

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* (TEKA – TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS 3 TEMA 3 BENDA DI SEKITARKU**

**SKRIPSI**

**OLEH  
FELMITA DESLING LESTARI  
NIM: 20862321062**



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
MEI 2024**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* (TEKA  
– TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS 3  
TEMA 3 BENDA DI SEKITARKU**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada

Universitas Islam Raden Rahmat Malang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
dalam Menyelesaikan Program Sarjana

**OLEH**

**FELMITA DESLING LESTARI**

**NIM: 20862321062**



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
MEI 2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* (TEKA – TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS 3  
TEMA 3 BENDA DI SEKITARKU**

**SKRIPSI**

Oleh

Felmita Desling Lestari

NIM: 20862321062

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, Mei 2024



**Dr. Ifa Nurhayati. M. Pd**  
**NIDN:2111027701**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S, Pd) Pada hari : Kamis

Tanggal : 30 Mei 2024

**Ketua**

**Dr. Iffa Nurhayati, M. Pd**  
**NIDN:2111027701**

**Sekretaris**

**Melani Albar, M. Pd. I**  
**NIDN:0728128703**

**Penguji Utama**

**Isna Nurul Inayati, M. Pd**

**NIDN:2113048904**

**Mengesahkan,**

**Dekan Fakultas Ilmu Keislaman**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi PGMI**



**Dr. Saifuddin, S. Ag, M. Pd**

**NIDN:2103017601**

**Nanik Ufa, M. Pd**  
**NIDN:2105018602**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Felmita Desling Lestari

NIM : 20862321062

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka – Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas 3 Tema 3 Benda Di Sekitarku

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik Sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik Sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbustsn tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, Mei 2024



## ABSTRAK

Lestari, Felmita Desling. 2024. “Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka – Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas 3 Tema 3 Benda Di Sekitarku”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Dr. Ifa Nurhayati, M. Pd

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Teka-teki Silang, Tematik

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Tematik kelas III MI Mambaul Ulum Banjarejo. Ada beberapa faktor yang peneliti temui seperti: 1) Pembelajaran hanya berpacu terhadap guru, 2) Tidak ada media yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar tematik kelas III MI Mambaul Ulum Banjarejo?. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar tematik kelas III MI Mambaul Ulum Banjarejo.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang bertujuan untuk mencari tahu ada atau tidaknya pengaruh suatu tindakan terhadap variabel lain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data yaitu dengan melakukan tes sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*). Sedangkan analisis dalam penelitian ini menggunakan uji t-test, uji validitas dan uji normalitas dengan berbantuan program SPSS 26 for windows.

Setelah dilakukan proses analisis, peneliti memperoleh hasil uji validitas antara X1 sebelum perlakuan (*pretest*) dan X2 sesudah perlakuan (*posttest*) Keseluruhan item dinyatakan valid. Hasil uji normalitas nilai signifikansi *pretest*  $0,096 \geq 0,05$  dan nilai signifikansi *posttest*  $0,200 \geq 0,05$ , karena hasil dari kedua *pretest* dan *posttest*  $\geq 0,05$  maka kedua variabel tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Dan pada uji t- test memperoleh hasil menunjukkan hasil nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* (teka – teki silang) terhadap hasil pembelajaran tematik kelas III tema 3 di MI Mambaul Ulum Banjarejo.

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, syukur alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kesabaran serta memberikan limpahan rahmat dan ridhonya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka – Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas 3 Tema 3 Benda Di Sekitarku dengan baik.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada motivator serta suri tauladan bagi umat manusia dimuka bumi ini yakni Baginda Nabi besar Muhammad SAW sang revolusioner sejati yang selalu kita nanti-nanti kan safa'at nya kelak di yaumil akhir. Penulisan skripsi ini juga tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan motivasi berbagai pihak, maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan ribuan terimakasih yang tulus kepada:

1. Bapak Drs. H. Imron Rosyadi Hamid, SE., M, Si selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Bapak Dr. Saifuddin, M. Pd selaku dekan fakultas ilmu keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Nani Ulfa, M. Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta seluruh jajaran dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Dr. Ifa Nurhayati, M. Pd selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan telaten dalam membimbing, dan memberikan saran, motivasi, dan

- arahan. Serta selalu meluangkan waktunya untuk membimbing penulis hingga terselesainya skripsi ini.
5. Seluruh jajaran Pendidikan di MI Mambaul Ulum Banjarejo.
  6. Orang tua tercinta, ayahanda dan ibunda yang selalu dengan tulus mendidik, memberikan motivasi dan dukungan serta tidak pernah berhenti mendoakan disetiap langkah.
  7. Suami tercinta yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan yang selalu mendoakan yang terbaik.
  8. Seluruh teman-teman Angkatan 2020 yang saling mendukung dan kompak dalam segala hal.
  9. Dan kepada semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, saran dan kritik yang membangun selalu peneliti harapkan. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin

Malang, 30 Mei 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Hipotesis Penelitian.....	6
1.5 Kegunaan Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional.....	8
1.7 Penelitian Terkait .....	8
1.8 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	14
2.2 Hasil Belajar.....	28
2.3 Pembelajaran Tematik.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
3.1 Desain Penelitian.....	41
3.2 Populasi dan Sampel .....	42
3.3 Instrumen Penelitian.....	43
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.5 Analisis Data .....	44

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
4.1 Gambaran Objek Penelitian .....	48
4.2 Uji Prasyarat.....	57
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian.....	58
4.4 Pembahasan.....	62
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>64</b>
5.1 Kesimpulan .....	64
5.2 Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>Lampiran – Lampiran .....</b>	<b>69</b>
<b>Riwayat Hidup.....</b>	<b>90</b>



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terkait.....	10
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	43
Tabel 4.1 Identitntas Madrasah.....	49
Tabel 4.2 Daftar Guru MI Mambaul Ulum.....	55
Tabel 4.3 Daftar Responden.....	57
Tabel 4.4 Data Uji Normalitas.....	58
Tabel 4.5 Data Validitas Soal <i>Pretest</i> .....	59
Tabel 4.6 Data Validitas Soal <i>Posttest</i> .....	60
Tabel 4.7 Data Uji t-test Hasil Belajar 1.....	61
Tabel 4.8 Data Uji t-test Hasil Belajar 2.....	61



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN 1</b> Pengumpulan Data.....	74
<b>LAMPIRAN 2</b> Kisi-kisi Soal Beserta Kunci Jawaban.....	75
<b>LAMPIRAN 3</b> Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	79
<b>LAMPIRAN 4</b> Hasil Uji Validitas ( <i>SPSS</i> ).....	87
<b>LAMPIRAN 5</b> Dokumentasi Madrasah.....	91
<b>LAMPIRAN 6</b> Surat Izin Penelitian.....	93



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk membantu siswa bertujuan untuk terciptanya proses pembelajaran yang efisien dan efektif. Pembelajaran dapat juga diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru, sehingga perilaku siswa dapat menjadi lebih baik. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya, keberhasilan suatu proses pendidikan sangat ditentukan oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah, ketiga hal ini tidak dapat dipisahkan karena ketiganya saling terkait satu sama lain.<sup>1</sup>

Kurikulum pembelajaran di dunia Pendidikan mengalami perubahan, kurikulum berubah menjadi kurikulum 2013 yakni perbaikan dari kurikulum KTSP. Kurikulum 2013 dalam pembelajarannya menggunakan tematik, pembelajaran tematik yaitu pembelajaran dengan mengintegrasikan kegiatan kedalam semua bidang pengembangan, meliputi aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, moral dan nilai-nilai agama fisiomotorik dan seni, kemudian dijabarkan dalam kegiatan yang berpusat pada satu tema.<sup>2</sup>

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menyajikan satu topik dengan menghubungkan beberapa topik serta memberikan pengalaman yang

---

<sup>1</sup> Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing., 2017.

<sup>2</sup> Eka Putri Samarinda, Tutut Handayani, and Fuaddilah Ali Sofyan, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim', *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1.4 (2022).

bermakna bagi siswa yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami suatu materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan siswa pada suatu topik tertentu dengan mengaitkan pada pengalaman siswa di kehidupan sehari-harinya serta menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Dalam pembelajaran tematik, guru menggunakan buku tema pada proses pembelajaran dalam buku tema terdapat salah satu tema yaitu tema 3 “Benda di sekitarku”. Pembelajaran tema 3 “Benda di Sekitarku” merupakan pembelajaran yang penting karena pembelajaran sub tema “Aneka Benda di Sekitarku” membahas tentang macam – macam benda di sekitar kita, yang berhubungan dengan kegiatan kita sehari-hari, seperti kayu merupakan benda padat, susu merupakan benda cair, udara yang kita hirup merupakan benda gas dan banyak lagi lainnya.<sup>3</sup> Pembelajaran tema 3 “Benda di Sekitarku” hendaknya dirancang agar dapat menyenangkan dan mudah untuk dipahami siswa dan diimplementasikan dalam kegiatan sehari-hari. Dengan demikian maka guru diharapkan dapat mengaplikasikan beberapa media guna memudahkan siswa dalam memahami suatu materi baik berupa media teknologi maupun manual.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada era saat ini sangat dibutuhkan, setiap guru dituntut serba bisa seperti halnya cakap dalam menggunakan alat-alat yang telah ada sekolah dan kemungkinan alat – alat tersebut sebagian besar alat – alat dijalankan oleh teknologi dengan mengacu pada perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya mampu menggunakan media di

---

<sup>3</sup> S.K. Dewi and L. Assagaf, *Tema 3 Benda Di Sekitar Kita*, 2018.

dalam pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.<sup>4</sup> Sehingga penggunaan media dapat memberikan warna dan meningkatkan mutu pendidikan di dalam proses pembelajaran berlangsung yang pada akhirnya berdampak pula pada siswa.

Penggunaan media *Crossword puzzle* (Teka – Teki Silang) bukan saja mempermudah dan membantu proses pembelajaran akan tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menarik. Guru yang berhasil dalam menciptakan media yang kreatif inovatif mampu meningkatkan minat belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sedangkan Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dalam hal ini mampu menjadikan siswa itu semakin aktif siswa maka sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut.<sup>5</sup>

Berdasarkan observasi awal di MI Mambaul Ulum Banjarejo pada tanggal 21 Agustus 2023, masih banyak masalah dalam proses pembelajaran seperti halnya guru disekolah masih menggunakan metode ceramah dan tidak ada menggunakan media pembelajaran.<sup>6</sup> Menyebabkan siswa merasa bosan, hal ini terukur dari kegiatan siswa yang suka bermain dengan temannya saat proses belajar mengajar dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Ada pula siswa yang sibuk mengobrol

---

<sup>4</sup> Desi Noviana, Muhamad Ali, and Dian Miranda, 'Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Di TK Negeri Pembina Pontianak Selatan', (2018).

<sup>5</sup> Nugroho Wibowo, 'Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari', *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1.2 (2016), 39-128

<sup>6</sup> Observasi, Hasil wawancara dengan ibu Muntadhiroh S, Pd, 21 Agustus 2023

dengan teman sebangkunya dengan begitu kurang memperhatikan penjelasan guru dan siswa kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung kurang mengikut sertakan siswa, sehingga siswa tidak merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut. Hal ini mengakibatkan minat belajar siswa berkurang dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa tidak hanya disebabkan oleh kemampuan siswa, melainkan juga disebabkan proses pembelajaran yang monoton dalam mengajar. Dari hasil observasi terhadap 27 siswa kelas III di MI Mambaul Ulum Banjarejo bahwa sebanyak 18 siswa atau 67,86% yang memiliki hasil belajar siswa dibawah KKM dan hanya 9 siswa atau 32,14% yang memiliki hasil belajar di atas KKM yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 75$ . Dari uraian masalah yang dihadapi di kelas III di MI Mambaul Ulum Banjarejo, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran yang efektif. Salah satu media yang bisa di gunakan adalah media pembelajaran *Crossword puzzle*.<sup>7</sup> *Crossword puzzle* merupakan suatu media yang memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif untuk memasukkan huruf sehingga menjadi kata sesuai panjang yang telah tersedia.<sup>8</sup> Artinya bahwa media pembelajaran *Crossword puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

---

<sup>7</sup> Observasi, Hasil wawancara dengan ibu Muntadhiroh, S, Pd guru kelas III MI Mambaul Ulum Banjarejo, 21 Agustus 2023

<sup>8</sup> Linda Agustina Rahmah and Retno Mustika Dewi, 'Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik', *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4 No 3 (2016), 1–10.

Media *Crossword puzzle* membuat siswa belajar sambil bermain dan bertanggung jawab atas penguasaan materi belajar yang ditugaskan kepadanya dan diharapkan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar belajar siswa. Seperti penelitian sebelumnya oleh Umi Atiyah dkk yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Dengan Media Teka – Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Tematik”, terbukti bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) efektif untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Perbedaan dari penelitian terdahulu dan sekarang adalah lokasi penelitian dan model pembelajaran. Selaian itu kelebihan *Crossword puzzle* dapat meningkatkan tingkat kemampuan siswa, melibatkan partisipasi siswa secara langsung dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dari uraian di atas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka – Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 3 Benda Di Sekitarku”.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar tematik kelas III MI Mambaul Ulum Banjareo.

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar tematik kelas III MI Mambaul Ulum Banjarejo.

## 1.4 Hipotesis Penelitian

H0: Tidak ada pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* (teka – teki silang) terhadap hasil belajar tematik siswa kelas III MI Mambaul Ulum Banjarejo.

H1: Terdapat pengaruh media pembelajaran pembelajaran *crossword puzzle* (teka – teki silang) terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Mambaul Ulum Banjarejo.

## 1.5 Kegunaan Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menjadi bahan informasi, masukan serta pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Prodi PGMI) dalam upaya meningkatkan mutu mahasiswa program studi tersebut.

2. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan model pembelajaran langsung bagi siswa.

#### 1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah khususnya pada pembelajaran Tematik.
2. Bagi guru diharapkan menjadi masukan dan solusi dalam menghadapi permasalahan siswa terutama dalam pembelajaran Tematik untuk menggunakan media tekateki silang sebagai salah satu media pembelajaran.
3. Bagi siswa Penelitian ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran Tematik yang banyak menyajikan konsep-konsep abstrak dan pada akhirnya diharapkan siswa memiliki hasil belajar yang optimal.
4. Bagi peneliti Penelitian ini menjadi sarana untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan studi Strata 1 sekaligus menambah wawasan sebagai bekal untuk menjalani profesinya kelak.

## 1.6 Definisi Operasional

Pengertian tentang arti yang terkandung dalam pembahasan, maka diperlukan penegasan istilah yang terdapat dalam studi penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerimanya.

### 2. *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

*Crossword puzzle* (teka – teki silang) adalah suatu permainan mengasah otak yang terdiri dari kotak – kotak baik mendatar atau menurun.

### 3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yaitu pengintegrasian suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema atau topik pembelajaran

### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu capaian atau keberhasilan yang diterima setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

## 1.7 Penelitian Terkait

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh

- 1) Umi Atiyah, Mei Fita Asri Untari, Ahmad Nashir Tsalatsa (2019) pada jurnal yang berjudul Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Dengan Media Teka – Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Tematik. menyatakan bahwa hasil pengujian hipotesis pada hasil belajar siswa aspek

kognitif menunjukkan bahwa thitung 10,979 dan ttabel 2,101 dengan taraf signifikan 5%. Karena thitung > ttabel, yaitu  $10,979 > 2,101$  sehingga  $H_0$  ditolak. Karena  $H_0$  ditolak, maka kesimpulannya yaitu Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dengan Media Teka-Teki Silang efektif terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SDN Pandean Lamper 04 Semarang

- 2) Anggi Mei Ha'an Firdaus, A. Witono, Sri Lestari (2023) pada jurnal yang berjudul Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 33 Mataram menyatakan bahwa dari data yang diperoleh disimpulkan bahwa penggunaan teka – teki silang dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, terciptalah pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat mengasah otak dan konsentrasi siswa.
- 3) Saiful Anam, Sekar Dwi Ardianti, Much Arsyad Fardani (2023) pada jurnal yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Game Teka Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar ranah pengetahuan siswa meningkat secara signifikan antara siklus I sebesar 70,29% dan siklus II sebesar 74,70%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Numbered Head Together berbantuan media *Crossword puzzle* Game dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Gulang.
- 4) Juhaeni Juhaeni, Sri Wiji, A. Wadud, H. Saputra, Isnawati nurul azizah, Safaruddin Safaruddin (2022) pada jurnal yang berjudul Pengaruh Media

Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan menyatakan bahwa Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran teka teki silang terhadap hasil belajar IPA materi perkembangbiakan tumbuhan pada siswa kelas VI di MI Al Karim Surabaya.

- 5) E. Febriyanti, Mayarni Mayarni (2022) dalam jurnalnya yang berjudul Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar menyatakan Hasil pengujian hipotesis diperoleh 7,112 1,683 dan sig. (2-tailed) sebesar 0,000 0,05 kemudian ditolak dan diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe bantuan flip book terhadap aktivasi sains siswa kelas IV IPA.

**Tabel 1.1**  
**Penelitian Terkait**

No	Peneliti dan Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Umi Atiyah, Mei Fita Asri Untari, Ahmad Nashir Tsalatsa (2019) pada jurnal yang berjudul Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Dengan Media Teka – Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Tematik	a. Lokasi penelitian b. Adanya Model Pembelajaran	a. Media <i>Crossword Puzzle</i> b. Hasil Belajar Tematik

2	Anggi Mei Ha'an Firdaus, A. Witono, Sri Lestari (2023) pada jurnal yang berjudul Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 33 Mataram	a. Lokasi penelitian b. Kelas Sasaran c. Metode Penelitian (PTK)	a. <i>Crossword Puzzle</i> b. Hasil Belajar Tematik
3	Saiful Anam, Sekar Dwi Ardianti, Much Arsyad Fardani (2023) pada jurnal yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Game Teka Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	a. Lokasi penelitian b. Adanya Model Pembelajaran c. Kelas Sasaran d. Metode Penelitian (PTK)	a. <i>Media Crossword Puzzle</i> b. Hasil Belajar
4	Juhaeni Juhaeni, Sri Wiji, A. Wadud, H. Saputra, Isnawati nurul azizah, Safaruddin Safaruddin (2022) pada jurnal yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan	a. Lokasi penelitian b. Kelas Sasaran c. Mapel IPA	a. <i>Media Crossword Puzzle</i> b. Hasil Belajar

5	E. Febriyanti, Mayarni Mayarni (2022) dalam jurnalnya yang berjudul Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Crossword Puzzle</i> Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	a. Lokasi penelitian b. Kelas Sasaran c. Mapel IPA d. Keaktifan Belajar	a. <i>Crossword Puzzle</i>
---	--	--	----------------------------

Perbedaan lima penelitian terkait di atas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sekarang yakni terletak pada lokasi dan kajian yang dituju serta mata pelajaran yang digunakan. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada penggunaan *crossword puzzle* (teka-teki silang) baik itu media maupun strategi.

### 1.8 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

#### Bab I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan ini menguraikan: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Hipotesis Penelitian, Kegunaan Penelitian Definisi Operasional, Penelitian Terkait, Sistematika Penulisan.

#### Bab II Kajian Pustaka

Berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian dan penerapan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) yang menguraikan:Media Pembelajaran, Hasil Belajar , Pembelajaran Tematik.

### Bab III Metode Penelitian

Berisi tentang proses rancangan penelitian yang terdiri dari: Desain Penelitian, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data.

### Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Berisi tentang pembahasan yang terdiri dari: Gambaran Objek Penelitian, Deskripsi Hasil Penelitian, Analisis Data, Pembahasan.

### Bab V Penutup

Berisi tentang simpulan dari keseluruhan yang terdiri dari: Kesimpulan dan Saran.