

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV di UPT SPF SDN 104227 Sawit Rejo, yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurangnya pemanfaatan media interaktif. Kondisi ini membuat siswa merasa jenuh dan sulit memahami materi yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Word Square berbantuan media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain Quasi Experimental tipe Non-equivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV UPT SPF SDN 104227 Sawit Rejo, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan Purposive Sampling yang membagi subjek ke dalam kelompok eksperimen (menggunakan model Word Square dan TTS) dan kelompok kontrol (menggunakan model konvensional). Instrumen pengumpulan data berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya.

Teknik analisis data menggunakan uji-t (Independent Sample T-test) setelah dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan ini dibuktikan dengan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis, nilai signifikansi (2-tailed) menunjukkan angka yang lebih kecil dari 0,05, sehingga diterima dan ditolak.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Word Square berbantuan media Teka-Teki Silang berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN 104227 Sawit Rejo. Model ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan melatih ketelitian siswa dalam mengidentifikasi konsep-konsep kunci materi pelajaran.

Kata Kunci: Word Square, Teka-Teki Silang, Hasil Belajar, IPAS, Inovasi Pembelajaran SD

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in science at the SPF Unit of SDN 104227 Sawit Rejo. This is due to the use of conventional learning models that tend to be monotonous and the lack of interactive media. This condition makes students feel bored and makes it difficult to understand abstract material. This study aims to determine the significant effect of implementing the Word Square learning model assisted by crossword puzzles (TTS) on student learning outcomes in science.

The research method used was quantitative with a quasi-experimental design, a non-equivalent control group design. The population in this study included all fourth-grade students at SPF Unit of SDN 104227 Sawit Rejo. The sampling technique used purposive sampling, dividing subjects into an experimental group (using the Word Square and TTS models) and a control group (using the conventional model). The data collection instrument was a multiple-choice objective test that had been validated and tested for reliability.

The data analysis technique used a t-test (Independent Sample T-test) after conducting prerequisite tests such as normality and homogeneity tests. The results showed a significant difference between student learning outcomes in the experimental and control classes. This improvement was evidenced by the higher average post-test scores in the experimental class compared to the control class. Furthermore, based on the results of the hypothesis test, the significance value (2-tailed) was less than 0.05, thus being accepted and rejected.

Based on these findings, it can be concluded that the use of the Word Square learning model assisted by crossword puzzles has a positive and significant effect on improving the understanding and learning outcomes of fourth-grade students in science at the UPT SPF SDN 104227 Sawit Rejo. This model is effective in creating an active and enjoyable learning environment and training students' accuracy in identifying key concepts in the subject matter.

Keywords: Word Square, Crossword Puzzles, Learning Outcomes, Science, Elementary School Learning Innovation