

Penerapan *PBL* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Zulvalia, Moh Salimi

Universitas Sebelas Maret
zulvalia@student.uns.ac.id

Article History

accepted 10/11/2025

approved 4/12/2025

published 23/12/2025

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes through the implementation of the Problem Based Learning model supported by Crossword Puzzle media. The research uses a Classroom Action Research (CAR) approach, conducted over three cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques include observation, interviews, and tests. The results show an increase in student learning outcomes: 74.99% in the first cycle, 86.53% in the second cycle, and 92.30% in the third cycle. Teacher and student activities also improved significantly along with the optimized use of learning media. The conclusion of this study is that the use of the PBL model supported by Crossword Puzzle media is effective in improving social and natural science learning outcomes about me and my environment subject on the topic "Me and My Surroundings."

Keywords: *Problem Based Learning, Crossword Puzzle, social and natural science learning outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Crossword Puzzle*. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama tiga siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 74,99%, siklus II sebesar 86,53%, dan siklus III sebesar 92,30%. Aktifitas guru dan siswa juga meningkat secara signifikan seiring dengan optimalisasi penggunaan media pembelajaran. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi aku dan lingkungan sekitarku.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Crossword Puzzle, hasil belajar IPAS*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membangun peradaban manusia menjadi lebih baik (Sujana, 2019, hlm. 29). Pendidikan berperan penting untuk pertumbuhan suatu bangsa dan negara. Kurikulum adalah salah satu hal terpenting dalam pendidikan. Kurikulum merupakan rencana pengajaran yang dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan diperbarui secara bertahap dari waktu ke waktu (Hikmah, 2020). Berdasarkan hasil penilaian peserta didik di *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2019 untuk bidang literasi dan matematika Indonesia menempati posisi keenam dari bawah atau menempati posisi ke-74 dari 79 negara (Firdaus dkk., 2022, hlm. 689). Oleh karena itu, Kemdikbud meluncurkan kebijakan baru yang disebut "Kurikulum Merdeka". Kurikulum merdeka menggabungkan literasi, pengetahuan, keterampilan, dan perspektif tentang penggunaan teknologi (Inayati, 2022, hlm. 296). Kurikulum merdeka bisa menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan belajar selama wabah Covid-19, karena guru dan kepala sekolah diberikan keleluasaan untuk merancang, mengadakan, dan mengelaborasi kurikulum sekolah sesuai kebutuhan dan kemampuan yang dimiliki siswa (Alimuddin, 2023, hlm. 68). Kurikulum merdeka memberikan kebebasan guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan siswa, dimana kondisi motivasi, kemampuan belajar, dan kemampuan akademis siswa menurun. Kurikulum merdeka menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS. agar anak-anak mampu mengelola lingkungan sosial dan alam secara bersamaan. Selain itu, menurut Astuti (2022, hlm. 673) penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS di tingkat SD dilakukan agar anak-anak dapat melihat dunia secara keseluruhan dan integral, mendorong pemikiran holistik, baik alam maupun sosial, dan meningkatkan profil siswa pancasila. Kurikulum Merdeka dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Melalui fleksibilitas pembelajaran dan integrasi mata pelajaran IPAS, kurikulum ini dapat memperkuat karakter siswa dan mengatasi tantangan belajar pasca pandemi.

Ilmu Pengetahuan alam dan sosial (IPAS) membahas mengenai makhluk hidup dan mati di alam semesta dan bagaimana hubungannya satu sama lain; membahas kehidupan manusia sebagai individu dan komunitas dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022). Melalui IPAS ini, siswa dapat memperoleh keterampilan inkuiri, pengetahuan tentang diri sendiri dan lingkungan mereka menjadi lebih baik, serta peningkatan pengetahuan dan gagasan pembelajaran (Viqri dkk., 2024, hlm. 310). Selain itu IPAS juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa (Wijayanti & Ekantini, 2023, hlm. 2106). Menurut Lubis, dkk. (2023, hlm. 120) IPAS sangat krusial untuk diaplikasikan di sekolah dasar karena dapat memberikan pembelajaran bermakna dengan mengajarkan siswa tentang berbagai jenis lingkungan dan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari, mendapatkan keterampilan proses (secara fisik dan mental) yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan ilmiah, dan memperoleh wawasan yang berguna untuk membantu siswa meningkatkan kualitas kehidupan mereka sehari-hari. IPAS di tingkat sekolah dasar berperan penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan inkuiri, dan literasi dasar melalui pembelajaran kontekstual yang bermakna. Melalui IPAS, siswa tidak hanya memahami hubungan antara manusia dan lingkungan, tetapi juga memperoleh wawasan untuk meningkatkan kualitas hidup sehari-hari.

Permasalahan yang sering terjadi di pembelajaran IPAS yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Nawati dkk., 2024, hlm. 138). Selain itu, pembelajaran IPAS juga kurang diminati oleh siswa karena membutuhkan banyak keterampilan berpikir, praktik, dan pemahaman tentang materi (Gumilar, 2023, hlm. 129). Peneliti memilih *Problem Based Learning* karena model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka untuk mengatasi

masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, untuk mendukung proses pembelajaran, peneliti memilih media *Crossword Puzzle* karena media ini dapat membantu siswa tetap terlibat dan lebih aktif karena mereka belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Daniesvara dkk., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan siswa kelas III SDN Sitirejo yang dilaksanakan pada tanggal 24-28 September 2024 ditemukan berbagai permasalahan yaitu media yang digunakan masih sederhana sehingga pembelajaran kurang bermakna, pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga siswa cenderung pasif selama kegiatan belajar berlangsung, siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil *pretest* pada pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil *pretest* diperoleh data bahwa hanya 5 siswa yang mampu mencapai KKM tuntas yaitu 70 dengan persentase 19.23% dan terdapat 21 siswa yang belum mencapai KKM tuntas dengan persentase 80.76%.

Menurut hasil observasi, wawancara, dan analisis pembelajaran, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diperbaiki agar pembelajaran menjadi optimal melalui penerapan model dan alat bantu pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Ada beberapa alternatif model pembelajaran salah satunya yaitu model *Problem Based Learning*. Menurut Aryanti (sebagaimana yang dikutip oleh Istiqomah dkk., 2023, hlm. 9245) *Problem Based Learning (PBL)* juga dikenal sebagai "pembelajaran berbasis masalah", adalah model pembelajaran yang memanfaatkan masalah dalam lingkungan kehidupan nyata untuk memberi siswa konteks belajar. Model *PBL* berfokus pada pemecahan masalah yang autentik, kolaborasi, umpan balik, dan diskusi, yang dapat bertindak sebagai landasan untuk eksplorasi, penyelidikan, dan presentasi akhir, yang pada akhirnya mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Partini, 2021, hlm. 1126).

Terdapat lima langkah dalam model *PBL*, adalah: (1) orientasi siswa terhadap masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing siswa dalam penyelidikan baik secara individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) analisis dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah (Safitri, dkk. 2023, hlm. 305). Guna mendukung proses pembelajaran, peneliti memilih media *Crossword Puzzle* karena dapat membantu siswa tetap terlibat dan lebih aktif sebab mereka belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Daniesvara dkk., 2023). *Crossword Puzzle* adalah media pembelajaran yang berupa kotak kosong yang harus dipenuhi huruf sehingga membentuk kata yang sesuai dengan instruksi yang ada (Anggraeni, 2021, hlm. 830). Media *Crossword Puzzle* memiliki keunggulan yaitu: (1) membantu siswa untuk lebih aktif dalam belajar, (2) membantu mereka menjadi lebih mandiri, (3) memperkuat pemahaman mereka tentang apa yang mereka pelajari, (4) membentuk tanggung jawab dan disiplin siswa, dan (5) menciptakan persaingan yang sehat antara siswa (Sa'bania dkk., 2023, hlm. 163). Implementasi model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada pelajaran IPAS belum banyak diteliti secara spesifik. Penelitian ini dapat membantu memahami metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam IPAS.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa *PBL* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk IPAS. Namun, penelitian tentang kombinasi *PBL* dan *Crossword Puzzle* dalam IPAS masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut dengan mengeksplorasi efektivitas kombinasi *PBL* dan *Crossword Puzzle* dalam IPAS.

Dengan demikian, penelitian ini dapat membantu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam IPAS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam IPAS dengan menggunakan kombinasi *PBL* dan *Crossword Puzzle*. Penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi bagi guru tentang bagaimana mengimplementasikan kombinasi *PBL* dan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam IPAS, serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS tentang aku dan lingkungan sekitarku melalui model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas III SDN Sitirejo.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif bersama guru kelas III SDN Sitirejo sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai perencana dan perancang penelitian (Sudiran, 2016, hlm.5). Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14-28 Februari 2025 selama 3 siklus. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III SDN Sitirejo yang berjumlah 26 siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara mengenai penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Crossword Puzzle* dan data kuantitatif berupa hasil belajar IPAS. Sumber data penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III SDN Sitirejo.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik tes dan teknik nontes berupa tes, observasi, dan wawancara. Lembar observasi penelitian ini menggunakan bentuk rating scale yang bernilai 0-4 pada setiap indikator. Berikut ini cara menghitung persentase hasil observasi:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Maksimal}} \times 100\%$$

Pedoman yang digunakan untuk menilai lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Penilaian Observasi

Tingkat Penguasaan	Skor Standar	Keterangan
90% - 100%	A	Sangat baik
80% - 89%	B	Baik
70% - 79%	C	Cukup
60% - 69%	D	Kurang
0% - 59%	E	Sangat kurang

(Sumber: Arifin, 2012, hlm. 244)

Peneliti juga menggunakan pedoman wawancara sebagai panduan untuk wawancara dengan guru dan siswa, instrumennya terdiri dari pertanyaan yang ditanyakan kepada guru dan siswa.

Uji validitas data penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Teknik analisis data penelitian ini mengacu pada pendapat Miles dan Huberman (Haryoko, dkk., 2020, hlm. 200) melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Menurut Alfina, dkk. (2023, hlm. 286) indikator keberhasilan dalam penelitian yaitu ketuntasan minimal sebesar 85%. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila memperoleh target sebesar 85%. Adapun prosedur penelitian ini mengacu pendapat Kemmis & Mc Taggart (Sudiran, 2016, hlm. 23-24) terdiri dari empat tahap

yaitu: (1) perencanaan yaitu menyusun skenario pembelajaran dan modul ajar tentang aku dan lingkungan sekitarku, (2) pelaksanaan yaitu guru menerapkan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada pembelajaran, (3) observasi yaitu pengamatan terhadap guru dan siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle*, (4) refleksi dilakukan oleh peneliti, observer, dan guru kelas mengenai data hasil obervasi pelaksanaan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil observasi mengenai penerapan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap guru dan siswa mengalami peningkatan pada tiap siklusnya hingga mencapai indikator penelitian yang diharapkan yakni 85%.

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap guru dan siswa

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-rata	
	G (%)	S (%)	G (%)	S (%)	G (%)	S (%)	G %	S %
Orientasi siswa terhadap masalah	81,66	78,33	87,49	85,83	90,00	88,33	86,38	84,16
Mengorganisasi siswa untuk belajar	82,29	81,24	88,50	87,45	91,66	91,66	87,48	86,78
Membimbing siswa dalam penyelidikan individu dan kelompok berbantuan media <i>Crossword Puzzle</i>	79,16	81,94	84,72	87,49	88,88	91,66	84,25	87,03
Mengembangkan dan menyajikan hasil LKPD berbantuan media <i>Crossword Puzzle</i>	79,16	79,16	86,45	84,37	89,50	91,66	85,04	85,06
Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah dengan bantuan media <i>Crossword Puzzle</i> .	82,28	80,20	88,50	85,41	91,66	89,50	87,48	85,04
Rata-rata	80,91	80,17	87,13	86,11	90,34	90,56	86,12	85,61

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil observasi mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menerapkan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap guru dan siswa menunjukkan peningkatan signifikan seiring dengan optimalisasi penerapan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle*. Hasil observasi penerapan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle*

terhadap guru pada siklus I sebesar 80,91%, siklus II sebesar 87,13%, siklus III sebesar 90,34%. Sedangkan hasil observasi penerapan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap siswa pada siklus I sebesar 80,17%, siklus II sebesar 86,11%, siklus III sebesar 90,56%. Langkah pertama dalam penerapan *PBL* yaitu orientasi siswa terhadap masalah, pada siklus I siswa tidak fokus memperhatikan tujuan pembelajaran dan siswa belum memahami orientasi masalah dengan baik. Siswa asyik mengobrol dengan temannya. Pada siklus II siswa fokus memperhatikan permasalahan yang disajikan oleh guru dan siswa mulai aktif dalam tanya jawab mengenai permasalahan. Kemudian pada siklus III siswa fokus memperhatikan permasalahan yang disampaikan oleh guru, siswa aktif dalam tanya jawab mengenai permasalahan dan siswa menyimak penjelasan guru dengan seksama. Langkah kedua yaitu mengorganisasi siswa untuk belajar, pada siklus I siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang namun siswa cenderung memilih teman kelompok yang dianggap memiliki kemampuan akademis untuk memastikan kelompoknya berhasil serta membagi tugas berupa LKPD. Pada siklus II dan siklus III siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru dan menyimak penjelasan petunjuk LKPD dengan baik. Langkah ketiga yaitu membimbing siswa dalam penyelidikan individu, pada siklus I siswa belum aktif berdiskusi dengan kelompok. Pada siklus II siswa mulai aktif dalam diskusi dan berani bertanya apabila mengalami kesulitan. Pada siklus III siswa melakukan diskusi dengan baik dan tertib, berani bertanya apabila mengalami kesulitan, meskipun terdapat satu kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan LKPD, namun hal itu masih bisa diatasi oleh guru dengan baik. Langkah keempat yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil LKPD berbantuan media *Crossword Puzzle*, pada siklus I siswa belum mampu mengatur waktu penyelesaian LKPD, siswa belum percaya diri saat mempresentasikan hasil LKPD dan siswa belum berani memberikan tanggapan atau sanggahan kepada kelompok. Pada siklus II siswa belum terlalu percaya diri mempresentasikan hasil LKPD dan belum terlalu berani memberikan tanggapan dan sanggahan. Pada siklus III siswa mempresentasikan hasil LKPD dengan percaya diri dan siswa berani dalam memberikan tanggapan dan sanggahan. Langkah kelima yaitu analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah berbantuan media *Crossword Puzzle*, pada siklus I siswa belum ikut serta menyimpulkan materi pembelajaran. Pada siklus II siswa ikut serta dalam menyimpulkan materi pembelajaran walaupun belum sepenuhnya. Kemudian siklus III siswa aktif mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi kegiatan diskusi, serta menyimpulkan materi pembelajaran. Peningkatan terjadi dari siklus I sampai siklus II dikarenakan di setiap pertemuan diadakan refleksi dengan mendiskusikan bersama guru dan observer terkait hasil pengamatan pada setiap pertemuannya dan merancang perbaikan untuk mengatasi kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Hasil refleksi dipergunakan untuk perbaikan pertemuan selanjutnya agar pembelajaran menjadi lebih optimal.

Tabel 3 Perbandingan Antar siklus Penilaian Kognitif (*Posttest*) Muatan IPAS tentang Aku dan Lingkungan Sekitarku

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
90-100	26,92	23,07	26,92	26,92	30,76
80-89	23,07	38,46	30,76	30,76	34,61
70-79	23,07	15,38	26,92	30,76	26,92
60-69	11,53	11,53	15,38	11,53	7,69
50-59	15,38	11,53	-	-	-
<50	-	-	-	-	-

Rata-rata	79	81,31	81,54	82,23	84,08
Siswa Tuntas	73,07	76,92	84,61	88,46	92,30
Siswa Belum Tuntas	26,92	23,07	15,38	11,53	7,69

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus III mengalami peningkatan yang signifikan. Hal itu dibuktikan dengan hasil penilaian siswa dengan memberikan soal evaluasi yang berjumlah 10 soal terdiri 5 soal pilihan ganda, 3 soal isian singkat dan 2 soal uraian pada tiap pertemuannya. Rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 74,99%, siklus II sebesar 86,53%, siklus III sebesar 92,30%.

Selain observasi dan wawancara, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru dan siswa di setiap akhir pembelajaran. Hasil wawancara siklus I pada guru diketahui informasi bahwa guru mengalami beberapa kendala yaitu siswa cenderung memilih teman kelompok yang dianggap memiliki kemampuan akademis dan siswa sulit dikondisikan untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya; sedangkan pada siswa mengalami kendala yaitu siswa belum mampu mengatur waktu untuk menyelesaikan LKPD; siswa belum terlibat aktif dalam diskusi kelompok, siswa belum percaya diri untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok, dan siswa belum berani memberikan tanggapan atau sanggahan. Hasil wawancara siklus II pada guru diketahui informasi bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada modul mengenai penerapan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle*; sedangkan pada siswa masih mengalami kendala yaitu siswa belum terlalu percaya diri mempresentasikan hasil LKPD dan belum terlalu berani memberikan tanggapan dan sanggahan. Hasil wawancara siklus III pada guru diperoleh informasi bahwa guru telah melaksanakan semua langkah-langkah yang terdapat dalam modul mengenai penerapan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* dengan baik; sedangkan pada siswa diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran siklus III dengan penerapan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* terlaksana dengan baik, meskipun terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan LKPD, namun hal itu masih bisa diatasi dengan baik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil siklus I sebesar 74,99 belum memenuhi indikator capaian penelitian sebesar 85%, hal itu dikarenakan pelaksanaan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* belum optimal, kemudian hasil pada siklus II sebesar 86,53 dan siklus III sebesar 92,30 mengalami peningkatan yang signifikan dan memenuhi indikator capaian penelitian seiring dengan optimalisasi penerapan model dan media pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dari siklus I sampai siklus III dikarenakan setiap pertemuan diadakan refleksi bersama guru dan observer terkait hasil pengamatan pada setiap pertemuan dan merancang perbaikan untuk mengatasi kendala yang dihadapi selama pembelajaran, sebagai bahan perbaikan pertemuan selanjutnya agar pembelajaran menjadi lebih optimal. Pembelajaran siswa dapat meningkat setelah diterapkan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* melalui langkah-langkah yang telah dirancang. Langkah pertama yakni orientasi siswa pada masalah berbantuan media *Crossword Puzzle*, guru menyajikan permasalahan kepada siswa dengan jelas dan siswa juga fokus memperhatikan permasalahan yang disampaikan oleh guru, guru melakukan tanya jawab terkait topik permasalahan dan siswa juga ikut aktif dalam tanya jawab, guru menayangkan video materi tentang kenampakan perairan dan memberikan penjelasan mengenai video tersebut, siswa menyimak penjelasan guru dengan seksama. Langkah kedua yakni mengorganisasi siswa untuk belajar, guru membagi siswa menjadi

beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang, siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru, dan siswa menyimak penjelasan guru mengenai petunjuk LKPD dengan baik. Langkah ketiga yakni membimbing siswa dalam penyelidikan, guru membimbing siswa diskusi dengan baik dan siswa mengikuti bimbingan dengan tertib, meskipun terdapat satu kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan LKPD, namun hal itu masih bisa teratasi dengan baik. Langkah keempat yakni mengembangkan dan menyajikan hasil LKPD berbantuan media *Crossword Puzzle*, guru membimbing setiap kelompok yang maju untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dan membimbing setiap kelompok untuk memberikan 1 tanggapan kepada kelompok yang sedang presentasi. Langkah kelima yakni analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah berbantuan media *Crossword Puzzle*, guru menganalisis dan mengevaluasi kegiatan diskusi yang telah dilakukan, guru menyimpulkan materi pembelajaran. Siswa ikut aktif dalam kegiatan analisis dan evaluasi kegiatan diskusi, serta menyimpulkan materi pembelajaran.

Penerapan *PBL* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena model *PBL* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang mendorong siswa aktif siswa selama proses pembelajaran. Model *PBL* menggunakan situasi nyata dari kehidupan sehari-hari siswa sebagai objek pembelajaran sehingga dapat membangkitkan perasaan atau keinginan siswa untuk belajar (Najoan dkk., 2023, hlm. 1270). Masalah yang disajikan dalam pembelajaran *PBL* akan merangsang proses berpikir kreatif siswa mengenai bagaimana upaya untuk memecahkan permasalahan tersebut, oleh karena itu *PBL* dapat meningkatkan hasil belajar (Febrita & Harni, 2020). Hal itu juga sesuai dengan hasil penelitian Cahyati, dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penerapan *PBL* dapat meningkatkan hasil belajar.

Selain itu, hasil tersebut juga relevan dengan hasil penelitian Kurniawati, dkk. (2024) *Crossword Puzzle* yang digunakan media pembelajaran di kelas dapat meningkatkan capaian belajar peserta didik. Menurut Malihah, dkk. (2023) *Crossword Puzzle* merupakan media pembelajaran yang mampu menjadikan suasana kelas menjadi lebih seru dan menyenangkan, sehingga siswa tidak mengalami hambatan saat memahami dan mengingat materi yang diajarkan. *Crossword Puzzle* sebagai sarana dalam belajar dapat berperan dapat keterlibatan secara aktif saat proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik dalam kegiatan di dalam kelas untuk mencapai tujuan supaya peserta didik mampu mencapai kompetensi dari berbagai aspek yakni pengetahuan, sikap, serta keterampilan (Miswandi, 2018). Diperkuat lagi dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muna, dkk., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model dan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Model pembelajaran yang bersifat aktif, kolaboratif, dan berbasis masalah, apabila didukung dengan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa secara signifikan.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS tentang aku dan lingkungan sekitarku. Penerapan model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan mendorong siswa berperan aktif sehingga mencapai kompetensi pengetahuan sikap dan keterampilan; melatih siswa berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, menjadikan suasana kelas menjadi lebih seru dan menyenangkan sehingga mudah memahami dan mengingat materi. Berdasarkan temuan penelitian, ketuntasan hasil belajar siklus I

sebesar 74,99%, siklus II sebesar 86,53%, siklus III sebesar 92,30%, menunjukkan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan. Aktivitas guru dan siswa juga meningkat secara konsisten hingga mencapai kualitas pembelajaran yang optimal. Prospek ke depan, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk melihat bagaimana model *PBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran lain, seperti matematika, bahasa, atau ilmu sosial, serta untuk menganalisis efektivitasnya di masing-masing bidang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfina, W., Y., Astawa, I., M., S., Nurhasanah, & Tahir, M. (2023). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Poster untuk Meningkatkan Nilai Moral dan Disiplin Anak Usia 5-6. *Journal Of Classroom Action Research*, 5(4), 284-291. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5524>
- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 4(02), 67–75.
- Anggraeni, N. (2021). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media *Crossword Puzzle* pada Siswa SMP Negeri 8 Penajam . *Jurnal Sosial Dan Sains*, 1(8), 827–837.
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 671-680.
- Daniesvara, D. N., Praarafati, F.D., Febriyanti, N. & Minart, H. (2023). Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle dan Tebak Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 11 SMAN 11 Yogyakarta. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.
- Firdaus, H., Laensadi, A. M., Matvayodha, G., Siagian, F. N., & Hasanah, I. A. (2022). Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 686–692.
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 129–145.
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Badan Penerbit UNM..
- Hikmah, M. (2020). Makna Kurikulum dalam Perspektif Pendidikan. *Al-Ihda' : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 15(1), 458–463.
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2,(1) 293-304.
- Kemendikbud. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Fase B*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Jakarta.
- Lubis, N., Mutiara, Asriani, D., sakila, R., & Saftina, S. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal ADAM : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119-123.
- Mislinawati, M. & Nurmasyitah, N. (2018). Kendala Guru dalam Menerapkan Model-Model Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 pada SD Negeri 62 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 6(2), 22–32.
- Nawati, A., Setiawan, A., Al-Masjid, A. & Khosiyono, B. H. C. (2024). Analisa Kebutuhan Media Pembelajaran IPAS Berbasis PBL Terintegrasi Nilai Tri-Nga untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pedas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 137-148.
- Partini, (2021). *Problem Based Learning in Civic Learning in First Grade Elementary. SHEs: Conference Series*, 4(6), 1125-1132.

- Sa'bania, F., Satria Jaya, W., & Hendratama, O. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Puzzle Maker pada Siswa Kelas X SMA Darul Ilmi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. *Palapa: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 5(1), 155–166.
- Safitri, R., Sukanto, S., Subekti, E. E., & Nafiah, U. (2023). Analisis Penerapan Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Supriyadi Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 297–308.
- Sudiran, R. A. S. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. TSmart.
- Sujana, I., W., C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya*, 4(1), 29-39.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315.
- Wijayanti, I., D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS SD/MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8(2), 2100-2112.