

## Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang Bentuk Indonesiaku pada Siswa Kelas V SDN 2 Karang Sari Tahun Ajaran 2023/2024

Raeza Pradeka, Wahyudi, Ngatman

Universitas Sebelas Maret  
raezapradeka22@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 30/10/2024

approved 30/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstract

The low learning outcomes of SDN 2 Karang Sari students are because students are less active in learning. This research aims to improve science and science learning outcomes through the *PjBL* model applying by *Crossword Puzzle* media. It was classroom action research. The subjects were teachers and students of fifth grade at SDN 2 Karang Sari. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were observation, interview, and tests. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results indicated that: (1) the steps of *PjBL* applying *Crossword Puzzle*, were: (a) introducing the problems, (b) designing projects applying *Crossword Puzzle*, (c) preparing the schedules of projects applying *Crossword Puzzle*, (d) monitoring the progress of projects, (e) examining the process and results of projects applying *Crossword Puzzle*, and (f) evaluating projects applying *Crossword Puzzle*. (2) *PjBL* applying *Crossword Puzzle* improved learning outcomes since the passing grades in cognitive domain were 73.08% in the first cycle, 88.46% in the second cycle, and 92.03% in the third cycle. It concludes that *PjBL* applying *Crossword Puzzle* improves social and natural science learning outcomes about My Indonesia to fifth grade students of SDN 2 Karang Sari in academic year of 2023/2024.

**Keywords:** *PjBL*, crossword puzzle, social and natural science learning outcomes

### Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa SDN 2 Karang Sari dikarenakan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS melalui model *PjBL* berbantuan media *Crossword Puzzle*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru, siswa kelas V SDN 2 Karang Sari. Data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan tes. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 2 Karang Sari menyatakan bahwa penerapan model *PjBL* berbantuan *Crossword Puzzle* yaitu, (a) orientasi masalah mendasar, (b) mendesain proyek berbantuan media *Crossword Puzzle*, (c) menyusun jadwal penyelesaian proyek IPAS berbantuan media *Crossword Puzzle*, (d) memonitor kemajuan proyek IPAS, (e) menguji proses dan hasil proyek IPAS berbantuan media *Crossword Puzzle*, (f) evaluasi proyek IPAS berbantuan media *crossword puzzle*. Ketuntasan hasil belajar ranah kognitif pada siklus I = 73.08%, siklus II = 88.46%, siklus III = 92.03%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model *PjBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SDN 2 Karang Sari.

**Kata kunci:** *PjBL*, crossword puzzle, hasil belajar IPAS

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari guru, siswa sarana pendidikan, dan lingkungan dalam pendidikan. Komponen pendidikan terdapat kurikulum, proses pembelajaran dan evaluasi, hubungan mutu, manajemen departemen, manajemen sekolah, pelaksanaan kegiatan, dan hasil kerja seluruh warga sekolah. Komponen-komponen tersebut dapat menciptakan pendidikan yang independen berjenjang, dan saling menentukan (Puspitasari & Wahyuni, 2023). Salah satu hal terpenting dalam komponen pendidikan yaitu kurikulum, menurut Cholillah (2023:60) kurikulum merupakan suatu kerangka yang mencakup berbagai aspek yang diperlukan dalam proses pembelajaran meliputi susunan objek pembelajaran, pelaksanaan penilaian, serta teknik penilaian yang logis dan realistis (Nurfaidah & Aliyyah, 2024).

Menurut *Programme for International Student Assessment (PISA)* dalam penelitiannya penilaian siswa secara internasional, Negara Indonesia menduduki peringkat ke 6 dari bawah, hal tersebut yang melatar belakangi pencetusan kurikulum merdeka sebagai perubahan kurikulum baru oleh Mendikbud (Madhakomala, 2022). Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kebebasan untuk berpikir kreatif, mengeksplorasi yang sesuai dengan pengembangan potensi yang dimiliki oleh siswa dan fokus pada materi yang bersifat esensial sehingga siswa dapat belajar secara mendalam, bermakna, dan menyenangkan (Sugih, 2023). Terdapat sedikit perubahan dalam penerapan kurikulum merdeka, salah satunya yaitu penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan tak hidup dan mempelajari kehidupan individu sebagai makhluk sosial yang menjalin interaksi dengan lingkungannya (Azzahra, 2023). Mata pelajaran IPAS penting diterapkan sejak sekolah dasar agar dapat menumbuhkan keingintahuan dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah maupun lingkungan dan masyarakat. Dalam pembelajaran IPAS siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan inkuiri dan mengasah rasa ingin tahu yang ada pada dirinya untuk memahami fenomena di sekitarnya dan memiliki peran untuk memelihara, melestarikan dan menjaga sumber daya yang tersedia dengan baik. Menurut Permana (2023) pembelajaran di sekolah terutama sekolah dasar perlu perencanaan yang baik dengan model dan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Oleh karenanya, perlu adanya usaha untuk meningkatkan hasil belajar IPAS agar terciptanya siswa yang sesuai dengan profil pelajar pancasila. Usaha yang dapat guru lakukan dengan menerapkan pendekatan, strategi, model, metode, dan media yang tepat agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna guna meningkatkan hasil belajar IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 5 – 12 Oktober 2023 terhadap guru kelas V SDN 2 Karang Sari didapatkan bahwa: (1) guru masih jarang menggunakan teknologi dalam pembelajaran, (2) siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran, (3) kurangnya rasa ingin tahu siswa, (3) penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, (5) guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Beberapa masalah tersebut dapat menyebabkan aktivitas siswa terbatas hanya sekedar memperhatikan guru, menghafal materi, dan mengerjakan soal evaluasi sehingga pembelajaran kurang bermakna bagi siswa dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil *pretest* yang dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2023 pada siswa kelas V SDN 2 Karang Sari yang berjumlah 13 siswa. Berdasarkan hasil *pretest* didapatkan hanya 2 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (KKM=70), sedangkan 11 siswa belum mencapai KKM. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran. Beragam model, strategi, metode, dan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam

kurikulum merdeka, salah satunya yaitu menerapkan model *PjBL* dengan bantuan media *Crossword Puzzle*.

Model pembelajaran *PjBL* dipilih karena model pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar dengan melibatkan siswa secara langsung sesuai dengan materi yang dipelajari dengan membuat *project* yang dapat dipresentasikan. Diperkuat oleh pendapat Yustina (2020) menyatakan bahwa pembelajaran *PjBL* dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional yang belum mampu mengatasi permasalahan dalam kesulitan belajar. Rokhimawan (2022) menambahkan bahwa *PjBL* memiliki cakupan mengenai penyelesaian masalah, mengambil keputusan, investigasi serta membuat hasil karya. *PjBL* melibatkan siswa secara langsung untuk aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian Elia (2023) penerapan model *PjBL* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS yaitu sebesar 37%, sehingga *PjBL* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Penggunaan media *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai review materi-materi yang telah disampaikan guna memudahkan siswa untuk mengulang materi yang telah disampaikan guru, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara kognitif, psikomotor maupun afektif (Eka, 2022). Penggunaan media ini bertujuan agar pembuatan proyek dalam pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif untuk menyelesaikan teka-teki silang yang akan dijadikan petunjuk pembuatan proyek. Berdasarkan penelitian Alfiansyah (2023) bahwa penggunaan media *Crossword* dapat meningkatkan aktivitas guru, siswa dan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 48% setelah melakukan pembelajaran IPAS menggunakan media *Crossword*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *PjBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* (2) meningkatkan hasil belajar IPAS tentang bentuk Indonesiaku melalui model *PjBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* di kelas V SDN 2 Karang Sari tahun ajaran 2023/2024.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif bersama guru kelas V sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai perencana penelitian dan merancang perencanaan penelitian. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru dan 13 siswa kelas V SDN 2 Karang Sari. Data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data hasil observasi penilaian ranah afektif dan psikomotor dan data kuantitatif berupa hasil belajar IPAS ranah kognitif. Sumber data yang digunakan yaitu guru, siswa, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan tes.

Prosedur dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Arikunto, Suhardjono, & Supardi (2016) yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap observasi, dan (4) tahap refleksi. Teknik validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber data. Teknik analisis data mengacu pada pendapat Miles dan Huberman (Hardani, dkk., 2020) yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi. Indikator capaian penelitian hasil belajar IPAS dengan target persentase keberhasilan sebesar 85%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *PjBL* berbantuan media crossword puzzle merupakan penggabungan langkah-langkah *PjBL* dengan *Crossword Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan *PjBL* siklus I hingga siklus III mengadaptasi dari pendapat

Handayani (2020), sebagai berikut: (1) menentukan pertanyaan mendasar, (2) mendesain perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal, (4) mentoring siswa dalam kemajuan proyek, (5) menguji hasil, (6) mengevaluasi proyek. Penerapan media *Crossword Puzzle* dalam langkah model pembelajaran *PjBL* dikarenakan menurut pendapat menurut Eka (2022) bahwa penerapan *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai review materi-materi yang telah disampaikan guna memudahkan siswa untuk mengulang materi yang telah disampaikan guru, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara kognitif, psikomotor maupun afektif. Sehingga pembelajaran IPAS dapat terlaksana dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi serta hasil tes dari siklus I hingga siklus III.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model *PjBL* berbantuan Media *Crossword Puzzle*

| No        | Langkah  | Siklus I |       | Siklus 2 |       | Siklus 3 |       | Rata-rata |       |
|-----------|--|----------|-------|----------|-------|----------|-------|-----------|-------|
|           |  | Guru     | Siswa | Guru     | Siswa | Guru     | Siswa | Guru      | Siswa |
|           |  | %        | %     | %        | %     | %        | %     | %         | %     |
| 1         | Menentukan pertanyaan mendasar   | 84.33    | 83.33 | 88.54    | 88.54 | 89.58    | 89.58 | 87.49     | 87.15 |
| 2         | Mendesain atau merancang proyek berbantuan Media <i>Crossword Puzzle</i>       | 83.33    | 83.33 | 87.50    | 87.50 | 89.28    | 89.28 | 86.70     | 86.70 |
| 3         | Menyusun jadwal pembuatan proyek IPAS berbantuan media <i>Crossword Puzzle</i> | 83.33    | 82.50 | 87.50    | 85.83 | 90.00    | 88.33 | 86.94     | 85.55 |
| 4         | Memonitor kemajuan proyek IPAS   | 84.16    | 84.16 | 88.33    | 87.50 | 90.00    | 90.00 | 87.49     | 87.22 |
| 5         | Menguji Proses dan hasil proyek materi IPAS                                    | 82.29    | 84.37 | 86.45    | 86.45 | 89.58    | 87.50 | 86.10     | 86.10 |
| 6         | Evaluasi proyek pembelajaran IPAS berbantuan media <i>Crossword Puzzle</i>     | 84.16    | 85.83 | 87.50    | 87.50 | 91.66    | 90.00 | 87.77     | 87.77 |
| Rata-rata |  | 83.60    | 83.92 | 87.63    | 87.22 | 90.01    | 89.11 | 87.08     | 86.75 |

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada tiap siklusnya. Pada hasil pengamatan guru siklus I dan II mengalami peningkatan sebesar 4,02% dengan rata-rata ketepatan guru pada siklus I sebesar 83.61% kemudian meningkat pada siklus II dengan rata-rata ketepatan sebesar 87.63%. pada siklus II dan siklus III mengalami peningkatan sebesar 2.59% dengan rata-rata ketepatan pada siklus II sebesar 87.63% dan siklus III sebesar 88.17%.

Berdasarkan hasil kesungguhan siswa juga mengalami peningkatan tiap siklusnya. Pada siklus I dan II mengalami peningkatan sebesar 3.30% dengan kesungguhan rata-rata siswa siklus I sebesar 83.92% dan siklus II sebesar 87.22%. pada siklus II dan III mengalami peningkatan sebesar 0.95% dengan rata-rata kesungguhan siswa siklus II sebesar 87.22% dan siklus III sebesar 88.17%.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Ranah Afektif

| No        | Sikap Sosial      | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|-----------|-------------------|----------|-----------|------------|
|           |                   | %        | %         | %          |
| 1         | Jujur             | 83.33    | 87.49     | 91.66      |
| 2         | Peduli            | 79.16    | 87.49     | 91.66      |
| 3         | Percaya diri      | 75.00    | 83.33     | 83.33      |
| 4         | Bertanggung jawab | 75.00    | 79.16     | 83.33      |
| Rata-rata |                   | 78.12    | 84.37     | 87.49      |

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPAS ranah afektif pada tiap siklusnya yang terdiri dari 4 sikap, yaitu: (1) jujur, (2) peduli, (3) percaya diri, (4) bertanggung jawab. Pada siklus I rata-rata persentase sebesar 78.12%, siklus II sebesar 84.37%, dan pada siklus III sebesar 87.49%.

Tabel 3 Peningkatan Hasil Belajar IPAS Ranah Psikomotor

| No        | Komponen Keterampilan                       | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|-----------|---|----------|-----------|------------|
|           |   | %        | %         | %          |
| 1         | Kesiapan alat dan bahan                     | 83.33    | 89.99     | 97.77      |
| 2         | Kemampuan membuat proyek secara berkelompok | 77.77    | 81.11     | 88.88      |
| 3         | Kelengkapan isi proyek                      | 85.55    | 91.10     | 95.55      |
| 4         | Kerapian pembuatan proyek                   | 86.66    | 91.10     | 97.77      |
| 5         | Kemampuan mempresentasikan hasil proyek     | 78.88    | 84.44     | 91.11      |
| Rata-rata |   | 82.43    | 87.55     | 94.21      |

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa penilaian psikomotor dinilai dengan 5 komponen yaitu kesiapan alat dan bahan, kemampuan membuat proyek secara berkelompok, kelengkapan isi proyek, kerapian pembuatan proyek, dan kemampuan mempresentasikan hasil proyeknya di depan kelas. Pada siklus I proyek siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 82.43%, Siklus II sebesar 87.55%, dan siklus III sebesar 94.21%.

Tabel 4. Peningkatan Hasil belajar IPAS Ranah Kognitif

| Nilai              | Siklus I |        | Siklus II |        | Siklus III |
|--------------------|----------|--------|-----------|--------|------------|
|                    | Pert 1   | Pert 2 | Pert 1    | Pert 2 | Pert 1     |
|                    | %        | %      | %         | %      | %          |
| 90-100             | 30.76    | 23.08  | 15.38     | 46.16  | 46.15      |
| 80-89              | 7.70     | 30.76  | 46.16     | 15.38  | 23.08      |
| 70-79              | 30.76    | 23.08  | 23.08     | 30.76  | 23.08      |
| 60-69              | 23.08    | 15.38  | 15.38     | 7.69   | 7.70       |
| 50-59              | 7.70     | 7.70   | -         | -      | -          |
| <50                | -        | -      | -         | -      | -          |
| Nilai Tertinggi    | 95       | 90     | 100       | 100    | 100        |
| Nilai Terendah     | 50       | 55     | 65        | 65     | 65         |
| Rata-rata          | 75.00    | 76.53  | 78.07     | 83.84  | 86.15      |
| Siswa tuntas       | 69.24    | 76.92  | 84.62     | 92.30  | 92.30      |
| Siswa Belum Tuntas | 30.76    | 23.08  | 15.38     | 15.38  | 7.70       |

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklusnya. pada siklus I rata-rata ketuntasan sebesar 69.224%, lalu meningkat pada siklus I pertemuan 2 sebesar 76.92% Pada siklus II pertemuan 1 meningkat sebesar 84,62% kemudian meningkat pada siklus II pertemuan 2 sebesar 92.30% dan siklus III rata-rata ketuntasan sebesar 92.30%.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan terdapat ketuntasan hasil belajar IPAS pada ranah afektif, psikomotor, dan kognitif, sehingga dapat dinyatakan bahwa penerapan model *PjBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Darmayanti (2023) menyatakan bahwa menerapkan *PjBL* untuk pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar secara efektif karena *PjBL* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan kognitif secara holistic dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata sehingga dapat mendorong pemahaman peserta didik yang lebih mendalam. *PjBL* menitikberatkan pada konsep konsep penting, berpusat pada siswa, proyek yang dibuat realistis sehingga siswa dapat merancang dan membuat produk sesuai dengan kreatifitasnya oleh karena itu *PjBL* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fauziah & Setiawan, 2019)

Penerapan model *PjBL* dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, dapat melatih kemandirian dan dapat meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi yang diajarkan, hal tersebut dapat membantu siswa untuk mengintegrasikan dan mengembangkan keterampilan kolaborasi dan eksekusi serta kesesuaian belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Antari, 2023, Goyal & Gupta, 2022, dan Zen & Ariani, 2022). Sedangkan menurut penelitian Wana (2021) menyatakan bahwa penggunaan teka-teki silang (*crossword puzzle*) dapat meningkatkan pembelajaran dikarenakan penggunaan media tersebut sangat efektif untuk melatih konsentrasi, sehingga menghasilkan daya ingat yang tajam dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Nurfitriah & Idris (2023) *Crossword puzzle* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan menjadikan suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan *Crossword puzzle* dapat menarik perhatian siswa yang dapat digunakan untuk mengulang isi atau materi yang diberikan oleh siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif, emosional, dan psikomotorik (Bheke, Pritem, & Pujarih, 2021)

Meningkatnya hasil belajar IPAS setelah diterapkannya model *PjBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* dengan tepat dan optimal. Langkah *PjBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* yaitu: (1) orientasi pertanyaan mendasar, guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi dan memicu siswa untuk melakukan investigasi lebih lanjut. Menurut Nikmah, (2023) pertanyaan mendasar merupakan langkah awal yang harus dilaksanakan agar dapat merangsang pemikiran siswa untuk memperdalam pemahaman siswa, (2) merancang atau mendesain proyek berbantuan media *Crossword Puzzle*. Guru membagi kelompok, menanyakan alat dan bahan, serta membagi *Crossword Puzzle* untuk mengingat materi yang telah dipaparkan oleh guru, guru memperlihatkan contoh produk serta memaparkan cara pembuatan proyek. Hal tersebut didukung dengan pendapat Nuryadi & Rahmawati (2018) perencanaan proyek dilaksanakan secara kolaboratif dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek, dan mengetahui daya dan bahan yang dapat digunakan untuk membantu dalam penyelesaian proyek. (3) penyusunan jadwal penyelesaian proyek. Guru memberikan dan menawarkan *timelime* dalam pembuatan proyek dan memberikan arahan agar proyek dapat diselesaikan tepat waktu.

Hal tersebut didukung dengan pendapat Anggraini & Wulandari, (2021) menyatakan bahwa penetapan langkah serta jadwal bagi guru dan siswa dalam

penyelesaian proyek tersebut akan membantu siswa untuk menyusun langkah penyelesaian dalam realitanya, (4) memonitor kemajuan proyek IPAS berbantuan media *Crossword Puzzle* dengan membimbing dan membantu siswa dalam pembuatan proyek, memonitor perkembangan proyek secara berkala dan mengingatkan selalu *deadline* pembuatan proyek. Hal tersebut selaras dengan pendapat Nuryadi & Rahmawati (2018) menjelaskan bahwa pendidik memiliki tanggung jawab atas kegiatan peserta didik selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Monitoring dilakukan oleh pendidik untuk memudahkan peserta didik pada setiap prosesnya, yaitu pendidik yang berperan sebagai pembimbing dalam kegiatan pembelajaran peserta didik, (5) menguji proses dan hasil proyek dilaksanakan siswa dengan mempresentasikan hasil proyeknya di depan kelas dengan percaya diri untuk mengetahui ketercapaian standar siswa dan kemudian guru memberikan umpan balik terhadap proyek yang telah disampaikan siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Darmayoga dan Suparya (2021) bahwa menguji hasil dilakukan untuk mengukur ketercapaian dan berperan dalam mengevaluasi kemajuan siswa, serta memberikan umpan balik kepada siswa, (6) evaluasi proyek dilakukan dengan menyimpulkan materi pembelajaran serta melaksanakan refleksi bersama guru dan siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nuryadi & Rahmawati, (2018) bahwa siswa dan guru melaksanakan refleksi dengan cara mengungkapkan perasaan dan pengalamannya setelah menyelesaikan proyek. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penerapan model *PjBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* yang diterapkan dengan tepat dan optimal maka dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada ranah afektif, psikomotor, dan kognitif pada siswa kelas V SDN 2 Karang Sari tahun ajaran 2023/2024.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan Model *PjBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS tentang bentuk Indonesiaku pada siswa kelas V SDN 2 Karang Sari tahun ajaran 2023/2024 dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut: (a) orientasi masalah mendasar, (b) mendesain proyek berbantuan media *Crossword Puzzle*, (c) menyusun jadwal penyelesaian proyek IPAS berbantuan media *Crossword Puzzle*, (d) memonitor kemajuan proyek IPAS, (e) menguji proses dan hasil proyek IPAS berbantuan media *Crossword Puzzle*, (f) evaluasi proyek IPAS berbantuan media *Crossword Puzzle*. (2) penerapan model *PjBL* berbantuan media *Crossword Puzzle*, dapat meningkatkan hasil belajar IPAS tentang bentuk Indonesiaku pada siswa kelas V SDN 2 Karang Sari tahun ajaran 2023/2024. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar pada ranah afektif siklus I = 78.12%, siklus II = 84.37%, siklus III = 87.49%. Pada ranah psikomotor persentase siklus I = 82.43%, siklus II = 87.55%, siklus III = 94.21%. Persentase ketuntasan hasil belajar ranah kognitif pada siklus I = 73.08%, siklus II = 88.46%, siklus III = 92.03%. Dari penelitian dengan menerapkan model *PjBL* berbantuan media *Crossword Puzzle* yang diterapkan oleh guru dengan tepat dapat memberikan wawasan dan inovasi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, D. C., Prasasti, P. A. T., & Yulistianasari, I. (2023). Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sdn Bader 03. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2199-2211. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8321>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan*

- Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299.  
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Antari, P. L., Widiyana, I. W. ., & Wibawa, I. M. C. . (2023). Modul Elektronik Berbasis *Project Based Learning* Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 266–275. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60236>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230 - 6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.127>.
- Bheke, E., Pritem, S., & Pujarih, S. (2021). The Effect of Application of Crossword Puzzle Learning Strategy on Student Learning Outcomes. *Journal La Edusci*, 2(3), 10-15. <https://doi.org/10.37899/journallaedusci.v2i3.398>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56-67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Damayanti, M. F., Mariati, P., & Achomadin, A. (2023, June). Penerapan *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV di UPT SDN 162 Gresik. In *prosiding national conference for ummah* (Vol. 2, No. 1, pp. 530-534).
- Darmayoga, I. W., & Suparya, I. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD N 1 Penatih Tahun Pelajaran 2019/2020. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 41-50. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v2i1.1391>
- Eka Putri Samarinda, Tutut Handayani, & Fuaddilah Ali Sofyan. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V MIN 08 Muara Enim. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 752–755. Retrieved from <https://journal-nusantara.com/index.php/JIM/article/view/186>
- Elia Kurniati, Aiman Faiz, Nurkholis, & Rohadi. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ips Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Siswa Kelas V Di Sdn Cijoho. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4652 - 4665.
- Fauziah, R., & Setiawan, B. (2019). The Effect of Project Based Learning Model on Students Learning Outcome of Elementary School. *International Journal of Educational Dynamics*, 1(2), 265-269. <https://doi.org/10.24036/ijeds.v1i2.198>
- Goyal, M., Gupta, C., & Gupta, V. (2022). A Meta-Analysis Approach To Measure The Impact Of Project-Based Learning Outcome With Program Attainment On Student Learning Using Fuzzy Inference Systems. *Heliyon*, 8(8), 1-13.
- Handayani, L. (2020). Peningkatan motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Bagi Siswa SMP Negeri 4 Gunungsari. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 168-174. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2726>
- Hardani, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.127>
- Madhakomala, Aisyah, L., Rizqiqa, F. N. R., Putri, F. D., & Nulhaq, S. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire. *At- Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 162-172. <https://doi.org/10.55210/attalim.v8i2.819>
- Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. F. (2023). Implementasi Metode *Project Based Learning* untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal*



- Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4857-4870.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>
- Nurfaidah, C., & Aliyyah, R. R. . (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka: Strategi Guru dalam Mengelola Kedisiplinan Siswa pada Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 183–204. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.11616>
- Nurfitriana, U., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri Talang Leban Tahun Ajaran 2022/2023. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6107-6117. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1268>
- Nuryadi, & Rahmawati, P. (2018). Persepsi Siswa Tentang Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Ditinjau dari Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 53–62. 10.26486/jm.v3i1.656W:\ <http://ejournal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/mercumatika>
- Permana, K. A. D., Gading, I. K., & Agustina, I. G. A. T. (2023). Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14692–14704. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1952>
- Puspitasari, V., & Wahyuni, A. (2023). Analisis Penerapan *Project Based Learning (PJBL)* Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas 4 Dengan Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2517-2530. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9911>
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077-2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Rosidah, A., & Widaningsih, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *PjBL (Project Based Learning)* Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 7415-7423. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.3003>
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Wana, P. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100-107. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.207>
- Yustina, Y., Syafii, W., & Vebrianto, R. (2020). The Effects of Blended Learning and Project-Based Learning on Pre-Service Biology Teachersâ Creative Thinking through Online Learning in the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 408-420. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.24706>
- Zen, Z., & Ariani, F. (2022). Academic achievement: The Effect Of Project-Based Online Learning Method And Student Engagement. *Heliyon*, 8(11), 1-13.