



Analisis Media Pembelajaran IPAS Berbasis Crossword Puzzle Pada Materi Rantai Makanan Siswa Sekolah Dasar: Literatur Review

Teguh Handoyo^{1*}, Umi Mahmudah²

^{1,2} Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

teguhhandoyo319c@gmail.com^{1*}, umimahmudah@uingusdur.ac.id²

Korespondensi penulis: teguhhandoyo319c@gmail.com*

Abstract. *This article discusses the urgency of crossword puzzle-based IPAS learning media that is effective in increasing student participation in the learning process in grade V elementary school. This method allows discussion in large and small groups, learners can participate in learning activities. Creating fun learning and making it easier for students to achieve learning goals both in cognitive, affective and psychomotor aspects. . This article uses the Systematic Literature Review (SLR) method to explore various studies related to the use of crossword puzzle-based IPAS learning media. Currently, there are many learning models introduced by each teacher in school. The development of education in Indonesia still does not educate students' creativity because schools only measure students' cognitive levels so that the level of creativity of students in Indonesia is low. Learning media using crossword puzzles is proposed as a solution to increase student creativity, especially in elementary school students. So this research has the aim of analyzing the benefits of crossword puzzles as a means of increasing student creativity. This analysis was carried out by collecting various sources of scientific literature related to the research variables. The results of the literature review research show that learning media using crossword puzzles can increase the creativity of elementary school students.*

Keyword: *Media Crossword puzzle, Food Chain, Elementary school students.*

Abstrak. Artikel ini membahas urgensi media pembelajaran IPAS berbasis crossword puzzle yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Metode ini memungkinkan terjadinya diskusi dalam kelompok besar maupun kecil, pelajar dapat berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta memudahkan peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. . Artikel ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk menggali berbagai studi terkait penggunaan media pembelajaran IPAS berbasis crossword puzzle. Saat ini banyak sekali model pembelajaran yang diperkenalkan oleh tiap pengajar di sekolah. Perkembangan pendidikan di Indonesia masih belum mendidik kreativitas siswa dikarenakan sekolah hanya mengukur tingkat kognitif siswa sehingga tingkat kreativitas pelajar di Indonesia tergolong rendah. Media pembelajaran menggunakan crossword puzzle diusulkan sebagai solusi untuk meningkatkan kreativitas siswa khususnya pada siswa sekolah dasar. sehingga penelitian ini memiliki tujuan menganalisis manfaat crossword puzzle sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas siswa. Analisis ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber literatur ilmiah yang berkaitan dengan variabel penelitian. Hasil penelitian kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan crossword puzzle dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media crossword puzzle, Rantai makanan, Siswa SD.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan mengajar yang memungkinkan siswa atau peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka (Redaksi, 2020). Tujuannya adalah agar siswa atau peserta didik memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sopan santun, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka

dan masyarakat (Munir, 2021). Pendidikan formal merupakan pendidikan yang pada umumnya dilaksanakan melalui jalur pendidikan di sekolah. Pendidikan formal dimulai dari tingkat dasar, menengah hingga tingkat pendidikan tinggi, pendidikan yang dilakukan ini dilakukan secara terstruktur dan terprogram (Abdi, 2021). Selanjutnya pendidikan non formal adalah pendidikan yang biasa digunakan sebagai pendidikan tambahan dari pendidikan non formal seperti ekstrakurikuler, bimbingan belajar, kursus, dan lain-lain. Pendidikan non-formal biasanya ditujukan bagi individu yang memerlukan pendidikan tambahan, pengganti, atau pelengkap dari pendidikan formal yang mereka jalani (Syaadah et al., 2023).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak positif terhadap penggunaan alat bantu pengajaran di sekolah (Mitchell, 2024). Sekolah yang memiliki sumber daya yang memadai telah memanfaatkan teknologi ini sebagai alat bantu dalam proses belajarmengajar di kelas, mencakup semua mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa, sehingga menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien (Norpin et al., 2024). Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk mendukung proses belajar-mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dalam proses belajar-mengajar, media pembelajaran dapat menumbuhkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi, serta merangsang aktivitas belajar, bahkan memberikan dampak psikologis yang positif bagi siswa (Milah et al., 2024).

IPA merupakan salah satu muatan pembelajaran yang terdapat di sekolah dasar. Materi yang terdapat pada mata pelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu secara sistematis hal-hal yang berkaitan dengan alam. Mata pelajaran IPA erat kaitannya dengan keadaan peserta didik (Gumilar, 2023). Menurut Elisa (2023) pembelajaran IPA di sekolah dasar haruslah bersifat menyenangkan sehingga peserta didik merasa tertarik dan bersemangat untuk belajar, khususnya pada materi rantai makanan yang membahas mengenai sebuah peristiwa makan dan dimakan antara sesama makhluk hidup dengan urutan-urutan tertentu (Elisa et al., 2023).

Pada materi rantai makanan terdapat beberapa istilah peran makhluk hidup, diantaranya yaitu sebagai produsen, konsumen dan dekomposer (pengurai). Beberapa istilah tersebut terkadang masih sulit dipahami oleh beberapa peserta didik karena peserta didik masih keliru dalam penyebutan beberapa istilah tersebut (Sinaga, 2023). Hal ini disebabkan karena guru masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran. Menurut Saddam Husein (2018) menjelaskan bahwa peserta didik tidak akan bisa fokus terhadap pembelajaran jika proses pembelajaran tidak menggunakan media yang tepat, guru harus mengubah media pembelajaran

tersebut serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Saddam Husein, 2018). Kebanyakan peserta didik mengalami kebingungan dalam memahami materi atau konsep materi yang diajarkan khususnya IPA. Pembelajaran IPA yang diajarkan oleh guru masih terpaku pada buku teks guru dan peserta didik dengan penyampaian secara sederhana sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang bermakna, tanpa melibatkan aktivitas yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik (Aslik et al., 2022).

Crossword Puzzle adalah salah satu metode pembelajaran aktif yang efektif untuk siswa, dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa mengurangi esensi proses belajar (Himmah, 2020). Menurut Rakhma (2017) Penggunaan permainan dalam bentuk teka-teki silang ini lebih efektif dalam pembelajaran karena mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (Rakhma, 2017). Crossword Puzzle menambah kegembiraan dalam proses evaluasi karena membuatnya terasa seperti permainan. Jawabannya singkat, hanya dengan menuliskan kata-kata yang dibantu dengan petunjuk jumlah huruf pada kotak jawaban. Cara mengerjakan teka-teki silang sangat mudah, hanya perlu menuliskan jawaban pada kotak-kotak yang tersedia sesuai dengan jumlah kotak yang diperlukan (Rosita Putri Rahmi Haerani et al., 2023).

Peserta didik perlu diberikan media pembelajaran yang dapat mengasah otak dan bersifat menyenangkan. Sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan. Seorang guru harus mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran agar peserta didik aktif saat proses pembelajaran (Supit et al., 2021). Salah satu pengembangan metode yang dapat membuat peserta didik aktif dan mengalami pembelajaran yang tidak terlupakan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada semangat belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan pengaruh pada keaktifan serta kemampuan menganalisis peserta didik. Salah satu media yang dapat diterapkan pada materi ini yaitu Crossword Puzzle. Menurut Feri (2021) menyatakan bahwa salah satu metode aktif yang menjadikan belajar tidak terlupakan adalah penggunaan media berupa Crossword Puzzle (Feri & Zulherman, 2021).

Penggunaan media Crossword Puzzle dapat membantu peserta didik untuk mengetahui serta mengingat istilah-istilah tertentu yang sedang atau pernah mereka pelajari sebelumnya melalui beberapa petunjuk pada setiap nomornya. Melalui permainan ini, peserta didik harus menjawab pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan jumlah persegi yang tersedia sehingga dapat merangsang minat belajar peserta didik serta membuatnya merasa tertantang (Mu'arofah, 2022).

Media Crossword Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memperkaya perbendaharaan kata, media Crossword Puzzle bermanfaat untuk mengasah daya

ingat, serta mengembangkan kemampuan menganalisa dan merangsang kreativitas peserta didik. Hal ini penting karena pada dasarnya pembelajaran di sekolah dasar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik (Safitri & Suryadi, 2023). Sehingga media Crossword Puzzle dirasa tepat untuk diterapkan karena media ini dapat memberikan pemahaman terhadap materi secara mudah dan mendalam serta melibatkan proses berpikir yang aktif dan menyenangkan. Pemanfaatan crossword Puzzle dapat mengikutsertakan tubuh, pikiran, gerak, meningkatkan aktivitas serta hasil belajar, menarik, menyenangkan, serta sesuai dengan perkembangan zaman (Mardhatillah & Anas, 2023).

Seperti pada penjelasan di atas bahwa media Crossword Puzzle berhubungan dengan kemampuan daya ingat peserta didik, hal ini berkaitan dengan neurosains. Sebagaimana pendapat Fauzen (2022) yang menjelaskan neurosains adalah ilmu yang berhubungan dengan syaraf-syaraf otak pada manusia, maka pembelajaran yang baik harus berintegrasi dengan neurosains. Selain itu pembelajaran pun perlu menciptakan aktivitas yang melibatkan peserta didik untuk aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan cara yang dapat meraih partisipasi serta peningkatan taraf pembelajaran. Pembelajaran aktif digunakan untuk melatih daya pikir dan kreativitas peserta didik (Fauzen et al., 2022).

Pentingnya kemampuan kreativitas mencerminkan urgensi untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi perubahan kompleks dan tantangan global (Ade Suryanda et al., 2023). Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup pembentukan karakter yang mendukung ketangguhan mental, keterampilan sosial, dan kemampuan beradaptasi dengan konteks yang terus berubah (Muakhirin, 2014). Masih ada kecenderungan di beberapa sekolah di mana kebebasan siswa terbatas, dan guru sering kali mendominasi proses pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung hanya mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru, tanpa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka sendiri. Padahal, kreativitas dapat berkembang secara optimal ketika siswa diberi kebebasan dalam berpikir dan bertindak, tanpa adanya pembatasan yang menghambat kemungkinan eksplorasi ide-ide baru dan inovatif (Ritonga et al., 2020).

Maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana media crossword puzzle digunakan pada materi rantai makanan di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media crossword puzzle pada materi rantai makanan di kelas V sekolah dasar, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta memudahkan peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi pada dunia pendidikan khususnya guru yang mengalami kesulitan memilih media yang tepat pada materi rantai makanan. Penelitian

ini dapat dijadikan tolak ukur untuk menganalisis minat siswa dalam belajar melalui teka-teki silang.

2. KAJIAN TEORITIS

Terdapat beberapa penelitian sama yang mengatakan bahwa Crossword Puzzle menjadi sarana media pembelajaran yang baik. Seperti penelitian yang dilakukan Siti Malihah dan Ujang Jamaludin dengan judul "Analisis Media Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Materi Rantai Makanan Bagi Siswa Sekolah Dasar" Penelitian menunjukkan hasil bahwa pada hasil observasi media Crossword Puzzle dalam pembelajaran, yang menunjukkan bahwa media tersebut berada pada kategori "baik". sedangkan pada hasil wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media Crossword Puzzle sangat inovatif dan bersifat menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Diva Nadia Daniesvara., Dkk dengan judul "Perbandingan Pembelajaran Crossword Puzzle dan Tebak Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 11 SMAN 11 Yogyakarta" Yang mengatakan bahwa secara garis besar hasil belajar siswa dengan media crossword puzzle lebih baik dari pada dengan media tebak gambar. Hasil belajar dengan menggunakan crossword puzzle mendapatkan rata rata nilai 89,66 sedangkan media tebak gambar mendapatkan nilai rata rata 87,08, sehingga selisih nilai tersebut adalah 2,58.

Penelitian yang dilakukan Elisabet Dyah Kusuma dengan judul "Pengembangan Media Crossword Puzzle Berbasis Hots Pada Pembelajaran Tematik" Pada penelitiannya Elisabeth mengkolaborasi pelajaran tematik dengan media crossword, dan mendapatkan hasil bahwa Pembelajaran tematik melalui penggunaan dan penerapan media Crossword Puzzle berbasis HOTS di sekolah dasar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik yang terlihat dari keaktifan siswa saat memanipulasi media Crossword Puzzle, di samping itu siswa terbantu dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media Crossword Puzzle.

Pada penelitian yang dilakukan Damanhuri dan Hefi Rusnita Dewi dengan judul "Efektivitas Permainan Teka Teki Silang Pada Materi Limas dan Prisma untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Kelas VIII" pada penelitian ini amanhuri dan Hefi Rusnita Dewi mendapatkan hasil bahwa belajar teka-teki silang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mempertajam daya ingat.

Sedangkan penelitian yang dilakukan Bi' Aqilah Amaliyah., Dkk dengan judul "Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Discovery terhadap Kemampuan

Berpikir Kritis Siswa Kelas XI pada Materi Keseimbangan Kimia." jika penelitian yang dilakukan Elisabeth mengkolaborasi dengan mata pelajaran tematik, berbeda dengan yang dilakukan Bi' Aqilah Amaliyah, pada penelitiannya media crossword disajikan dengan mata pelajaran kimia sehingga memperoleh hasil bahwa Ada pengaruh media Crossword Puzzle dalam model Discovery Learning terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI SMAN 9 Makassar (studi pada materi pokok keseimbangan kimia).

Dan terakhir penelitian yang dilakukan Adinda Ayu In Dira Sari., Dkk dengan judul "Implementasi Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik SMP Pada Materi Pemanasan Global." Dengan memadupadankan pembelajaran jigsaw dengan crossword memperoleh hasil bahwa crossword puzzle efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memperoleh nilai ketuntasan klasikal sebesar 78,12% dan N-Gain skor diperoleh sebesar 59,61% dengan tingkatan efektivitas cukup efektif.

3. METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode penelitian metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah systematic literature review (SLR) untuk menggali berbagai studi terkait Media Pembelajaran IPAS Berbasis Crossword Puzzle Pada Materi Rantai Makanan Siswa Sekolah Dasar. Pada dasarnya berupaya untuk menggali dan mereview berbagai hasil penelitian yang memiliki topik yang sama dengan artikel ini (Asani, 2023).

Secara metodologis tahapan dalam penelitian ini dimulai dari (1) penentuan objek material penelitian yaitu media pembelajaran meliputi berbagai media digital. (2) penentuan objek formal penelitian yang merupakan teori rekonstruksi-metodologi dan (3) proses analisis dan penyajian hasil penelitian. Karena penelitian ini menggunakan systematic literature review (SLR) maka sumber utama penelitian ini berbasis kepastakaan yang membicarakan seputar media pembelajaran ipas berbasis crossword puzzle. Data hasil analisis kemudian dijadikan sebagai pijakan dalam mengembangkan metodologi media pembelajaran ipas berbasis crossword puzzle.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Crossword Puzzle, guru terlebih dahulu mengkondisikan kelas, agar peserta didik siap untuk belajar dengan cara guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama-sama dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik secara bergantian, kemudian guru melanjutkan untuk mengecek kesiapan diri peserta

didik dengan mengisi daftar kehadiran peserta didik dan memeriksa kerapian dari segi pakaian sampai posisi tempat duduk peserta didik, selanjutnya peserta didik bersama guru menyanyikan salah satu lagu wajib nasional sebagai bentuk penanaman karakter nasionalisme pada peserta didik. Kemudian guru melakukan apersepsi dan mengulas kembali materi pada pertemuan sebelumnya dengan sesekali memberikan pertanyaan pada peserta didik tentang materi pada hari sebelumnya, serta memberikan motivasi belajar kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada hari itu.

Pembelajaran penggunaan teka-teki silang terbukti mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa (Juhaeni et al., 2022). Media ini mendorong kecerdasan dan kemampuan berpikir siswa dengan memberikan berbagai muatan ilmiah di dalamnya penggunaan teka-teki silang untuk siswa Sekolah Dasar menawarkan berbagai keuntungan. Siswa mendapat nilai lebih baik dan kemampuan belajarnya meningkat. Selain itu, siswa lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan kemampuan berpikir kreatif. Metode ini juga membantu siswa mengembangkan kreativitasnya dengan cara mengikuti kompetisi di luar sekolah. Berdasarkan hasil dan analisis data dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media teka-teki silang efektif meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan berpikir kreatif siswa. Teka-teki silang dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan melatih kreativitasnya, karena jawaban yang ditemukannya memberikan petunjuk terhadap jawaban selanjutnya (Asani, 2023).

Dalam proses ini, siswa diajarkan untuk menggunakan kreativitasnya untuk memuaskan keingintahuannya terhadap jawaban yang belum ditemukan. Metode ini membantu siswa mengatasi rasa bosan karena harus terus berpikir dan mencari hingga semua jawaban ditemukan. Penerapan metode pembelajaran teka-teki silang terbukti positif meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa (Herlindawati et al., 2021). Metode ini tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menarik, namun juga efektif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Penerapan metode pembelajaran teka-teki silang tidak hanya positif meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis siswa, namun juga mampu meningkatkan prestasi akademik dan keterampilan kognitif siswa. Metode ini terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong pemikiran dan pembelajaran yang menyenangkan (Khoerunnisa et al., 2022).

Crossword puzzle adalah permainan yang melibatkan pengisian kolom-kolom kosong berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara horizontal dan vertikal. Dalam permainan ini, tersedia sejumlah pertanyaan atau kata/frase yang berfungsi sebagai petunjuk untuk mengisi kotak-kotak kosong yang telah dirancang sedemikian rupa. Pemain menebak

kata sesuai dengan petunjuk yang diberikan dan mengisi kata tersebut dalam kotak-kotak kosong secara horizontal atau vertikal. Petunjuk dalam crossword puzzle bisa berupa gambar, pernyataan, pertanyaan, atau kata kunci lainnya. Walaupun teka-teki silang pada dasarnya adalah sebuah permainan, namun permainan ini bersifat mendidik karena selain sebagai permainan yang menyenangkan juga dapat mengasah kemampuan berpikir siswa. Selain itu, penggunaan metode teka-teki silang dalam pembelajaran membantu siswa lebih mengingat dan memahami kosakata karena terdapat unsur tantangan yang membangkitkan rasa ingin tahu. Metode ini juga dapat memperkuat daya ingat siswa, mencegah demensia dan melatih kemampuan informasinya.

Metode pengajaran dengan menggunakan teka-teki silang diyakini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Model pembelajaran ini berfokus pada siswa, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta memungkinkan siswa bermain sambil bermain. Metode ini memungkinkan siswa untuk berkomunikasi, meningkatkan kemampuan berpikirnya dan mengeksplorasi pilihannya dalam proses pembelajaran (Prihatini, 2017).

Keuntungan menggunakan teka-teki silang adalah: a) Meningkatkan daya ingat. Ketika siswa dihadapkan pada teka-teki silang, mereka mencari semua pengalaman masa lalu mereka dan kemudian memilih pengalaman yang paling sesuai dengan pertanyaan tersebut. Ini membantu untuk mempertajam kemampuan memori siswa. b) Berlatih menjelaskan. Metode ini mendorong siswa untuk mengelompokkan atau menjelaskan beberapa kata sehingga membentuk kalimat yang utuh. c) Mengembangkan keterampilan analitis. Setelah pertanyaan, siswa meninjau dan menganalisis pengalamannya, bagaimana menggabungkan kata-kata yang paling tepat untuk membentuk sebuah kalimat utuh. d) Memberikan hiburan. Sebagai permainan yang mengasah otak dan memerlukan analisis yang baik, teka-teki silang merupakan kegiatan yang menghibur bagi siswa. Tekateki silang mendorong siswa berpikir kreatif untuk menemukan dan menyusun jawaban yang benar (Sulastri et al., 2022).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Crossword puzzle sebagai metode pembelajaran memiliki dampak positif terhadap kreativitas siswa, hasil belajar mereka, dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan crossword puzzle cenderung memperoleh nilai yang lebih baik, menunjukkan peningkatan kreativitas dalam memecahkan masalah, dan aktif dalam proses belajar. Metode ini juga membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, serta merangsang rasa ingin tahu mereka terhadap materi pembelajaran.

Implementasi crossword puzzle tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam mencapai tujuan akademis, tetapi juga berperan dalam mengembangkan aspek kreativitas dan minat siswa. Dengan mempertimbangkan hasil-hasil ini, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran crossword puzzle dapat dianggap sebagai pendekatan yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mempromosikan minat belajar siswa secara signifikan.

DAFTAR REFERENSI

- Abdi, H. (2021). Pendidikan adalah proses perubahan sikap, kenali pengertiannya menurut para ahli. *Liputan6.com*.
- Ade Suryanda, R., Rosariyantika, W., Ratna Komala, & Eka Putri Azrai. (2023). Urgensi media pembelajaran audio visual berbasis digital pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah. *BIOEDUSCIENCE*, 7(1).
- Asani, S. N. (2023). Systematic literature review efektivitas media pembelajaran IPA berbasis android dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2).
- Aslik, M., Karyono, H., & Gunawan, W. (2022). Pengembangan e-modul IPA berbasis literasi untuk mendukung pembelajaran daring bermakna. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 9(1).
- Elisa, D. T., Juliana, J., Bundel, B., Bumbun, M., Silvester, S., & Purnasari, P. D. (2023). Analisis karakteristik hakikat pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Fauzen, A., Roosyanti, A., & Desiningkrum, N. (2022). Jurnal pengembangan media crossword puzzle materi perubahan zat wujud benda kelas V SD Raden Patah Surabaya. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(5).
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Nearpod. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3).
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika pembelajaran IPA pada kurikulum merdeka di sekolah dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2(1).
- Herlindawati, E., Kusmariyatni, Ny., & Wiryawati, Kt. (2021). Peningkatan prestasi belajar IPA tema lingkungan sahabat kita melalui penerapan pembelajaran kooperatif teams games tournaments berbantuan media teka-teki silang. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1).
- Himmah, Y. D. (2020). Penerapan strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap minat belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V di MI Bustanul Ulum Bangsalsari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Prodi PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ*, 5(2).

- Juhaeni, J., Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., Azizah, I. N., & Safaruddin, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar IPA materi perkembangbiakan tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(6).
- Khoerunnisa, N., Akil, & Abidin, J. (2022). Urgensi metode pembelajaran dalam pendidikan. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 5(14).
- Mardhatillah, S., & Anas, N. (2023). The influence of crossword puzzle science learning media toward students' critical thinking ability. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 11(3).
- Milah, A. R., Suhertin, T., Kurnia, D., Nurmalasari, N., Misbahhudin, & Dhiaulhaq, F. (2024). Manajemen sarana dan prasarana pendidikan dalam mendukung proses pembelajaran. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(4).
- Mitchell, P. (2024). East African archaeology: In *East African Archaeology*.
- Mu'arofah, Z. (2022). Pengembangan media pembelajaran crossword puzzle berbasis android. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16(2).
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pendekatan pembelajaran inkuiri pada siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 01.
- Munir. (2021). Pendidikan adalah proses perubahan sikap. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur UPT. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan*.
- Norpin, N., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Peran teknologi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(1).
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat. *Jurnal Formatif*, 7(2), 171-179.
- Rakhma, I. S. (2017). Pengembangan magic crossword puzzle sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Refleksi Edukatika*, 7(1).
- Redaksi. (2020). Pendidikan adalah suatu proses. *Gheroy.Com*.
- Ritonga, N., Gultom, H. S. B., & Nazliah, R. (2020). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pendekatan keterampilan proses. *Jurnal Biolokus*, 3(1).
- Rosita Putri Rahmi Haerani, Vina Aulia Putri, Muhlis, M., Muh. Ramli Buhari, & Andi Asrafiani Arafah. (2023). Peningkatan hasil belajar IPA melalui strategi pembelajaran crossword puzzle berbasis aplikasi crossword labs di SD kelas V. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(4).
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Medical urgency in the learning process. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2).
- Safitri, S., & Suryadi, S. (2023). The effect of the use of crossword puzzle media on students' vocabulary mastery. *Journal of Educational Sciences*, 7(1).

- Sinaga, H. (2023). Pembelajaran berdifferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi rantai makanan di kelas V SD Negeri Makasar 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(01).
- Sulastri, E., Supeno, S., & Sulistyowati, L. (2022). Implementasi model problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4).
- Supit, A. V., Komansilan, T., & Rianto, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis mobile bagi siswa sekolah dasar. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5).
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2023). Pendidikan formal, pendidikan non formal dan pendidikan informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2).