

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses fundamental dalam kehidupan manusia. Proses ini melibatkan perubahan perilaku dan penguasaan pengetahuan baru. Berikut adalah definisi belajar dan sumber-sumber yang relevan.

Menurut Sutianah (2022:15), Belajar adalah kegiatan pokok dalam pendidikan. Keberhasilan pendidikan bergantung pada proses belajar siswa. Menurut Suardi (2020:20), belajar adalah perubahan dan peningkatan dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. Berdasarkan pendapat di atas, belajar dapat didefinisikan sebagai proses perubahan perilaku yang disebut hasil interaksi untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

##### **2.1.2 Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Payadnya et al. (2022:84) menyatakan bahwa hasil belajar adalah penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai siswa tentang materi dan keterampilan mengenai mata pelajaran setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Penilaian hasil belajar terdiri dari tiga aspek, yaitu: pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

Setiawan dan Bahtiar (2023:24) mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah bukti adanya perubahan tingkah laku seseorang. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik saat berada dalam lingkungan belajar. Hasil penilaian belajar didasarkan pada tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang menunjukkan perubahan hasil belajar pada siswa.

### 2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh pencapaian hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti yang disebutkan oleh Setiawan dan Bahtiar (2023: 26-28), yaitu:

#### a) Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri individu (internal) dibagi menjadi faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Faktor jasmaniah mencakup faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh. Faktor psikologi meliputi intelegensi, minat, emosi, bakat.

#### b) Faktor eksternal

Keberhasilan belajar juga dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar diri peserta didik (eksternal) yang diklasifikasikan menjadi faktor keluarga, sekolah dan lingkungan. Faktor keluarga mencakup pendidikan orangtua, hubungan keluarga, atmosfer rumah, dan ekonomi keluarga. Faktor sekolah mencakup faktor kurikulum, fasilitas dan lingkungan, waktu pembelajaran, metode pengajaran, hubungan antara guru dan siswa, serta interaksi antar siswa. Faktor masyarakat meliputi kehidupan masyarakat di sekitar peserta didik.

### 2.1.4 Pengertian Pembelajaran

Nursafitri dan Firdaus (2023:9) menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang sistematis dan sistemik yang dirancang dengan baik untuk memfasilitasi proses belajar pada individu". Pembelajaran dilakukan oleh peserta didik secara aktif dan dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar dan interaksi yang mengubah perilaku di lingkungan belajar.

### 2.1.5 Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA melibatkan integrasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah dalam pemahaman fenomena alam. Tujuan utama pembelajaran IPA adalah untuk memfasilitasi siswa dalam:

1. Memahami Konsep Ilmiah: Siswa belajar konsep dasar dalam ilmu pengetahuan seperti sifat benda, perubahan fisika dan kimia, serta interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan.
2. Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis: Siswa dilatih berpikir kritis dan analitis melalui eksperimen dan observasi ilmiah.
3. Menerapkan Pengetahuan dalam Kehidupan Sehari-hari: IPA membantu siswa mengaitkan pengetahuan dengan situasi nyata sekitar mereka.
4. Metode pembelajaran IPA melibatkan eksperimen, diskusi, dan media pembelajaran relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

#### **2.1.6 Tujuan Pembelajaran IPA**

Pembelajaran IPA memiliki beberapa tujuan utama, antara lain:

- a) Mengembangkan Rasa Ingin Tahu: Siswa didorong untuk memupuk rasa ingin tahu secara alami tentang lingkungan sekitar mereka.
- b) Meningkatkan Kemampuan Bertanya: Siswa diajarkan untuk mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti yang ada.
- c) Mengembangkan Cara Berpikir Ilmiah: Melalui pembelajaran IPA, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan analitis dalam menghadapi masalah ilmiah.
- d) Memberikan Pengetahuan Dasar: Pembelajaran IPA bertujuan untuk memberikan bekal pengetahuan dasar yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- e) Meningkatkan Kesadaran Lingkungan: Siswa diharapkan dapat memahami pentingnya menjaga dan melestarikan lingkungan hidup.
- f) Mengembangkan Keterampilan Proses: Mengajarkan siswa keterampilan proses ilmiah, seperti pengamatan, percobaan, dan analisis data.

Tujuan-tujuan ini sejalan dengan kurikulum pendidikan yang menekankan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari dan pengembangan karakter siswa.

### 2.1.7 Model Pengembangan *Word Square*

Menurut Ngilimun (2013, h.27) model pembelajaran merupakan sebuah rancangan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk merencanakan atau membuat langkah-langkah pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika mengajar didalam ruangan kelas. Sedangkan menurut Joyce dan Weilll ( dalam Hendracipta, 2021, h. 2) model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan sebuah pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah rancangan pembelajaran atau pola yang digunakan guru sebagai tahapan pembelajaran selama proses pengajaran didalam kelas.

Model Pembelajaran sendiri mempunyai banyak terdiri dari beberapa jenis yaitu Model Pembelajaran Kooperatif, Model Pembelajaran Discovery Learning, Model Pembelajaran Problem Based Learning, Model Pembelajaran Project Based Learning, Model Pembelajaran Kolaboratif, dan lainnya. Setiap model-model pembelajaran tersebut juga mempunyai contoh-contoh dan tipe model pembelajaran yang dapat digunakan dikelas. Salah satunya adalah Model Pembelajaran *Word Square* yang merupakan salah satu model pembelajaran Kooperatif.

Menurut Hasni (dalam Dodi Adnyana, dkk., 2019) model pembelajaran *Word Square* merupakan model pembelajaran yang mengembangkan metode ceramah dan berorientasi pada peserta didik selama pembelajaran. Model *Word Square* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan sejumlah kata-kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca dari depan maupun dari belakang.(Rinjani , dkk, 2021). Melalui penjelasan diatas dapat diartikan bahwa model pembelajaran *Word Square* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan kata-kata yang disusun serta penggunaan model pembelajaran ini berorientasi pada keaktifan peserta didik untuk mencocokkan huruf-huruf yang sesuai dengan kata yang disusun.

Adapun kelebihan dari penggunaan model pembelajaran *Word Square* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran.
- 2) Siswa dapat terlatih untuk disiplin
- 3) Dapat melatih siswa untuk berpikir teliti dan kritis
- 4) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran
- 5) Mempermudah guru menguraikan materi pembelajaran.

Kemudian adapun kelebihan dari penggunaan model pembelajaran *Word Square* ini yaitu :

- 1) Siswa tidak bisa mengembangkan materi yang diterima sesuai kemampuan dan potensi yang dimiliki
- 2) Perlunya kreativitas yang tinggi untuk membuat kotak-kota yang diperlukan dalam sebuah model *Word Square*.
- 3) Perlunya kemampuan tinggi guru dalam membuat pertanyaan yang harus digunakan dalam *Word Square*.

#### **2.1.8** Pengertian Media Teka-Teki Silang

Menurut Furqan, M. (2022), Permainan Teka-Teki Silang (TTS) adalah permainan di mana pemain mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf untuk membentuk kata-kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Teka-teki silang terdiri dari dua jenis pertanyaan: mendatar dan menurun.

Karakteristik Media Teka-Teki Silang:

- a. Interaktif: Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.
- b. Meningkatkan Daya Ingat: Membantu siswa mengingat kosakata dan konsep-konsep yang telah dipelajari.
- c. Fleksibel: Dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.
- d. Menarik: Menggunakan elemen permainan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut beberapa sumber, media teka-teki silang dapat membantu siswa dalam mengasah otak, memperluas kosakata, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

### 2.1.9 Langkah-langkah pembuatan media Teka-teki Silang

Langkah – langkah dalam pembuatan media teka – teki silang adalah sebagai berikut :

1. Menentukan indikator keberhasilan yang ingin diajarkan melalui media teka-teki.
2. Setelah menentukan indikator, kemudian disusun pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa untuk mengisi kotak-kotak yang kosong pada teka-teki.

Mendatar :

1. Gaya yang menarik benda ke bawah menuju pusat Bumi.
2. Gaya yang digunakan untuk memindahkan benda dengan cara menariknya menggunakan tali.
3. Gaya yang diberikan dengan mendorong benda hingga bergerak maju.

Menurun:

4. Gaya yang dihasilkan dari dua permukaan yang saling bersentuhan dan membuat benda sulit bergerak.
5. Gaya yang diberikan oleh seseorang untuk memindahkan meja dari satu tempat ke tempat lain.

3. Selanjutnya membuat kotak-kotak secara mendatar dan menurun pada kertas karton sesuai dengan jumlah kata pada masing-masing jawaban pertanyaan yang telah disusun.
4. Setelah selesai, kemudian menulis nomor-nomor pada kotak-kotak teka-teki silang sesuai dengan jumlah soal yang disiapkan.
5. Setelah selesai membuat teka-teki silang serta soal-soalnya, selanjutnya kertas karton tersebut ditempelkan pada sterefoam yang telah disediakan.
6. Media teka-teki silang pun siap digunakan.

### 2.1.10 Langkah-langkah Penggunaan Media Teka-teki Silang

Langkah-langkah penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diikuti.

#### Langkah-langkah Penggunaan Media Teka-Teki Silang

a. Persiapan Materi

Tentukan topik atau materi yang akan diajarkan. Pastikan materi relevan dengan kurikulum dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

b. Pembuatan Teka-Teki Silang

Buatlah teka-teki silang yang mengandung kata-kata kunci dari materi yang telah dipilih. Gunakan perangkat lunak atau aplikasi online, atau buat secara manual, untuk membuat teka-teki silang.

c. Pengenalan Media kepada Siswa

Perkenalkan media teka-teki silang kepada siswa. Harap jelaskan cara bermain dan tujuan penggunaan media ini dalam pembelajaran. Distribusi Teka-Teki Silang. Bagikan lembar kerja teka-teki silang kepada siswa. Pastikan setiap siswa memiliki salinan untuk dikerjakan.

d. Pelaksanaan Kegiatan

Biarkan siswa mengerjakan teka-teki silang secara individu atau dalam kelompok kecil. Selama kegiatan, guru dapat memberikan bantuan dengan berkeliling jika diperlukan.

e. Diskusi dan Penjelasan

Setelah siswa menyelesaikan teka-teki silang, lakukan diskusi mengenai jawaban yang benar dan yang salah. Berikan penjelasan tambahan mengenai konsep-konsep yang terkait dengan kata-kata dalam teka-teki silang.

f. Evaluasi Hasil Belajar

Lakukan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Ini dapat dilakukan melalui kuis atau pertanyaan lisan setelah kegiatan.

g. Refleksi

Minta siswa memberikan umpan balik tentang pengalaman mereka menggunakan media teka-teki silang. Diskusikan cara media ini membantu memahami materi.

### 2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan Media Teka-teki Silang

Media teka-teki silang memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya sebagai alat bantu pembelajaran. Berikut adalah ikhtisar mengenai kelebihan dan kekurangan media teka-teki silang;

#### 1. Keunggulan Media Teka-Teki Silang

- a. Meningkatkan Motivasi Belajar: Media ini menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar
- b. Mengasah Kemampuan Berpikir: Teka-teki silang merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari jawaban
- c. Memudahkan Peningat Materi: Dengan format permainan, siswa dapat lebih mudah mengingat kosakata dan konsep yang telah dipelajari
- d. Mendorong Kerjasama: Teka-teki silang sering dilakukan dalam kelompok, yang dapat meningkatkan kerja sama antar siswa
- e. Fleksibilitas Penggunaan: Media ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan

#### 2. Kelemahan Media Teka-Teki Silang

- a. Kesulitan dalam Pembuatan: Membuat teka-teki silang yang relevan dengan materi pelajaran bisa memakan waktu dan sulit, terutama untuk mata pelajaran yang lebih kompleks seperti matematika atau fisika.
- b. Ketergantungan pada Jawaban Lain: Jika siswa tidak dapat menjawab satu pertanyaan, hal itu dapat memengaruhi jawaban untuk pertanyaan lainnya, sehingga mereka merasa frustrasi.
- c. Kurangnya Penjelasan Mendalam: Teka-teki silang cenderung fokus pada kata-kata kunci dan mungkin tidak memberikan penjelasan yang cukup mendalam tentang suatu konsep.

- d. Partisipasi Tidak Merata: Siswa yang kurang aktif mungkin akan cenderung bergantung pada teman sekelompoknya untuk menyelesaikan teka-teki, sehingga tidak semua siswa terlibat secara aktif.

### 2.1.12 Materi Pembelajaran IPA

#### 1. Pengertian Gaya

Gaya didefinisikan sebagai tarikan atau dorongan yang dapat memengaruhi gerak benda. Dalam konteks sehari-hari, gaya bisa terlihat dalam berbagai aktivitas, seperti mendorong meja atau menarik mobil mainan.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita pasti pernah mendengar atau bahkan mengucapkan kata "gaya". Misalnya, setiap bintang film memiliki gaya rambut dan pakaian yang berbeda-beda. Arti gaya dalam kehidupan sehari-hari berbeda dengan gaya dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam. Di dalam ilmu pengetahuan, gaya sering diartikan sebagai dorongan atau tarikan. Ketika kita menarik atau mendorong suatu benda, itu berarti kita memberikan gaya pada benda tersebut. Untuk melakukan suatu gaya, diperlukan tenaga. Gaya tidak terlihat tetapi terasa dampaknya.

Jadi dalam ilmu sains, gaya diartikan sebagai tarikan dan dorongan. Ada gaya yang kuat dan ada pula yang lemah. Semakin besar gaya yang dilakukan, semakin besar tenaga yang diperlukan. Besar gaya dapat diukur dengan alat yang disebut dinamometer. Satuan gaya dinyatakan dalam Newton (N). Gaya dapat memengaruhi gerak dan bentuk benda.

#### 2. Jenis-jenis Gaya

##### a) Gaya Gesek

Gaya yang terjadi akibat interaksi antara dua permukaan benda yang bersentuhan. Ini dapat menghambat gerakan, misalnya ketika mendorong benda berat di atas lantai. Gaya gesek muncul akibat adanya gesekan antara dua permukaan benda, seperti yang terjadi saat ban mobil melintasi jalan aspal. Mobil bisa berhenti saat direm karena adanya gaya gesek antara permukaan ban mobil dengan jalan.

b) Gaya Pegas.

Gaya pegas disebabkan oleh elastisitas benda, contohnya pegas dan busur panah. Ketika anak panah dilepaskan dari busurnya, anak panah akan melesat ke depan.

c) Gaya Gravitasi.

Gaya gravitasi muncul akibat tarikan gravitasi bumi. Benda dapat jatuh ke tanah karena adanya gaya gravitasi bumi. Contoh kasus adalah ketika sebuah kelapa jatuh dari pohon ke tanah.

d) Gaya Listrik.

Gaya listrik muncul akibat adanya arus listrik. Kipas angin akan berputar setelah dialiri arus listrik.

e) Gaya Magnet

Gaya Magnet dikenal sebagai gaya yang bekerja antara magnet dan benda-benda tertentu, seperti besi.



1.1 Gambar 2. 1 Macam-macam gaya

Sumber: [galleries.my.id](http://galleries.my.id)

### 3. Pengaruh Gaya terhadap Benda

Gaya dapat menyebabkan perubahan pada bentuk, arah, atau kecepatan benda. Contoh lainnya adalah saat kita menendang bola, gaya yang diberikan akan mendorong bola untuk bergerak ke arah yang ditentukan.

a. Gaya yang diberikan pada benda dapat mengubah benda diam menjadi bergerak

Gaya yang diberikan pada benda dapat mengubah benda diam menjadi bergerak dan benda yang awalnya bergerak menjadi diam. Sebuah objek dianggap bergerak ketika objek tersebut berpindah dari posisi awalnya atau mengalami perubahan dari posisi semula. Gaya Memindahkan Benda Diam Menjadi Bergerak

Dalam aktivitas sehari-hari, terdapat banyak contoh gaya yang membuat benda diam bergerak. Gerobak akan tetap diam jika tidak ada gaya tarik dari sapi. Demikian juga, sepeda akan tetap diam di tempat jika tidak diberi gaya dorong dengan cara mengayuh pedalnya. Contoh lainnya adalah gerobak bakso yang didorong penjualnya akan bergerak maju.

b. Gaya Memengaruhi Gerak Benda.

Apakah kamu pernah menonton pertandingan sepak bola? Ketika bola ditendang, bola akan bergerak maju sampai berhenti. Namun, dalam permainan sepak bola dengan banyak pemain, gerakan bola selalu berubah. Hal ini disebabkan oleh pengaruh gaya yang diberikan pada bola. Bola yang bergerak cepat akan berhenti atau berubah arah jika ditendang oleh kaki.

Contoh lain adalah sepeda motor yang berbelok ketika setangnya dibelokkan. Gerak benda dipengaruhi oleh permukaan, gaya gesekan, gaya yang bekerja, dan kemiringan permukaan. Permukaan yang halus dapat mempercepat gerak benda. Permukaan yang halus akan mempermudah gerak benda, sedangkan permukaan yang kasar akan menghambat gerak benda. Semakin besar gaya gesek akan menghambat gerak benda. Semakin besar gaya yang bekerja pada benda juga akan mempercepat gerak benda. Sudut kemiringan bidang akan meningkatkan kecepatan gerak benda.

c. Mengubah Bentuk Benda

Apa yang terjadi ketika telur dipukul dengan keras? Gaya dapat mengubah bentuk benda. Semakin besar gaya, semakin besar perubahan bentuk benda. Telur tetap mempertahankan bentuknya saat tidak digerakkan. Namun jika telur dipukul dengan kuat, akan pecah. Telur yang pecah mengalami perubahan bentuk.

Perubahan bentuk juga terlihat saat bermain plastisin. Plastisin dapat dibentuk menjadi berbagai bentuk dengan cara ditekan atau digulung. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering melihat perubahan bentuk benda akibat pemberian gaya. Saat makan. Saat makan, kita merubah makanan dari kasar menjadi halus dengan mengunyahnya. Mengunyah makanan juga melibatkan memberi gaya.

#### 4. Eksperimen Sederhana

Melakukan eksperimen sederhana dapat membantu siswa memahami konsep gaya dengan lebih baik. Contoh eksperimen meliputi:

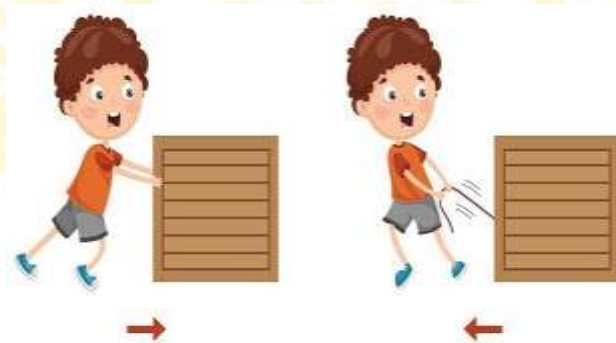
- a) Mengamati efek gaya gesek dengan menggeser berbagai benda di permukaan yang berbeda.
- b) Menggunakan magnet untuk menunjukkan gaya tarik dan tolak antara magnet.

#### 2.1.13 Implementasi Gaya

Implementasi gaya dalam kehidupan sehari-hari sangat penting untuk dipahami oleh siswa kelas IV SD. Berikut adalah beberapa contoh penerapan gaya dalam aktivitas sehari-hari serta sumber dan daftar pustakanya.

##### 1. Mendorong atau menarik benda

Kegiatan seperti mendorong atau menarik meja dengan menggunakan gaya otot merupakan contoh langsung dari penerapan gaya. Ketika seseorang mendorong meja, mereka menggunakan gaya untuk memindahkan benda tersebut dari satu tempat ke tempat lain.

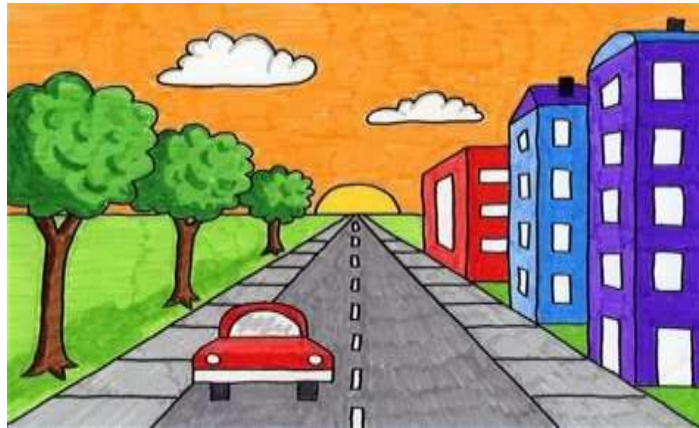


1.2 Gambar 2. 2 Mendorong dan menarik meja

Sumber : [www.istockphoto.com](http://www.istockphoto.com)

##### 2. Ketika menggunakan kendaraan

Pentingnya gaya mesin dalam memudahkan pergerakan manusia dari satu lokasi ke lokasi lain saat menggunakan kendaraan bermotor. Gaya ini mengurangi beban fisik yang harus dilakukan oleh manusia.



1.3 Gambar 2. 3 Berkendara

Sumber : dianisa.com

### 3. Bersepeda

Bersepeda adalah contoh lain di mana gaya otot digunakan untuk menggerakkan sepeda. Pengendara menggerakkan pedal dengan tenaga otot untuk mengarahkan sepeda ke tujuan yang diinginkan.



1.4 Gambar 2. 4 Bersepeda

Sumber : <https://id.pngtree.com/freepng>

### 4. Menggunakan Alat Elektronik

Alat seperti setrika atau penghisap debu membutuhkan daya listrik agar dapat beroperasi. Gaya ini memungkinkan alat elektronik berfungsi secara optimal dan membantu dalam menyelesaikan berbagai tugas sehari-hari.



***Kipas angin bergerak karena adanya gaya listrik.***

1.5 Gambar 2. 5 Kipas Angin Bergerak

Sumber: mayrily2016.blogspot.com

## 5. Olahraga Memanah

Dalam olahraga memanah, gaya pegas terjadi saat busur ditarik. Saat busur dilepaskan, gaya pegas akan menarik anak panah ke arah target. Engsel pintu bekerja berdasarkan prinsip momen gaya. Saat pintu dibuka atau ditutup, gaya yang berdasarkan prinsip momen gaya. Saat pintu dibuka atau ditutup, gaya yang diterapkan pada pegangan pintu menyebabkan engsel berputar, memungkinkan pintu bergerak dengan lancar.



1.6 Gambar 2. 6 Memanah

Sumber : <https://id.pngtree.com>

#### 2.1.14 Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD menunjukkan hasil yang signifikan. Berikut adalah ringkasan dari penelitian yang relevan ;

Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar, Sebuah penelitian di SDN Gekbrong 1, Kabupaten Cianjur, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran teka-teki silang berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain quasi-experimental. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai posttest siswa yang menggunakan teka-teki silang dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai Signifikansi. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 menunjukkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Fauziah, L. (2023)).

Menurut Purdiasih, R. D. (2020), Meta-analisis Pengaruh Teka-Teki Silang, Sebuah meta-analisis yang melibatkan sepuluh jurnal nasional dari tahun 2014 hingga 2019 menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki silang berdampak positif terhadap prestasi belajar IPS siswa. Rata-rata dari besar pengaruhnya mencapai 1,49, dengan nilai rata-rata pengaruhnya adalah 2,25 berdasarkan variabel terikat.

Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran teka-teki silang lebih efektif daripada metode pembelajaran konvensional. Menurut Lentera Jurnal Kajian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran (2023), Penerapan dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Penelitian lain menitikberatkan pada pemanfaatan teka-teki silang dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bagi siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar setelah penggunaan media ini. Metode yang digunakan adalah studi quasi-eksperimen dengan pretest dan posttest, dan analisis data menunjukkan peningkatan yang tinggi dalam hasil belajar siswa.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan usaha sadar baik formal maupun informal dalam mempersiapkan diri peserta didik secara tetap di masa yang akan datang. Oleh sebab itu, pendidik perlu meningkatkan sistem pembelajaran dalam kelas agar tercapainya tujuan pendidikan.

Dari hasil observasi, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS materi gaya masih kurang baik di kelas IV UPT SPF SDN 104227 Sawit Rejo, sehingga peneliti ingin menggunakan media teka-teki silang untuk menarik minat dan semangat siswa untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan pertimbangan, penggunaan media teka-teki silang akan lebih menarik minat belajar siswa dan membuat mereka lebih semangat belajar, jika dibandingkan dengan Pembelajaran konvensional yang hanya mendengar dan menulis, yang cenderung membuat siswa jenuh.

## 2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Tema Gaya kelas IV UPT SPF SDN 104227 Sawit Rejo T/A 2024/2025.

## 2.4 Defenisi Operasional

1. Belajar adalah perubahan dan peningkatan dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan teka-teki silang dalam Pembelajaran IPA.
2. Hasil belajar adalah penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai siswa tentang materi dan keterampilan mengenai mata pelajaran setelah ia menerima pengalaman belajarnya setelah menggunakan media teka-teki silang.
3. Pembelajaran dilakukan oleh peserta didik secara aktif dan dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan yaitu meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media teka-teki silang.

4. Pembelajaran IPA melibatkan integrasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah dalam pemahaman fenomena alam, dalam penelitian ini yaitu membahas tema gaya.
5. Permainan Teka-Teki Silang (TTS) adalah permainan di mana pemain mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf untuk membentuk kata-kata berdasarkan petunjuk yang diberikan yang dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan minat dan semangat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa UPT SPF SDN 104227 Sawit Rejo dalam Pembelajaran IPA tema Gaya.

