaran berfungsi sebagai usaha sadar pendidik untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat mengalami perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara optimal.

4. Mata pelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan konsep sains dengan ilmu sosial. Fokus materi dalam penelitian ini adalah yang menekankan siswa dapat mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan membuat simulasi pentingnya lingkungan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan tentang hubungan dua variabel atau lebih. Sebagian jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan uraian, peneliti merumuskan Terdapat Pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle*. terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 104249 Sei Mencirim T.P. 2025/2026