



Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Crossword Labs* di SD Kelas V

Rosita Putri Rahmi Haerani¹⁾, Vina Aulia Putri^{1),*}, Muhlis¹⁾, Muh. Ramli Buhari¹⁾, Andi Asrafiani Arafah¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman

*Corresponding Author: vinaauliaputri548@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh nilai hasil belajar IPA yang rendah di kelas V SDN 001 Loa Janan Ilir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs* pada peserta didik kelas V SDN 001 Loa Janan Ilir tahun 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 001 Loa Janan Ilir dengan jumlah 28 dan objek penelitian ini adalah hasil belajar IPA. Observasi, tes, dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik analisis data menggunakan persentase aktivitas guru dan peserta didik, ketuntasan hasil belajar, rata-rata, nilai akhir, dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pada pra siklus yaitu 56,78 dengan persentase tuntas 32,14%, pada siklus I menjadi 70 dengan persentase peningkatan hasil belajar sebesar 23,28% dan persentase tuntas sebesar 57,14%. Pada siklus II nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 80,18 dengan persentase peningkatan 41,21% dan persentase tuntas sebesar 85,71%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, disimpulkan bahwa terdapat adanya peningkatan hasil belajar IPA melalui strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs* pada peserta didik kelas V SDN 001 Loa Janan Ilir tahun pembelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPA, Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*, Aplikasi *Crossword Labs*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana oleh pengajar serta peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan keterampilan yang dimiliki oleh para peserta didik. Di dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat 1 yang menyatakan yakni "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan", dijelaskan yakni tiap-tiap dari warga negara yang ada di negara Indonesia memiliki hak yang sama untuk memperoleh maupun mendapatkan pendidikan serta hak untuk mengenyam pendidikan dari tingkat dasar sampai dengan tingkatan yang tinggi. Hal ini sejalan dengan tujuan negara Indonesia sebagaimana yang tercantum pada Pembukaan UUD 1945 di alinea yang ke-4 yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa salah satunya yaitu dengan memperoleh pendidikan.

Pendidikan adalah salah satu pondasi untuk memajukan suatu bangsa. Agar peningkatan kualitas pendidikan nasional menjadi terarah, terdapat tujuan dari pendidikan nasional yang sudah diatur di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 3 yakni pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu indikator keberhasilan pendidikan nasional itu bisa diketahui dari hasil belajarnya para peserta didik. Hasil belajar ialah hasil yang diperoleh oleh para peserta didik sesudah mereka ikut ke berbagai macam tahapan belajar mengajar yang berupa pengukuran terhadap sikap, nilai pengetahuan, serta juga keterampilan dari para peserta didik yang ditandainya dengan adanya perubahan terhadap perilaku (Asriyadin et al., 2018; Nurrita, 2018).

Agar pelaksanaan pengajaran di sekolah, khususnya di Sekolah Dasar menjadi optimal dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan maka sebagai pendidik harus bisa menarik perhatian serta juga menimbulkan minat dari para peserta didik perihal tiap-tiap pengajaran yang ada di dalam kelas. Adapun menurut Achru (2019) Minat memiliki peranan penting bagi individu dalam melakukan kegiatan tertentu, sebab minat mendorong individu untuk mencapai tujuan, terutama dalam konteks pembelajaran. Minat melibatkan fokus perhatian yang terdiri dari perasaan, keinginan batin, kesenangan, serta dorongan aktif yang membantu seseorang menerima pengaruh dari lingkungan sekitarnya. Karena alasan ini, dalam proses pembelajaran, minat dianggap sebagai aspek psikologis yang memengaruhi dan merangsang peserta didik agar dapat mencapai target pembelajaran.

Salah satu daripada cara teruntuk menarik perhatian dan menimbulkan minat peserta didik ialah dengan cara menggunakan strategi pembelajaran yang menarik. Pratiwi (2021) menjelaskan bahwa tahapan belajar mengajar dikatakan efisien serta juga efektif apabila peserta didik ikut secara aktif di keseluruhan aspek pembelajaran, baik itu fisik, mental, atau juga sosial. Oleh sebab demikian penggunaan perencanaan maupun strategi yang tepat begitu dibutuhkan agar meningkatnya tahapan belajar mengajar di kelas, sehingga faktor mental, fisik dan sosial ikut terlibat didalam sebuah pengajaran.

Mawati et al. (2021) mendefinisikan bahwasanya perencanaan maupun strategi pembelajaran ialah seluruh pola umum atas aktivitas yang ada diantara pendidik dengan peserta didik guna mewujudkannya kegiatan belajar mengajar yang efisien serta efektif untuk bisa meraih tujuan pembelajaran yang dibentuk dari gabungan penggunaan metode, media, dan waktu yang dipergunakan untuk para pengajar maupun pendidik serta para peserta didik dalam suatu aktivitas belajar mengajar. Selanjutnya Sulastri et al. (2015) menjabarkan bahwa konsep dasar strategi dalam hal pembelajaran ini mencakup diantaranya yakni guru maupun pengajar dalam melakukan penetapan terhadap kualifikasi serta spesifikasi perubahan dari tingkah laku belajar, menentukan pilihan yang berkenaan pada pendekatan terhadap permasalahan aktivitas pembelajaran, metode, serta teknik belajar mengajar, dan juga norma serta kriteria keberhasilan maupun kesuksesan dari aktivitas belajar mengajar.

Dalam pemilihan perencanaan maupun strategi yang tepat di dalam pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan muatan pelajaran yang akan diajarkan. Hasil observasi kegiatan belajar mengajar tematik muatan IPA kelas V SD Negeri 001 Loa Janan Ilir menunjukkan bahwa metode ceramah adalah metode yang mendominasi di dalam pembelajaran tersebut. Akibatnya, pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang menyenangkan karena peserta didik tidak terlibatnya secara aktif, bagi peserta didik hanyalah menghafalkan konsep, fakta dan, hukum di dalam pembelajaran IPA tidak menarik bagi mereka. Hal ini juga dijelaskan oleh Musdiani (2019) bahwa pemilihan yang tepat dalam penggunaan model maupun strategi yang hendak dipergunakan pada kegiatan belajar mengajar bisa meningkatkan kualitas dalam tahapan pembelajaran. Penggunaan dari metode pembelajaran konvensional dengan cara yang terus menerus bisa menyebabkan para peserta didik menjadi jenuh yang mengakibatkan menurunnya motivasi belajar dari para peserta didik.

Akibatnya data terakhir hasil belajar peserta didik dalam Penilaian Akhir Semester 1 di kelas V memperlihatkan bahwasanya dari total 28 peserta didik yang mengikuti pembelajaran IPA di kelas hingga akhir semester, terdapat 11 orang (39,3%) yang berhasil mencapai nilai tuntas dengan KKM \geq 70, sedangkan 17 orang (60,7%) tidak mencapai nilai tuntas. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa persentase peserta didik yang tidak mencapai nilai tuntas lebih tinggi dibandingkan dengan yang mencapai ketuntasan. Situasi ini merupakan sebuah permasalahan yang penting untuk diselesaikan dengan segera guna meningkatkan pencapaian belajar peserta didik.

Didasarkan pada persoalan yang sudah dijelaskan diatas, strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat menjadi strategi pembelajaran yang bisa dipergunakan karena dapat membuat peserta didik terlibat aktif serta juga terampil disaat aktivitas belajar mengajar sedang berlangsung. Pembelajaran IPA secara bermakna mampu meningkatkan kemampuan peserta didik perihal penguasaan konsep serta juga bisa menerapkan ilmunya di kehidupan sehari-hari (Safira et al., 2020). Oleh sebab demikian para pengajar wajib untuk bisa memberikan penyajian atas suatu pembelajaran yang juga melibatkan para peserta didik secara langsung karena efek dari para pendidik maupun guru sangatlah begitu berperan penting pada tahap belajar mengajar.

Pembelajaran menggunakan *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan sebuah perubahan, karena terdapatnya nuansa bermain dalam pembelajaran yang diadakan.

Crossword puzzle bisa dipakai untuk dijadikan sebagai salah satu perencanaan pembelajaran yang bisa menyenangkan para peserta didik dengan tidak kehilangan esensi belajar yang diadakan (Hidayat et al., 2020). Lalu diketahui juga bahwa perencanaan ini sejak awal bisa meningkatkan partisipasi dari para peserta didik dengan cara yang aktif. Perihal demikian diharapkan mampu menjadikan peserta didik tidak jenuh selama aktivitas pembelajaran di sekolah hingga hasil dari belajarnya para peserta didik mengalami kenaikan. Sejalan pada hal itu Salam (2021) menyatakan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat mempermudah para peserta didik perihal mengingat kembali materi yang telah diberikan oleh para guru karena merupakan strategi untuk meninjau ulang materi. Akibatnya para peserta didik bisa meraih tiap-tiap aspek dari tujuan pembelajaran yang mencakup aspek afektif, kognitif, serta psikomotorik. Menurutny setelah diterapkan, strategi pembelajaran *crossword puzzle* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah dapat menggali potensi yang dimiliki oleh peserta didik, memotivasi mereka untuk menghargai kelebihan dan kekurangan individu. Secara umum, strategi ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan pencapaian belajar peserta didik.. Sementara kelemahan strategi ini yaitu kurangnya minat peserta didik untuk merespon.

Selanjutnya Permana & Sintia (2021) juga menjelaskan bahwa *crossword puzzle* pada umumnya ialah suatu wujud permainan, akan tetapi permainannya ini sangat mendidik, dikarenakan selain permainannya ini cukup menyenangkan juga bisa mengasah kemampuan dalam hal berpikir untuk para peserta didik yang memainkannya. Strategi ini dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan karena menjadikan peserta didik tertarik untuk belajar, menarik minat, partisipasi, serta menjadikan mereka aktif perihal mencari serta juga menemukan berbagai macam huruf yang membentuk suatu kata sesuai pada petunjuk yang sudah diberikan. Adapun ketika diterapkan, *crossword puzzle* tersebut dapat membuat peserta didik menjadi aktif sejak awal pembelajaran, mereka menjadi semangat dalam belajar. Mereka juga tidak mudah merasa bosan dan mengantuk di dalam kelas.

Di dalam pembelajaran IPA yang sering terjadi peserta didik hanya di arahkan guru untuk membaca, mengingat konsep, fakta, dan hukum, hal tersebutlah yang membuat semakin menurunnya minat peserta didik dalam belajar IPA. Dengan demikian, diharapkan bahwa sifat kompetitif yang timbul akibat penerapan strategi *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk bersaing dan berkembang. Penerapan strategi ini juga memungkinkan terjadinya diskusi yang hangat dalam kelas. Dalam upaya meningkatkan minat dan respons peserta didik terhadap pembelajaran, peneliti juga menggunakan aplikasi pendukung, yaitu *crossword labs* sebagai media implementasi strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada penelitian ini.

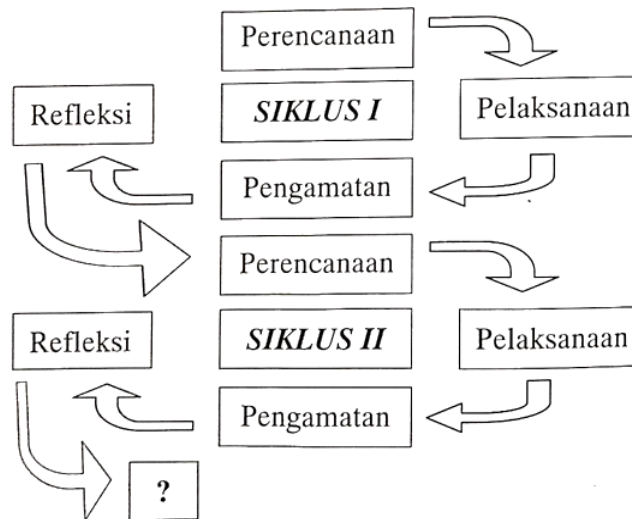
Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti mempergunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap pembelajaran IPA yang ada di kelas V di SDN 001 Loa Janan Ilir, yang difokuskan pada hasil belajar. Teruntuk membuat kegiatan maupun aktivitas belajar mengajar jadi jauh lebih interaktif serta sangat menyenangkan maka dengan demikian program aplikasi *crossword labs* akan digunakan di dalam penelitian ini. Dengan demikian maka dapat dijadikan landasan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Crossword Labs* di SD Kelas V”.

2. METODE

Jenis penelitian yang dipergunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini mempergunakan model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Arikunto et al. (2012) menjelaskan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dirangkum menjadi beberapa tahap, yakni 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan (observasi), dan 4) refleksi.

Tahapan perencanaan adalah hal-hal yang akan dilaksanakan pada tahap tindakan. Dalam tahap perencanaan peneliti memaparkan mengenai apa, kapan, mengapa, siapa, dimana, serta juga bagaimana tindakan hendak dilaksanakan. Setelah tahap perencanaan diselesaikan, langkah selanjutnya adalah tahap pelaksanaan, yang merupakan penerapan dari isi perencanaan. Pelaksanaan tindakan dilakukan secara bersamaan dengan proses pengamatan. Kedua tahapan ini saling terkait karena pengamatan dilakukan secara simultan dengan pelaksanaan tindakan. Setelah pelaksanaan dan observasi, langkah selanjutnya adalah kegiatan refleksi teruntuk memaparkan kembali secara singkat aktivitas apa yang sudah dilakukan dalam pembelajaran. Kegiatan refleksi dilaksanakan berdasarkan hasil yang di dapat pada tahap pelaksanaan kegiatan berupa data yang selanjutnya ditelaah guna mengetahui apakah tujuan dari penelitian telah tercapai atau sebaliknya.

Terdapat 2 siklus pada penelitian ini dimana setiap siklus dilakukan selama dua kali pertemuan. Arikunto et al. (2012) menyatakan bahwa rancangan penelitian tindakan kelas terdapat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Siklus Rancangan Pelaksanaan PTK

Guru serta peserta didik kelas V SD Negeri 001 Loa Janan Ilir yang berjumlah 28 orang merupakan subjek dari penelitian ini yang terdiri atas 12 orang laki-laki serta juga 16 orang perempuan. Sementara objek dari penelitian ini yakni hasil belajar IPA peserta didik materi sifat dan perubahan wujud benda dengan cara menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) berbasis aplikasi *crossword labs* terhadap peserta didik kelas V SD Negeri 001 Loa Janan Ilir Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Riset ini dilakukan pada semester II (genap) di tahun pembelajaran 2022/2023. Peneliti melakukan penelitian dengan menyesuaikan jam pelajaran tematik muatan IPA di kelas V-A. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakannya di kelas V-A SD Negeri 001 Loa Janan Ilir yang berlokasi di Jl. KH. Harun Nafsi Kel. Rapak Dalam Kec. Loa Janan Ilir, Samarinda Seberang, yang berlangsung pada tanggal 3 April - 13 April 2023.

Tes, observasi, serta juga dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dipergunakan pada riset ini. Observasi ialah teknik mengumpulkan data yang dilakukan oleh *observer* dengan mengamati serta mendengar perilaku yang terjadi di kelas dalam masa waktu tertentu tanpa campur tangan guru, baik tindak manipulasi atau pengendalian, serta mencatat penemuan yang didapat selama proses pengamatan sehingga diperoleh data mengenai aktivitas pendidik dan peserta didik disaat aktivitas belajar mengajar berlangsung. Data hasil observasi yang diperoleh akan ditindaklanjuti sebagai acuan untuk evaluasi pada siklus berikutnya. Tes hasil belajar dilakukan untuk melihat kemampuan peserta didik pada penguasaan pelajaran IPA yang telah diajarkan dan sudah dipelajari oleh peserta didik. Tes dalam bentuk ujian dilakukan pada akhir pembelajaran setelah peserta didik memperoleh sejumlah materi dari guru. Penggunaan teknik pengumpulan data secara dokumentasi merupakan pelengkap dari teknik observasi agar peneliti dapat menyampaikan hasil yang konkret mengenai penelitian yang telah dilakukan.

Instrumen penelitian yang dipergunakan adalah lembar observasi aktivitas guru, peserta didik serta lembar tes. Bentuk soal yang diberi pada para peserta didik ialah soal yang berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 10 soal. Tes dibuat peneliti sesuai pada materi yang hendak diajarkannya pada para peserta didik yakni materi sifat serta perubahan wujud benda.

Teknik analisis data menggunakan persentase aktivitas guru serta peserta didik, rata-rata, ketuntasan hasil belajar, nilai akhir, serta juga peningkatan hasil belajarnya para peserta didik. Hasil akhir dari pada riset ini dikatakan berhasil apabila secara individu nilai hasil belajar setiap individu memperoleh nilai ≥ 70 serta secara klasikal keberhasilan tercapai bila 75% dari total jumlah peserta didik yang ada di kelas penelitian memperoleh nilai hasil belajar yang setara atau melebihi 70 sesuai pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada tanggal 3 hingga 13 April 2023 di SD Negeri 001 Loa Janan Ilir semester II tahun pembelajaran 2022/2023. Riset ini dilaksanakan dalam 2 kali siklus, dan di tiap-tiap dari siklusnya terdapat 2 kali pertemuan. Riset ini juga dilakukannya pada kelas V-A, peserta didik yang diteliti memiliki total jumlah sebanyak 28 orang, terdiri atas 12 orang peserta didik dengan jenis kelamin laki-laki serta 16 peserta didik dengan jenis kelamin perempuan. Peneliti memiliki peranan sebagai seorang guru yang memberikan pengajaran di dalam kelas, dan yang berperan sebagai observer adalah wali kelas V-A untuk mengawasi jalannya proses pembelajaran, disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh peneliti. Dari analisis yang telah dilakukan per tiap siklus, hasil data yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Aktivitas Guru

Didapatkan data dari hasil observasi keaktifan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs* kelas V-A SD Negeri 001 Loa Janan Ilir dijabarkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Aktivitas Guru Menggunakan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Crossword Labs*

Tahap Penilaian	Pertemuan	Jumlah Skor	Pesentase	Predikat
Siklus I	Pertama	42	65,62%	Cukup Baik
	Kedua	49	76,56%	Baik
Rata-rata Jumlah Skor		45,5	71,87%	Baik
Siklus II	Pertama	56	87,5%	Sangat Baik
	Kedua	61	95,31%	Sangat Baik
Rata-rata Jumlah Skor		58,5	91,41%	Sangat Baik

Dari tabel 1, disimpulkan bahwasanya analisis data hasil rekapitulasi keaktifan guru meningkat di tiap siklusnya, siklus I diperoleh jumlah skor rata-rata 45,5 (71,87%) dengan predikat baik. Kemudian pada siklus II memperoleh rata-rata skor 58,5 (91,41%) dengan predikat sangat baik.

Aktivitas Peserta Didik

Didasarkan dari penelitian yang sudah dilaksanakan selama 2 siklus dengan per siklus masing-masing dua kali pertemuan, maka dapat dilihat hasil penelitian memperlihatkan adanya kenaikan maupun peningkatan aktivitas peserta didik yang sudah dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Crossword Labs*

Tahap Penilaian	Pertemuan	Jumlah Skor	Pesentase	Predikat
Siklus I	Pertama	308	55%	Kurang
	Kedua	323	57,68%	Cukup Baik
Rata-rata Jumlah Skor		315,5	56,25%	Cukup Baik
Siklus II	Pertama	397	70,89%	Cukup Baik
	Kedua	454	81,07%	Baik
Rata-rata Jumlah Skor		425,5	75,98%	Baik

Dari tabel 2, dapat diambil kesimpulan bahwasanya keaktifan peserta didik meningkat di tiap siklusnya. Siklus I didapatkan jumlah rata-rata skor 315,5 (56,25%) dengan predikat cukup baik. Kemudian mengalami peningkatan di siklus yang ke-II dengan diperolehnya nilai rata-rata skor yang mencapai 425,5 (75,98%) dengan predikat baik.

Hasil Belajar Peserta Didik

Didasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan peneliti dengan cara mempergunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs*, maka dapat dilihat hasil penelitian memperlihatkan terjadinya kenaikan peningkatan dari hasil belajar para peserta didik dari siklus I hingga dengan siklus II yang dijabarkan pada tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Menggunakan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Crossword Labs*

Siklus	Jumlah Nilai	Rata-rata	Peserta Didik Tuntas	Persentase Peserta Didik Tuntas	Persentase Peningkatan
Pra Siklus	1590	56,78	9	32,14%	-
Siklus I	1960	70	16	57,14%	23,28%
Siklus II	2245	80,18	24	85,71%	41,21%

Dari data yang tertera pada Tabel 3, dapat ditarik kesimpulan bahwa pencapaian belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada peserta didik meningkat dari satu siklus ke siklus berikutnya. Pada pra siklus diperolehnya nilai rata-rata 56,78, lalu dalam siklus I didapatkan nilai rata-rata siklus sebesar 70 dengan persentase peningkatan dari nilai pra siklus ialah 23,38%, kemudian di dalam siklus II diperolehnya nilai rata-rata nilai siklus dengan jumlah sebesar 80,18 dengan persentase meningkatnya nilai dari pra siklus ke siklus II sebanyak 41,21%.

Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Ketuntasan hasil belajar IPA dengan mempergunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs* dari nilai pra siklus, siklus I, dan siklus II dijabarkan pada tabel 4.

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar IPA Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Melalui Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Crossword Labs*

Tahap Penilaian	Rata-rata	Peserta Didik Tuntas	Persentase	Peserta Didik Belum Tuntas	Persentase
Pra Siklus	56,78	9	32,14%	19	67,86%
Siklus I	70	16	57,14%	12	42,86%
Siklus II	80,18	24	85,71%	4	14,28%

Berdasarkan data pada tabel 4, persentase ketuntasan peserta didik dari pra siklus dengan jumlah sebanyak 32,14%. Lalu pada siklus I meningkat sebanyak 57,14%, serta di siklus II terus mengalami kenaikan hingga mencapai 85,71%. Jadi bisa diambil kesimpulan bahwasanya ketuntasan belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I, serta ke siklus II mengalaminya sebuah peningkatan.

Didasarkan dari data diketahui adanya peningkatan pada lembar observasi aktivitas peserta didik, lembar observasi aktivitas guru, serta juga hasil belajar dari para peserta didik kelas V-A SD Negeri 001 Loa Janan Ilir yang berjumlah 28 orang terhadap mata pelajaran IPA materi sifat serta perubahan wujud benda.

Peningkatan dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik sebelum dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan setelah dilaksanakan penelitian dengan mempergunakan perencanaan maupun strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs*. Sebagaimana Purwanto (2016) menjelaskan bahwa serangkaian proses belajar akan memengaruhi perubahan perilaku. Ricardo & Meilani (2017) menjabarkan pengklasifikasian 3 ranah hasil belajar yakni afektif, kognitif, serta juga psikomotorik. Aspek afektif, kognitif, serta juga psikomotorik ialah acuan perubahan perilaku dari hasil belajar.

Dua siklus dilakukan dalam penelitian ini, dalam setiap siklus diadakan dalam 2 kali pertemuan dan dilakukan sesuai pada perkembangan yang ingin diraih yaitu peningkatan. Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan tes pra siklus kepada seluruh peserta didik. Pelaksanaan pra siklus diadakan dengan maksud peneliti dapat mengetahui kondisi awal peserta didik dalam mengerjakan soal IPA materi sifat serta juga perubahan wujud benda. Nilai itu menjadi nilai dasar dalam penelitian ini sebelum diterapkannya strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs*.

Didasarkan dari hasil tes pra siklus memperlihatkan yakni nilai hasil belajar dari para peserta didik dalam mata pelajaran IPA tergolong sangat begitu rendah. Dibuktikan pada hasil data yang diperoleh pada pra siklus yakni, dari 28 peserta didik yang meraih nilai KKM terdapat 9 peserta didik dengan nilai persentase yang mencapai 32,14% yang memperoleh kriteria tuntas, sedangkan 19 lainnya masih jauh dari standar KKM yaitu dengan nilai persentase 67,86% dari kriteria yang tidaklah tuntas. Hasil belajar IPA peserta didik kelas V-A SD Negeri 001 Loa Janan Ilir ini tergolong rendah dikarenakan kurangnya peserta didik dalam mencerna materi yang dijelaskan oleh guru dan menganggap bahwasanya IPA ialah pelajaran yang menjenuhkan sebab hanya

fokus untuk menghafal materi. Sementara Surahman et al. (2015) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPA seharusnya dapat menimbulkan rasa keingintahuan serta memunculkan sikap yang positif pada pelajaran IPA, mengasah keterampilan teruntuk menyelidiki alam sekitar, teknologi dan masyarakat, menyelesaikan permasalahan dan mengambil suatu kebijakan serta juga meningkatkan pemahaman maupun pengetahuan dari berbagai macam konsep IPA yang berguna serta bisa diaplikasikannya ke dalam aktivitas berkehidupan.

Sehingga peneliti menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs* dalam proses pembelajarannya dengan tujuan meningkatkan hasil belajar yang ada pada mata pelajaran IPA materi sifat serta perubahan wujud benda. strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs* ialah strategi yang dilakukan dalam bentuk berkelompok dengan konsep belajar sambil bermain. Peserta didik akan memiliki peranan yang jauh lebih aktif perihal pelajaran serta juga lebih paham akan materi yang diajarkan melalui permainan teka-teki silang (*crossword puzzle*) dengan menggunakan aplikasi *crossword labs* yang membuat permainan terasa lebih menyenangkan karena aplikasi tersebut menjadikan permainan ini lebih kompetitif. Dalam hal ini Khardi (2017) menyatakan pula strategi ini efektif dipakai daripada strategi-strategi yang lain dan pada saat penggunaan strategi ini peserta didik secara keseluruhan merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan memunculkan rasa semangat serta memungkinkannya para peserta didik belajar lebih maksimal dikarenakan terasa menyenangkan, serupa dengan bermain tebak kata dalam teka-teki silang.

Oleh karena demikian strategi ini sangat cocok diterapkan kepada para peserta didik kelas V-A SD Negeri 001 Loa Janan Ilir, karena terlihat peserta didik memiliki kemampuan berbicara cukup rendah baik bertanya maupun menjawab. Oleh karena itu permainan ini meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk mengemukakan pendapatnya, dan peserta didik pada akhirnya lebih mudah menghafal materi sifat dan perubahan wujud benda yang diajarkan melalui permainan. Hal ini sependapat dengan penjabaran Pratiwi (2021) yang menerangkan bahwa *crossword puzzle* ialah strategi pembelajaran yang berguna teruntuk mereview kembali materi-materi yang telah di sampaikan guru. Peninjauan ini memiliki kegunaan teruntuk mempermudah para peserta didik dalam mengingat ulang berbagai macam materi yang sudah diberikan. Pada akhirnya membuat peserta didik lebih mudah meraih tujuan pembelajaran berupa aspek afektif, kognitif, ataupun juga psikomotorik.

Pada keaktifan guru sebanyak 16 aspek yang diteliti. Pada siklus I pertemuan pertama, didasarkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh observer, pada aspek melaksanakan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran masih perlu perbaikan karena guru masih kurang mengelaborasi materi yang akan dipelajari. Pada saat menyampaikan materi masih kurang begitu rinci, dan pada aspek bertanya serta mengajak peserta didik untuk mengemukakan jawaban masih perlu ditingkatkan. Guru kurang menjelaskan langkah prosedur percobaan dan tidak selalu membantu kelompok yang kesulitan selama percobaan. Guru juga kurang melakukan tanya jawab seputar materi pelajaran, dan juga kurang mengajak peserta didik dalam menyimpulkan hasil pembelajaran. Untuk penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs*, guru kurang rinci menjelaskan langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs*, sehingga banyak peserta didik yang merasa bingung dalam mengikuti setiap langkah pembelajarannya, sehingga keaktifan guru yang ada pada siklus I pertemuan pertama mendapat predikat cukup baik dengan skor 42 dan persentase 65,62%. Kemudian pada siklus I pertemuan kedua memperoleh predikat baik dengan skor 49 dan persentase sebesar 76,56%. Aspek yang diamati sama seperti pertemuan sebelumnya, pada siklus I pertemuan kedua adanya beberapa aspek yang perlu untuk diperbaiki seperti mengajak peserta didik untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam bertanya dan dalam mengemukakan pendapat, juga pada saat mengajak peserta didik untuk berdiskusi dengan rekan kelompoknya dalam percobaan serta permainan.

Pada aktivitas peserta didik terdiri dari 5 aspek yang dinilai. Pada siklus I pertemuan pertama mendapatkan predikat kurang dengan skor 308 dan persentase 55%. Pertemuan pertama terdapat 2 aspek yang harus lebih diperhatikan yaitu aspek kemampuan bertanya, dan menjawab pertanyaan yang ada dalam permainan *crossword puzzle*. Peserta didik terlihat kurang aktif serta tidak percaya diri untuk bertanya, selain itu mereka juga kurang aktif dalam permainan karena mengandalkan teman kelompok yang lain. Untuk 3 aspek lainnya juga masih perlu ditingkatkan terutama pada aspek melakukan percobaan dengan kelompok dan berdiskusi dengan kelompok. Untuk pertemuan kedua mendapatkan predikat cukup baik dengan skor 323 dan persentase 57,68%. Pada pertemuan kedua, sama seperti pertemuan sebelumnya masih terdapat 2 aspek yang memperoleh skor paling rendah yaitu kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan saat permainan *crossword*

puzzle, hal tersebut tentunya perlu ditingkatkan karena pada pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs*, mengharuskan peserta didik dapat berdiskusi dengan aktif ketika menjawab soal sesi 1 dan aktif ingin menjawab soal ketika sesi 2 soal rebutan.

Pada pelaksanaan penelitian siklus I dengan melakukan aktivitas belajar mengajar menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs*, diperoleh hasil belajar peserta didik yang ada pada siklus I yang masih belumlah bisa meraih indikator keberhasilan. Nilai rata-rata peserta didik pada siklus I sebesar 70 dan sebanyak 16 peserta didik yang tuntas dengan nilai persentase yang mencapai 57,14%, lalu sebanyak 12 peserta didik belumlah mencapai tingkat ketuntasan dengan nilai persentasenya yang mencapai 42,86%. Didasarkan dari hasil belajar peserta didik yang ada pada siklus I banyak yang harus ditingkatkan lagi, oleh karena itu peneliti mengambil langkah untuk menyambung penelitian ke siklus II dengan mengevaluasi berbagai macam perihal yang kurang pada siklus I.

Perbaikan yang harus dilakukan guru yaitu, ketika melakukan apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran harus secara detail dan jelas, begitu juga ketika saat menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik. Guru sebaiknya mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan terkait materi pelajaran dan mampu mengajak mereka secara aktif untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Guru harus memperhatikan setiap langkah-langkah yang terdapat pada strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs*, agar semua langkah-langkahnya dapat diterapkan dengan baik, dan bisa menjelaskan secara jelas kepada peserta didik agar mereka paham mengenai langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan, guru harus mencari alternatif lain yang memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan serta memberikan apresiasi secara merata. Guru sebaiknya lebih mengarahkan peserta didik ketika melakukan percobaan dengan kelompok agar mereka tidak kebingungan dan memberikan kesempatan yang sama untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

Guru harus mengambil langkah lebih baik lagi dalam pengkondisian kelas agar tidak ada yang bermain atau mengganggu temannya dan tidak ada yang ribut ketika pembelajaran berlangsung. Guru harus menyalurkan motivasi dan dorongan kepada peserta didik agar mereka memunculkan kepercayaan diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapatnya. Terakhir untuk memperbaiki nilai hasil belajar peserta didik, guru senantiasa memperhatikan lembar tes, dan mencari soal mana yang membuat mereka merasa kesulitan, kemudian pada siklus berikutnya guru harus memberikan contoh yang sesuai dengan soal tersebut. Selain itu guru juga diharuskan menjajaki lagi soal tes yang dibuat, apakah sesuai dengan materi serta melakukan penyesuaian dengan tingkat kemampuan dari peserta didik.

Menurut perbaikan yang sudah dilaksanakan oleh guru pada siklus II menyebabkan terjadinya peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai kelas sebesar 80,18 dan terdapat sebanyak 24 peserta didik yang tuntas dengan persentase 85,71%, sedangkan sebanyak 4 peserta didik yang tidak tuntas dengan persentase 14,28%. Sehingga nilai rata-rata kelas tergolong baik dan untuk persentase peserta didik yang telah tuntas telah mencapai bahkan melebihi dari indikator keberhasilan secara klasikal yaitu 75%. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu terdapat 24 peserta didik yang tuntas dengan persentase sebesar 85,71%. Kemudian untuk penilaian observasi aktivitas guru yang dilakukan oleh observer pada siklus II pertemuan pertama mendapatkan skor 56 dengan persentase sebesar 87,50% dan mendapatkan predikat sangat baik. Siklus II pertemuan kedua mendapatkan skor 61 dengan persentase sebesar 95,31% dan mendapatkan predikat sangat baik. Hal ini menerangkan bahwa setiap langkah pembelajaran telah dilakukan guru dengan sangat baik. Kemudian hasil observasi aktivitas peserta didik untuk siklus II pertemuan pertama mendapatkan skor 397 dengan persentase 70,89% dan mendapatkan predikat cukup baik. Untuk siklus II pertemuan kedua mendapatkan skor 454 dengan persentase 81,07% sehingga mendapatkan predikat baik. Pada siklus II ini secara keseluruhan semua aspek pada aktivitas peserta didik telah mengalami peningkatan dengan mendapatkan predikat cukup baik, baik, bahkan sangat baik.

Jufrida et al. (2019) menyatakan faktor internal dan faktor eksternal merupakan aspek maupun faktor yang mempengaruhinya hasil belajar. Faktor internal terdiri atas faktor fisiologis yang terdiri dari faktor kesehatan, jasmani, serta juga cacat tubuh. Selanjutnya faktor fisiologis terdiri dari motivasi, bakat, minat, kebiasaan belajar serta konsentrasi. Faktor eksternal berkaitan dengan hal di luar diri peserta didik seperti faktor dari latar belakang yakni tingkatan pendidikan dari orang tua, caranya orang tua dalam mendidik, relasi antar anggota keluarga serta juga suasana yang ada di dalam rumah, serta faktor sekolah yang meliputinya metode

belajar, mengajar, sarana serta prasarana, dan juga ada pula faktor dari masyarakat. Dari kedua faktor tersebut mereka saling mempengaruhi pada tahap belajar peserta didik selaku penentu kualitas hasil belajar peserta didik termasuk hasil belajar IPA. Berdasarkan hal tersebut peneliti menggunakan strategi yang dapat meningkatkan hasil belajar, baik itu dari faktor eksternal atau internal. Penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini dianggap mampu mempengaruhi faktor fisiologis peserta didik dari segi motivasi, minat, serta konsentrasi belajar. Sedangkan dari faktor eksternal strategi ini mampu meningkatkan hasil belajar karena penggunaan metode belajar-mengajar serta sarana dan prasarana yang lebih baik.

Hasil belajar pada siklus II ini menunjukkan terpenuhinya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yakni berjumlah sebesar 75% dari total jumlah peserta didik yang tuntas, jadi secara keseluruhan tindakan pembelajaran pada siklus II dinyatakan telah berhasil. Sebagaimana Dalyono (2015) yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar adalah usaha atau perbuatan yang dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan terstruktur dengan menyalurkan semua kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu peneliti dengan observer menyatakan yakni riset ini telah berhasil serta juga berhenti di siklus yang ke-II yang artinya tidaklah melanjutkan penelitian ke siklus yang berikutnya.

Menurut penjabaran di atas, bisa diambil kesimpulan yakni dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs*, penelitian ini mampu meningkatkan hasil pembelajaran IPA. Penggunaan strategi pembelajaran *crossword labs* dalam penelitian ini meningkatkan jiwa kompetitif peserta didik karena mereka berlomba-lomba untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat, dan ketika dilaksanakan pada pertemuan-pertemuan selanjutnya dapat membuat peserta didik lebih fokus mendengarkan penjelasan materi dari guru karena ingin dapat menjawab soal pada saat permainan teka-teki silang. Secara tidak langsung strategi ini juga meningkatkan aktivitas peserta didik seperti menyimak, dan bertanya karena rasa ingin memahami materi jadi lebih besar, meningkatkan rasa kerja sama dan kemampuan berdiskusi untuk menjawab teka-teki silang bersama dengan benar dan pada saat percobaan kelompok mereka sudah dapat menjawab LKK dengan mudah karena sudah mengingat materi dengan baik dan dapat menghubungkannya dalam percobaan sederhana.

Penggunaan aplikasi *crossword labs* juga membantu penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* menjadi lebih optimal, sebagaimana Liashchenko et al. (2021) menjabarkan bahwa aplikasi ini menampilkan teka-teki silang siap pakai dalam berbagai bidang termasuk materi IPA dan memungkinkan pengguna membuat permainan teka-teki silang mereka sendiri secara gratis. Teka-teki silang dapat diselesaikan secara online selama pelajaran untuk menghafal makna-makna baru. Oleh karena itu, situs ini terbukti menjadi alat pelengkap yang efektif untuk membantu pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Indriawati (2012) dapat diambil kesimpulan yakni strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari hasil nilai rata-rata peserta didik pada pra siklus yakni 56,78 meningkat pada siklus I dan diperoleh 70 dengan persentase peningkatan hasil belajar 23,28% serta persentase peserta didik yang tuntas memiliki nilai persentase yang mencapai 57,14%. Pada siklus II nilai rata-rata mengalami kenaikan jadi 80,18 dengan persentase peningkatan hasil belajar dari pra siklus 41,21% dan persentase peserta didik yang tuntas sebesar 85,71%.

4. SIMPULAN

Menurut hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar IPA materi sifat dan perubahan wujud benda menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs* pada peserta didik kelas V SD Negeri 001 Loa Janan Ilir Tahun Pembelajaran 2022/2023 mengalami peningkatan. Meningkatnya hasil belajar peserta didik tersebut terlihat dari rata-rata nilai IPA pada pra siklus ke siklus I meningkat sebesar 23,28% dari nilai rata-rata pra siklus 56,78 menjadi 70 pada siklus I, peserta didik yang tuntas sebanyak 16 peserta didik dengan perolehan persentase 57,14% dan jumlah yang tidak tuntas sebanyak 12 peserta didik dengan perolehan persentase 42,86%. Lalu persentase peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus II sebesar 41,21% dari nilai rata-rata pra siklus 56,78 menjadi 80,18, selanjutnya pada siklus II sebanyak 24 peserta didik yang tuntas dengan persentase 85,71% dan jumlah yang tidak tuntas sebanyak 4 peserta didik dengan persentase 14,28%. Sehingga nilai ketuntasan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 75% dari jumlah peserta didik di kelas telah mencapai nilai KKM. Menurut hasil penelitian ini, guru dapat menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* sebagai

strategi pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian ini bisa menjadi pedoman bagi peneliti lain yang ingin mendalami lebih jauh mengenai strategi pembelajaran *crossword puzzle* dan mengenai penggunaan aplikasi *crossword labs* sebagai media pendukung dalam pelaksanaan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Meskipun demikian, diperlukan penelitian lanjutan untuk meningkatkan pencapaian belajar dalam mata pelajaran IPA atau lainnya mengenai penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Penelitian ini dapat mencakup lebih banyak variabel, seperti jumlah peserta didik dan jenis mata pelajaran yang digunakan, untuk menguji keefektifan strategi ini secara lebih komprehensif. Sehingga, harapannya penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *crossword labs* ini dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya bagi Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Asriyadin, A., Puspitasari, I., & Susilawati, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Software Phet Sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Palibelo Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 8(1), 29–38.
- Dalyono, M. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Karlina, K., Faqih, L. T., & Narini, N. A. (2020). Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1), 30–39. <https://doi.org/10.30599/jemari.v2i1.583>
- Indriawati, L. (2012). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri 1 Sawahan Juwiring Klaten. In *Jurnal Pendidikan dan Konseling Muhammadiyah Surakarta*.
- Jufrida, Basuki, F. R., Pangestu, M. D., & Prasetya, N. A. D. (2019). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA dan Literasi Sains di SMP Negeri 1 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(2), 31–38.
- Khardi, S. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Menghafal Ayat Al- Qur ' an Secara Cepat dengan Strategi Permainan Crossword Puzzle. *Tarbawi*, 3(02), 144–152.
- Liashchenko, O., Pylypchuk, T., & Vereshchahina, T. (2021). Biology Students' Perceptions of Internet Resources in Learning English for Academic Purposes. *Catatan Ilmiah Universitas Nasional "Akademi Ostroh", Seri "Filologi,"* 1(11(79)), 206–209. [https://doi.org/10.25264/2519-2558-2021-11\(79\)-206-209](https://doi.org/10.25264/2519-2558-2021-11(79)-206-209)
- Mawati, A. T., Siregar, R. S., Ahmad, F., Purba, F. J., Sinaga, K., Ili, L., Juliana, Purba, S. R. F., Saputro, Agung Nugroho Catur Bermuli, J. E., & Cecep. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Musdiani. (2019). ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP CARA MENGAJAR GURU UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN DI KELAS V SD NEGERI PANTE CERMIN. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 60.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP BAITURROSYAD LEMBUR AWI PACET. *Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 18–27.
- Pratiwi, A. (2021). The Effect of Crossword Puzzle Learning Strategies on Fourth Grade Students' Learning Outcomes on Science Learning Contents at Gunung Sari 1 Elementary School Rappocini District

Makassar City. *International Journal of Elementary School Teacher*, 1(1), 1.
<https://doi.org/10.26858/ijest.v1i1.20107>

Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.

Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-201.

Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23-29.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>

Salam, A. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Virtual. *Al Ahya*, 7(2), 63-88.

Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 90-103.

Surahman, Paudi, R. I., & Tureni, D. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluh Hidup dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Konstektual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towera. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(4), 91-107.