

PERAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENGOPTIMALKAN PEMAHAMAN DAN RETENSI MATERI ISU SOSIAL DAN LINGKUNGAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI ARGOSARI 01

Moch. Hendra Arizal¹, Kustiyowati², Endra Priawasana³

^{1,2,3}Universitas PGRI Argopuro Jember

 endracq@gmail.com

Abstract : *This study aims to examine the role of the Crossword Puzzle learning media in optimizing students' understanding and retention of social and environmental issues in Grade IV at SD Negeri Argosari 01. The research method involved processing and analyzing learning outcome data through the implementation of this media. The findings indicate that the use of Crossword Puzzle significantly enhances students' comprehension and memory retention, while also fostering a more active, enjoyable, and engaging learning process. Internal factors such as learning interest, prior knowledge, and learning style, along with external factors including teaching methods, media, teacher roles, and environmental support, were found to influence students' understanding. The implementation of this innovative media proved effective in supporting contextual learning, particularly on topics related to social and environmental issues. The researcher recommends that teachers incorporate Crossword Puzzle as a regular strategy for materials containing numerous terms or key concepts, and that educational institutions provide full support through adequate facilities, training, and relevant learning resources.*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam mengoptimalkan pemahaman dan retensi materi isu sosial dan lingkungan pada siswa kelas IV SD Negeri Argosari 01. Metode penelitian yang digunakan melibatkan pengolahan dan analisis data hasil pembelajaran dengan memanfaatkan media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan menarik minat belajar. Faktor internal seperti minat belajar, pengetahuan awal, dan gaya belajar, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran, media, peran guru, dan dukungan lingkungan turut memengaruhi tingkat pemahaman siswa. Implementasi media inovatif ini terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran kontekstual, khususnya pada topik-topik sosial dan lingkungan. Peneliti merekomendasikan agar guru menjadikan *Crossword Puzzle* sebagai strategi rutin pada materi dengan banyak istilah atau konsep penting, serta lembaga pendidikan memberikan dukungan penuh melalui fasilitas, pelatihan, dan sumber belajar yang memadai.

PENDAHULUAN

Menuntut ilmu merupakan suatu kebiasaan baik yang mudah dalam perencanaan namun sulit dalam penerapannya. Oleh karena itu kegiatan menuntut ilmu menjadi bagian penting bagi suatu negara agar sejalan dengan cita-cita bangsa dalam rangka mencerdaskan seluruh warganya melalui terwujudnya pendidikan nasional.

Pendidikan nasional adalah “pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.”

Sebagaimana maksud dan tujuan pendidikan nasional (Pasal 3 UU Sisdiknas) yaitu “Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka pendidikan agama mempunyai peranan yang sangat besar. Oleh karena itu, penyelenggara pendidikan agama di sekolah perlu dilaksanakan secara efektif. Sehingga siswa dapat mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Menurut Sudarto (dalam berbagai teori yang dikumpulkan oleh Riyan Hidayatullah, 2022), prestasi belajar adalah "keberhasilan usaha seseorang setelah mendapatkan pengalaman belajar atau mempelajari sesuatu." Pendekatan ini menegaskan bahwa pengalaman belajar baik formal maupun informal merupakan fondasi utama pencapaian prestasi siswa.

Sebagaimana kita ketahui bersama, bahwa pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah masih cenderung kaku dan monoton. Dimana guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar selalu berperan sebagai pihak yang aktif dan menjadi nara sumber utama saja, sehingga siswa kurang mempunyai kesempatan untuk berinisiatif dan mencari jawaban sendiri di dalam pembelajaran. Apa yang terjadi berikutnya, ketika guru menjadi nara sumber utama dengan metode pengajaran yang sederhana begitu saja, maka kegagalan dalam pembelajaran menjadi bayang-bayang yang tidak dapat dihindarkan. Sementara mimpi keberhasilan hanya menjadi harapan nestapa tanpa kepastian. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, menjadi guru tidak hanya sebatas melaksanakan tugas mengajar saja, tapi juga harus disertai dengan kemampuan memilih media pembelajaran yang tepat sesuai keadaan.

Dikarenakan media pembelajaran menjadi faktor yang penting dalam proses pembelajaran, maka seorang pengajar juga harus bisa mengubah suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran ilmu pendidikan alam sosial (IPAS) adalah media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang). Melalui proses pembelajaran *crossword puzzle* guru mencoba membangun pemahaman-pemahaman siswa dari pengalaman belajarnya berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Ketika siswa aktif membangun pengetahuan mereka sendiri, maka guru membantu berperan sebagai mediator untuk membangun pengetahuan mereka tersebut. Secara jelas yaitu, suatu proses belajar yang berarti terjadi melalui refleksi pemecahan masalah, pengertian-pengertian dan dalam proses tersebut selalu ada aktivitas untuk memperbaharui tingkat pemikiran yang sebelumnya tidak lengkap. Hal inilah yang mengharuskan siswa untuk selalu berperan aktif, Karena keberhasilan pembentukan pengetahuan-pengetahuan, pemikiran-pemikiran baru, baik melalui proses akomodasi, maupun melalui asimilasi, Peran sentral siswa ini pula ini yang mendorong mereka untuk secara dinamis selalu berupaya mencari dan mengembangkan nalar dan kemampuannya untuk mencapai taraf berpikir yang lebih tinggi. (Aunurrahman, 2009) Siswa mencoba menemukan dan mencari sehingga terjadi perpindahan dari mengamati menjadi memahami. Menemukan jawaban dengan berfikir kritis melalui keterampilan belajarnya (*inquiry process*). Proses belajar berlangsung menyenangkan serius tapi santai. Siswa menggunakan sumber-sumber yang tersedia dan secara aktif mencari serta menggunakannya. Tujuan dari Media pembelajaran *crossword puzzle* ini adalah sebuah teka-teki untuk membuat siswa berfikir, mencari dan menemukan jawaban. Dengan adanya kehidupan penuh dengan teka-teki, kadangkala menyenangkan, membingungkan dan menyulitkan langkah untuk memecahkannya. Sebuah teka-teki bisa menutrisi kesegaran pikiran dari kepenatan sekaligus menambah wawasan dan mengasah kemampuan otak. Ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, mengetahui prestasi belajar siswa dan mendeskripsikan respons siswa terhadap pembelajaran tersebut. (E. Johnson, 2004)

Berdasarkan observasi bahwa pemahaman siswa terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk isu-isu sosial dan lingkungan. Di kelas IV SD, materi tentang isu sosial dan lingkungan menjadi bagian penting dalam pembelajaran (IPAS). Namun, kenyataannya, materi ini sering dianggap abstrak dan kurang menarik bagi siswa, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman dan retensi (daya ingat) siswa terhadap materi tersebut.

Salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah atau membaca buku teks secara pasif. Metode ini kurang mampu membangkitkan minat belajar siswa, terutama pada usia sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan paparan tersebut di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul” **Peran Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Mengoptimalkan Pemahaman dan Retensi Materi Isu Sosial dan Lingkungan pada Siswa Kelas IV SD Negeri Argosari 01**”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, dan motivasi, secara holistik dan deskriptif dalam konteks alami. Sedangkan jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang mana lebih mementingkan proses daripada hasil, dan berusaha memahami fenomena dari perspektif subjek penelitian. Dalam hal ini dapat menentukan lokasi di SD Negeri Argosari 01 yang difokuskan pada peran media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam mengoptimalkan pemahaman dan retensi materi isu sosial dan lingkungan pada siswa Kelas IV SD Negeri Argosari 01. Sumber data dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu manusia/orang dan bukan manusia. Sumber data manusia berfungsi sebagai subjek atau informan kunci (*key informants*). Adapun yang menjadi informan kunci yaitu Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Guru serta Siswa, SD Negeri Argosari 01. Sedangkan sumber data bukan manusia berupa dokumen yang relevan dengan fokus penelitian, seperti gambar, foto, catatan rapat atau tulisan-tulisan yang ada kaitannya dengan fokus penelitian. Dalam hal ini data digali dengan melihat data-data dokumen di SD Negeri Argosari 01.

Kemudian, untuk memilih dan menentukan informan dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *purposive*. Penggunaan teknik *purposive* yang dimaksudkan di sini adalah mengadakan *cross check* terhadap berbagai informan yang berbeda. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumenter. Tahap analisis data dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa kriteria untuk memeriksa keabsahan data, antara lain: memperpanjang masa observasi dan triangulasi.

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap penelitian yaitu : yaitu studi persiapan/orientasi, studi eksplorasi umum dan studi eksplorasi terfokus.

1. Persiapan (Orientasi) dilakukan untuk menyusun pra-proposal dan proposal penelitian sementara dan mencari sumber pendukung.
2. Studi eksplorasi umum dilakukan kegiatan konsultasi, wawancara dan proses perizinan, serta studi pendahuluan di lokasi penelitian, diskusi dengan teman sejawat untuk memperoleh masukan serta konsultasi secara intensif dengan Pembimbing.

Studi eksplorasi terfokus dilakukan kegiatan pengumpulan data secara rinci dan mendalam sampai memperoleh kerangka konseptual, pengumpulan dan analisis data secara bersamaan, serta pengecekan hasil temuan penelitian oleh beberapa pihak, serta diakhiri dengan penulisan laporan hasil penelitian untuk diajukan ujian Tesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bagaimana Peran pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Mengoptimalkan Pemahaman dan Retensi Materi Isu-isu Sosial dan Lingkungan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Argosari 01.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Peran Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Mengoptimalkan Pemahaman dan Retensi Materi Isu-isu Sosial dan Lingkungan pada Siswa Kelas IV SD Negeri Argosari 01

1. Deskripsi Kondisi Awal (Pra-Penelitian)
Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Argosari 01, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi isu-isu sosial dan lingkungan, seperti pencemaran, pelestarian lingkungan, dan dampak sosial pembangunan, masih rendah. Hal ini tampak dari hasil evaluasi harian, di mana 60% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Selain itu, daya retensi atau kemampuan siswa untuk mengingat dan memahami kembali materi setelah beberapa hari pembelajaran juga tergolong lemah. Siswa cenderung cepat melupakan materi yang telah dipelajari, khususnya konsep-konsep abstrak yang berkaitan dengan isu-isu sosial dan lingkungan.
Faktor penyebab lemahnya pemahaman dan retensi siswa di antaranya adalah: a) Metode pembelajaran yang monoton (ceramah dan tanya jawab), b) Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dan c) Materi isu sosial dan lingkungan dianggap kurang relevan oleh siswa dengan kehidupan sehari-hari.
2. Peran pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Mengoptimalkan Pemahaman dan Retensi Materi Isu-isu Sosial dan Lingkungan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Argosari 01
 - a. Membantu Siswa Memahami Konsep Melalui Aktivitas Bermain
Media *Crossword Puzzle* mengubah proses pembelajaran yang semula bersifat teoritis menjadi aktivitas bermain yang menuntut siswa berpikir aktif. Setiap pertanyaan dalam teka-teki silang dirancang untuk merepresentasikan konsep-konsep penting dalam materi isu sosial dan lingkungan, seperti pencemaran air, daur ulang, gotong royong, dan hemat energi.
Dengan mencari jawaban dari clue yang diberikan, siswa terlatih untuk memahami hubungan antara istilah dan definisinya secara kontekstual, bukan sekadar menghafal.
 - b. Meningkatkan Retensi (Daya Ingat) Materi
Proses mengisi *Crossword Puzzle* memerlukan pengulangan informasi secara alami, karena siswa harus

membaca clue, mengingat materi, dan mencari jawaban yang tepat. Pengulangan inilah yang memperkuat daya ingat siswa terhadap konsep yang dipelajari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih mampu mengingat istilah seperti “polusi udara” atau “konservasi” setelah mereka memecahkan teka-teki yang berkaitan dengan istilah tersebut, dibandingkan jika hanya diajarkan melalui ceramah.

c. Meningkatkan Keaktifan dan Partisipasi Siswa

Pembelajaran berbasis *Crossword Puzzle* mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan berkompetisi secara sehat untuk menyelesaikan tantangan. Suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa lebih bersemangat, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Partisipasi aktif ini berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa, karena mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam pencarian jawaban.

d. Membantu Guru Mengelola Pembelajaran yang Efektif

Bagi guru, *Crossword Puzzle* menjadi media yang efektif untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Melalui jawaban yang diberikan siswa, guru dapat dengan cepat mengidentifikasi bagian-bagian materi yang masih belum dipahami, sehingga proses remedial dapat dilakukan dengan tepat sasaran.

Selain itu, suasana kelas yang lebih interaktif dan dinamis memudahkan guru untuk menjaga fokus dan perhatian siswa.

e. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kolaboratif

Ketika mengisi *Crossword Puzzle*, siswa dihadapkan pada situasi di mana mereka harus menganalisis clue, berdiskusi dengan teman, dan mencari solusi bersama. Hal ini melatih siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan komunikasi serta kerja sama tim.

Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membangun soft skill yang penting dalam kehidupan sosial.

f. Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Minim Stres

Berbeda dengan metode ceramah yang seringkali membuat siswa jenuh, *Crossword Puzzle* menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa merasa tertantang namun tetap rileks karena kegiatan ini dikemas dalam bentuk permainan.

Pembelajaran yang menyenangkan terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka lebih antusias untuk belajar dan lebih mudah menyerap informasi.

3. Penerapan Pembelajaran Crossword Puzzle

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yang dirancang khusus sesuai dengan tema isu-isu sosial dan lingkungan. *Crossword Puzzle* diberikan dalam bentuk cetak maupun digital (*Wordwall*) agar siswa lebih tertarik.

Berikut adalah langkah-langkah implementasinya meliputi:

- Guru memberikan penjelasan materi singkat.
- Siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan *crossword puzzle* yang berkaitan dengan materi.
- Puzzle* berisi soal tentang pencemaran lingkungan, upaya pelestarian, perilaku sosial, dan dampak dari isu lingkungan.
- Siswa diminta mendiskusikan jawabannya bersama kelompok.
- Di akhir kegiatan, dilakukan refleksi bersama dan penegasan konsep.

4. Hasil Peningkatan Pemahaman Siswa

Setelah pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle* dilaksanakan selama tiga pertemuan, terjadi peningkatan yang signifikan pada aspek pemahaman konsep. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 85% siswa mencapai nilai di atas KKM. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap istilah, konsep, dan keterkaitan antar topik dalam materi isu sosial dan lingkungan.

Indikator peningkatan pemahaman siswa meliputi:

- Kemampuan siswa menjelaskan kembali konsep pencemaran dan pelestarian lingkungan.
- Siswa mampu memberikan contoh nyata isu sosial di lingkungan sekitar.
- Siswa aktif berdiskusi dan mengajukan pertanyaan kritis selama pembelajaran.

5. Hasil Peningkatan Retensi Siswa

Retensi atau daya ingat siswa terhadap materi juga menunjukkan peningkatan. Pada evaluasi susulan (tes retensi) yang diberikan satu minggu setelah pembelajaran, sebanyak 80% siswa mampu menjawab soal dengan benar dan stabil. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan crossword puzzle membantu siswa mengingat dan memahami materi dalam jangka waktu yang lebih lama. Beberapa indikator peningkatan retensi yang diamati:

- Siswa mampu menyebutkan kembali konsep yang telah dipelajari meskipun tanpa melihat catatan.
- Siswa menunjukkan pemahaman konseptual yang lebih kuat saat menjawab soal dalam diskusi.
- Siswa lebih antusias dan percaya diri dalam menjelaskan materi kepada teman sebayanya.

Faktor Apa Saja Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Terhadap Materi Isu-Isu Sosial dan Lingkungan Dalam Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di Sekolah Dasar tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan pemahaman terhadap isu-isu sosial dan lingkungan. Materi tentang isu sosial dan lingkungan memerlukan pemahaman yang mendalam karena bersifat konseptual, kontekstual, dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pemahaman siswa terhadap materi ini sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitar.

Pemahaman siswa tidak hanya ditentukan oleh proses transfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan dipengaruhi oleh interaksi kompleks antara faktor internal dan eksternal yang memengaruhi cara siswa menerima, memproses, dan menginternalisasi pengetahuan tersebut.

1. Faktor Internal (Dari Dalam Diri Siswa)

a. Minat dan Motivasi Belajar

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat tinggi terhadap isu-isu lingkungan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka cenderung lebih aktif bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, dan cepat memahami konsep yang diajarkan. Sebaliknya, siswa yang kurang memiliki minat pada topik ini tampak pasif, kurang responsif, dan membutuhkan pendekatan yang lebih personal agar dapat memahami materi.

Motivasi intrinsik siswa, baik yang berasal dari keingintahuan pribadi maupun pengalaman sebelumnya, menjadi faktor kuat dalam meningkatkan pemahaman mereka. Siswa yang memiliki pengalaman langsung, seperti ikut kegiatan kerja bakti atau melihat dampak pencemaran di lingkungannya, lebih mudah mengaitkan konsep materi dengan kenyataan.

b. Kemampuan Awal (*Prior Knowledge*)

Data menunjukkan bahwa siswa dengan pengetahuan awal yang baik tentang isu-isu sosial dan lingkungan memiliki keunggulan dalam memahami materi lanjutan. Mereka lebih mudah mengaitkan informasi baru dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya. Siswa yang belum memiliki pemahaman dasar cenderung membutuhkan penjelasan lebih rinci dan media pembelajaran yang konkret.

c. Gaya Belajar Siswa

Ditemukan bahwa variasi gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) mempengaruhi cara siswa memproses informasi. Siswa dengan gaya belajar visual lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk gambar, diagram, atau video. Siswa auditori cenderung menyerap informasi melalui penjelasan verbal dan diskusi, sedangkan siswa kinestetik membutuhkan aktivitas langsung seperti praktik lapangan atau permainan edukatif untuk memahami konsep dengan baik.

d. Kematangan Kognitif

Tingkat kematangan kognitif siswa juga menjadi faktor penting. Siswa yang sudah mencapai tahap berpikir konkret-operasional menunjukkan pemahaman yang lebih baik ketika materi disajikan dengan pendekatan yang kontekstual dan aplikatif. Sebaliknya, siswa yang masih berada pada tahap pra-operasional mengalami kesulitan memahami konsep abstrak tanpa bantuan media visual atau aktivitas langsung.

2. Faktor Eksternal (Lingkungan dan Proses Pembelajaran)

a. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran menjadi faktor eksternal yang sangat dominan mempengaruhi pemahaman siswa. Penerapan metode yang inovatif, seperti permainan edukatif (*Crossword Puzzle*), diskusi kelompok, simulasi, dan proyek berbasis lingkungan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Sebaliknya, metode ceramah yang monoton cenderung membuat siswa cepat bosan dan sulit memahami konsep abstrak seperti pencemaran, konservasi, dan nilai sosial.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang interaktif dan visual membantu siswa mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak. Dalam penelitian ini, penggunaan media *Crossword Puzzle* dan poster digital tentang isu lingkungan membantu siswa memahami konsep pencemaran, daur ulang, dan gotong royong dengan lebih baik. Siswa lebih mudah mengingat istilah dan konsep karena mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

c. Peran Guru sebagai Fasilitator

Guru yang mampu membimbing, memberikan arahan yang jelas, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif, berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa. Guru yang responsif terhadap kebutuhan siswa dan mampu menggunakan berbagai strategi pembelajaran sesuai karakteristik siswa terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Sebaliknya, guru yang hanya berfokus pada penyampaian materi tanpa memperhatikan keaktifan siswa, cenderung membuat siswa kesulitan memahami materi.

d. Lingkungan Kelas yang Mendukung

Lingkungan kelas yang nyaman, tertata rapi, serta mendukung proses diskusi kelompok memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Kondisi kelas yang terlalu formal atau membosankan menjadi hambatan bagi siswa untuk fokus dan memahami materi.

3. Faktor Sosial dan Lingkungan Keluarga

a. Dukungan Orang Tua

Siswa yang mendapatkan dukungan dari orang tua, baik dalam bentuk perhatian terhadap tugas sekolah maupun diskusi tentang isu-isu lingkungan di rumah, menunjukkan pemahaman yang lebih baik. Orang tua yang aktif mengajak anak berdiskusi tentang pentingnya menjaga lingkungan, membantu memperkuat pemahaman anak terhadap konsep yang diajarkan di sekolah.

b. Lingkungan Sosial

Lingkungan pergaulan siswa yang mendukung kegiatan positif, seperti komunitas peduli lingkungan, kerja bakti di lingkungan sekitar, atau kegiatan ekstrakurikuler berbasis lingkungan, menjadi faktor pendukung yang signifikan. Siswa yang sering terlibat dalam kegiatan tersebut lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai sosial dan lingkungan yang diajarkan di sekolah.

PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Analisis Data

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi isu-isu sosial dan lingkungan secara signifikan. Siswa yang sebelumnya cenderung mengalami kesulitan memahami istilah seperti "pencemaran", "daur ulang", dan "konservasi", menjadi lebih mudah mengingat dan memahami maknanya setelah terlibat dalam aktivitas *Crossword Puzzle*.

Hal ini sejalan dengan teori Konstruktivisme (Piaget & Vygotsky) yang menekankan bahwa pemahaman siswa akan berkembang optimal ketika mereka terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. Kegiatan mengisi teka-teki silang membuat siswa terlibat aktif, berpikir kritis, dan memecahkan masalah, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, clue dalam *Crossword Puzzle* dirancang kontekstual, sesuai dengan realitas lingkungan sekitar siswa. Ini mendukung teori Belajar Bermakna (David Ausubel), di mana siswa dapat mengaitkan konsep baru dengan pengetahuan awal dan pengalaman sehari-hari, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa retensi (daya ingat) siswa terhadap materi mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media *Crossword Puzzle*. Aktivitas pengulangan secara aktif (*active recall*) saat mencari jawaban dalam *puzzle* membantu memperkuat ingatan jangka panjang siswa.

Hal ini didukung oleh teori Ebbinghaus Forgetting Curve, yang menyatakan bahwa informasi akan cepat terlupakan jika tidak ada proses pengulangan. Dengan *Crossword Puzzle*, siswa secara tidak langsung melakukan pengulangan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, sehingga daya ingat mereka terhadap materi menjadi lebih kuat.

Bagaimana Peran pembelajaran Crossword Puzzle dalam Mengoptimalkan Pemahaman dan Retensi Materi Isu-isu Sosial dan Lingkungan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Argosari 01

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama tiga pertemuan, penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi isu-isu sosial dan lingkungan. Sebelum diterapkannya media *Crossword Puzzle*, banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami istilah-istilah penting seperti "*global warming*", "pencemaran lingkungan", atau "dampak sosial dari urbanisasi". Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hanya sebagian siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Setelah pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle* diterapkan, siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Aktivitas mengisi teka-teki silang memaksa siswa untuk membaca kembali materi, mencari makna kata, dan menghubungkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Siswa juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menjelaskan konsep-konsep secara lisan maupun tertulis.

Peningkatan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual akan membangun pemahaman yang lebih mendalam. *Crossword Puzzle* memberikan tantangan yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menemukan jawaban yang tepat, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat.

Selain meningkatkan pemahaman, media *Crossword Puzzle* juga terbukti efektif dalam meningkatkan retensi (daya ingat) siswa terhadap materi. Hal ini terlihat dari hasil tes retensi yang dilakukan satu minggu setelah pembelajaran berakhir, di mana hampir seluruhnya siswa masih mampu mengingat dan menjelaskan kembali isi materi dengan baik, terutama istilah-istilah kunci dan contoh-contoh nyata yang mereka temui dalam teka-teki silang.

Aktivitas pengulangan kata dan makna secara berulang saat mengerjakan *Crossword Puzzle* membantu siswa memperkuat jejak memori. Proses ini didukung oleh teori repetisi dan elaborasi dalam pembelajaran kognitif, di mana semakin sering informasi diolah melalui aktivitas aktif, maka semakin kuat pula informasi tersebut tersimpan dalam ingatan jangka panjang.

Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah mengingat materi karena bentuk pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Media ini mengurangi kejenuhan siswa terhadap materi yang

biasanya dianggap abstrak atau sulit dipahami, seperti dampak pencemaran terhadap kehidupan sosial.

Faktor Apa Saja Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Terhadap Materi Isu-Isu Sosial dan Lingkungan Dalam Pembelajaran IPAS

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi isu-isu sosial dan lingkungan dalam pembelajaran IPAS dipengaruhi oleh beberapa faktor dominan, yaitu media dan metode pembelajaran yang digunakan, pengetahuan awal siswa, keterlibatan emosional siswa, dukungan lingkungan (sekolah dan keluarga), serta relevansi materi dengan kehidupan nyata siswa. Temuan ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Faktor pertama yang sangat mempengaruhi adalah media dan metode pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti teka-teki silang (*crossword puzzle*), video edukasi, serta model simulasi sederhana. Metode pembelajaran yang mengajak siswa aktif berpartisipasi, seperti diskusi kelompok dan project-based learning (PBL), juga terbukti membantu siswa membangun pemahaman secara lebih mendalam. Media pembelajaran yang monoton dan ceramah satu arah justru membuat siswa cepat merasa bosan dan sulit memahami materi.

Faktor kedua adalah pengetahuan awal siswa. Peneliti mencatat bahwa siswa yang sudah memiliki gambaran atau pengetahuan tentang isu-isu sosial dan lingkungan dari media, pengalaman keluarga, atau program sekolah, menunjukkan pemahaman yang lebih cepat dan mendalam. Sebaliknya, siswa yang belum pernah terpapar dengan isu-isu tersebut cenderung mengalami kesulitan untuk memahami konsep yang diajarkan, sehingga memerlukan strategi pengaktifan pengetahuan awal (*prior knowledge*) oleh guru sebelum masuk pada materi inti.

Faktor ketiga yang ditemukan peneliti adalah keterlibatan emosional siswa terhadap isu-isu yang dibahas. Siswa yang memiliki rasa empati dan kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan dan masalah sosial menunjukkan antusiasme yang lebih besar dalam memahami materi. Peneliti mencatat bahwa saat pembelajaran dikaitkan dengan permasalahan nyata di sekitar mereka, seperti pencemaran sungai di desa atau masalah sampah di lingkungan sekolah, siswa menjadi lebih tergerak untuk memahami dan mencari solusi dari isu tersebut. Keterlibatan emosional ini menjadi pemicu utama bagi siswa untuk belajar lebih dalam.

Faktor keempat adalah dukungan dari lingkungan sekolah dan keluarga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang berasal dari keluarga dengan kebiasaan berdiskusi tentang isu-isu sosial atau yang terlibat dalam kegiatan lingkungan, lebih mudah memahami materi di sekolah. Selain itu, peran guru yang memberikan bimbingan personal dan menciptakan suasana belajar yang nyaman juga menjadi faktor penting. Sekolah yang memiliki budaya peduli lingkungan, seperti program "Jum'at Bersih" atau kegiatan daur ulang, terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

Faktor kelima yang ditemukan adalah relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi yang dikaitkan langsung dengan pengalaman nyata siswa, baik yang terjadi di lingkungan tempat tinggal maupun dalam kehidupan sosial mereka, membuat siswa lebih mudah memahami dan memaknai isi pembelajaran. Ketika siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari relevan dan berguna dalam kehidupan mereka, maka motivasi belajar meningkat, yang pada akhirnya berdampak pada pemahaman yang lebih baik.

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi isu-isu sosial dan lingkungan dalam pembelajaran IPAS bukan hanya dipengaruhi oleh kecerdasan kognitif siswa semata, namun sangat erat kaitannya dengan bagaimana guru merancang pembelajaran yang menarik, sejauh mana siswa terlibat secara emosional, serta dukungan lingkungan yang mereka dapatkan di luar kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengolahan dan analisis data yang telah penulis lakukan terkait dengan rumusan penelitian tentang "Peran Media Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Mengoptimalkan Pemahaman dan Retensi Materi Isu Sosial dan Lingkungan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Argosari 01" telah terurai pada bab sebelumnya, maka kesimpulan ini diantaranya:

1. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* memiliki peran yang signifikan dalam mengoptimalkan pemahaman dan retensi materi isu-isu sosial dan lingkungan pada siswa kelas IV SD Negeri Argosari 01. Media ini terbukti efektif meningkatkan daya serap siswa terhadap materi serta membantu siswa mengingat materi dalam jangka panjang. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan menumbuhkan minat belajar siswa terhadap topik-topik sosial dan lingkungan.
2. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi isu-isu sosial dan lingkungan dalam pembelajaran IPAS dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti minat belajar, pengetahuan awal, dan gaya belajar siswa berinteraksi dengan faktor eksternal berupa metode pembelajaran, media yang digunakan, peran guru, dan lingkungan belajar. Dukungan keluarga dan lingkungan sosial siswa juga menjadi faktor pendukung yang signifikan dalam proses pemahaman materi. Implementasi media pembelajaran inovatif seperti *Crossword Puzzle*, serta pendekatan pembelajaran aktif dan kontekstual, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isu-isu sosial dan lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaker, D. A., & Joachimsthaler, E. (2020). Brand leadership. Simon and Schuster. Aaker. 2018 Manajemen ekuitas merek, Jakarta : Mitra Utama.
- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, Psikologi Belajar, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004)
- Aunurrahman, Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2009)
- Become a Better Learner, (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2004) <http://ebsoft.web.id/>
- Belajar Siswa Pada Materi Pembentukan Tanah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mandau. 2022
- Dalyono, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005)
- Fatimah, Pengaruh Peran Media Permainan *Crossword puzzle* Dengan Metode Tipe Buzz
- Geert Hofstede, Culture and Organizations, (London: Harper Collins Publishers, 1994)
- Group Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas V Min 8 HSU".2022
- Haryu Islamuddin, Psikologi Pendidikan, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012)
- Hasan Basri, Beni Ahmad Saebani, Ilmu Pendidikan Islam, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010)
- Hasan Basri, Beni Ahmad Saebani, Ilmu Pendidikan Islam, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010)
- Hasbullah, Otonomi Pendidikan: Kebijakan Otonomi Daerah dan Implikasinya terhadap Penyelenggaraan Pendidikan, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa, 2006)
- Heny Apriani Putri, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword puzzle* Dan
- Hisyam, Bermawiy & Sekar Ayu, Media Pembelajaran Aktif, (Yogyakarta: Center for
- Iin Nasi'ah, "Peran Metode *Crossword puzzle* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Materi Asmaul Husna Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kemuning IV Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan Tahun Pelajaran 2013/2014" (Surakarta, Universitas Muhamadiyyah Surakarta, 2014).
- John Creswell, Riset Pendidikan: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015)
- Johnson, dan Mark P. Zanna, Handbook about. Attitudes. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2005.
- Khoirul Nisa, "Peran Metode *Crossword puzzle* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perjuangan Melawan Penjajahan Jepang (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SD 03 Jati Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2016/2017)" (Surakarta, Universitas Sebelas Maret, 2017).
- M. Ghanoe, Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki, (Yogyakarta: Buku Biru, 2010)
- Marlina Gazali, Dasar-Dasar Pendidikan, (Bandung: Mizan, 1998)
- Melvin L. Silberman, Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif, (Bandung: Nusamedia dan Nuansa, 2009), h.256
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MIS Nata Kec. Palibelo Kab. Bima, 2021
- Philip E. Johnson, Bukan Cara Belajar Biasa; Fifty Nifty Ways; To Help Your Child
- Purnama Putra, "Analisis Tingkat Pemahaman Mahasiswa Terhadap Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan Syariah (PSAK-S)," Jrak 6, no. 1 (2015)
- Qadarianti Rahma and Umar Effendy, 'Peran Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV B SD Negeri 24 Palembang', Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD), 4.2 (2017)
- Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi. 2020

Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Teaching Staff Development, 2008),

Ulfa Suci Anggraini, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Dengan Metode *Crossword puzzle* Pada Siswa Kelas VII MTs Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun” (Sumatera Utara, Sumatera Utara Medan, 2017).

Ulfah Annajah, “Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Motivasi Berprestasi Anak Panti Asuhan Nurul HAQ YOGYAKARTA” *Jurnal Hisbah Yogyakarta* Volume 13 Nomer 01 Desember (Yogyakarta: Panti Asuhan Nurul HAQ 2016)

Umul Fadilah, Pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword puzzle* Terhadap Hasil Belajar

Vina Cheftalina, “Pemahaman Siswa Smp 23 Seluma Terhadap Produk Tabungan Siswa Ptbprs Muamalat Harakatsukaraja Kabupaten Seluma, 2019

Viona Irawan, Pengaruh Media *Crossword puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Motivasi

Widiya, Pengaruh Media *Crossword puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 3 Aceh Besar, 2021

Yin, Robert K, Studi Kasus Desain & Metode, PT. Raja Grafindo Persada

Yin, Robert K, Studi Kasus Desain & Metode, Rajawali Pers, Jakarta, 2014.

Zuhairini, Metode Khusus Pendidikan Agama, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983)

Pratama, P. S., Mawardini, A., & Rahayu, R. (2023). Peran Guru Sebagai Role Model Dan Teladan Dalam Meningkatkan Moralitas Siswa Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(5), 2013-2027.

