

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan mendorong manusia agar dapat menggali potensi yang terdapat dalam dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹ Dalam dunia pendidikan guru dan peserta didik dituntut untuk tumbuh dan berkembang sesuai kemampuan pengetahuan berfikir secara kreatif, mandiri dan penerapan yang sungguh-sungguh.²

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV Kurikulum Merdeka, seperti yang dinyatakan oleh Purwanto bahwa penggabungan dua mata pelajaran tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara terpadu dan utuh, selain itu mereka masih ada dalam tahap berfikir yang sederhana atau konkret dan menyeluruh namun tidak detail, sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.³ Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas IV memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS

¹ Yohanes Bare dkk, “Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi Berbasis Android Materi Sistem Gerak untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa”, *jurnal pendidikan MIPA* (2021)

² Sri Nuryani Sugih, Lutfi Hamdani Maula, and Irna Khaleda Nurmeta, “Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 599–603.

³ Delina Andreani and Ganes Gunansyah, “Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merseka,” *JPGSD* 11, no. 9 (2022): 1841–54.

akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Oleh karena itu pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dimasa depan.⁴

Selain itu, dalam pembelajaran IPAS juga mempunyai tujuan yakni agar siswa dapat berkembang sesuai dengan profil pelajar pancasila dan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu agar siswa bersemangat mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Keduanya juga berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam serta memanfaatkan sumber daya dalam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, untuk mengembangkan keterampilan dalam diri peserta didik.⁵ Salah satu pembelajaran yang terdapat dalam IPAS adalah materi tentang Indonesiaku Kaya Budaya dengan capaian pembelajaran yang ada di Buku siswa kurikulum merdeka yaitu agar peserta didik mampu mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing dan peserta didik mampu mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.⁶

Dari hasil pengamatan peneliti pada tanggal 07 Maret 2024 di kelas IV-A MIN 7 Nganjuk. Pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya ditemukan beberapa masalah belajar yang dihadapi peserta didik yaitu kurangnya motivasi belajar, guru hanya menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran berlangsung dan guru hanya menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar tanpa ada media penunjang proses pembelajaran, buku paket dan LKS hanya berisi tulisan sehingga sangat membosankan untuk dibaca oleh peserta didik.

⁴ Suhelayanti, *Buku Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*, 123 (2023, n.d.).

⁵ Ibid.

⁶ M KHAERUL ANAM, "IMPLEMENTASI GERAKAN LITERASI SEKOLAH (GLS) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA PESERTA DIDIK DI SMK MA'ARIF NU TALANG," 2023.

Hal ini dibuktikan dengan sikap peserta didik yang kurang bersemangat atau malas dalam proses pembelajaran IPAS. Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur Hidayati, S.Pd, selaku guru dan wali kelas IV-A. Hampir seluruh peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal nama-nama keragaman suku dan budaya yang disampaikan guru, dikarenakan nama-nama keragaman suku dan budaya sangat banyak dan sulit.⁷

Sebenarnya di sekolah ini sudah mendapatkan surat izin dari Kepala Sekolah untuk penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* maupun komputer dalam proses pembelajaran. Namun terdapat kendala seperti tidak semua peserta didik mempunyai Laptop, Lab komputer yang terbatas dan sumber daya lainnya di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media lain yang dapat mendukung pembelajaran agar setiap siswa dapat menggunakannya secara mandiri.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui pada kelas IV-A di MIN 7 Nganjuk, maka dari itu peneliti berinisiatif mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif, praktis dan berbasis digital dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif, praktis dan berbasis digital. Media ini diharapkan mampu membuat peserta didik tertarik dan lebih semangat dalam mempelajari materi, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di MIN 7 Nganjuk. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga memudahkan pendidik untuk menunjang proses pembelajaran dalam menyampaikan materi.⁸ Menurut *Moreira*, media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk

⁷ Ibu Nur Hidayati, S.Pd, Guru, MIN 7 Nganjuk,(07 Maret 2024), 09.00 WIB,

⁸ Permendikbud No 2 (2016)

menunjukkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar lebih nyata atau konkret.⁹ Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik atau guru baik berupa bahan ajar, media pembelajaran digital maupun video pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan maksimal.

Salah satu media yang mampu mengemas materi pembelajaran dengan menarik yaitu media teka-teki silang digital. Menurut Sri Indriyati media teka teki silang merupakan yang mengasah otak dan juga banyak diminati banyak orang, bukan hanya orang dewasa saja, juga diminati anak. Dalam teka teki silang seorang harus menjawab pertanyaan yang sudah diberikan dengan mengisi ruang/kolom kosong yang berbentuk kotak sesuai huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan pertanyaan yang sudah diberikan. Biasanya ada petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” yang urut sesuai dengan kata.¹⁰

Penelitian ini diperkuat oleh karya Tisrin Maulina yang mengembangkan sebuah teka teki silang berbasis digital dengan mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA) untuk sekolah dasar. Berdasarkan uji yang dilakukan oleh beberapa ahli pengembangan media ini telah mencapai presentasi yang tinggi selain itu respon dari pendidik maupun peserta didik atau responden menghasilkan hasil yang sama oleh para ahli yaitu sebesar 84%, sehingga penggunaan media teka teki silang berbasis digital berpengaruh pada motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA. Berdasarkan hasil yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa media

⁹ Hamdan Husein Batubara, “Media Pembelajaran Efektif,” *Semarang: Fatawa Publishing* 3 (2020).
¹⁰ SRI INDRIYATI and LAILY NURLINA, “PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA ILMIAH PESERTA DIDIK MELALUI PEMANFAATAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG BERBASIS DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN TEKS DISKUSI,” *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 3, no. 1 (2023): 48–56.

teka-teki silang berbasis digital mata pelajaran IPA sekolah dasar valid digunakan dalam pembelajaran dan dinyatakan sangat layak.¹¹

Produk yang sudah dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media teka-teki silang berbasis digital, media teka-teki silang ini dibuat menggunakan *software* platform Android studio yang berbentuk aplikasi. Dimana media teka-teki silang digital ini mempunyai beberapa kelebihan diantaranya, Bisa digunakan di *smartphone* maupun Laptop atau komputer dengan cara menggunakan perantara *emulator* yang terlebih dahulu *install* di komputer atau menggunakan *config*. Gratis atau tidak berbayar, mudah diinstal di *Smartphone* Android, bisa digunakan secara *offline* atau tidak perlu tersambung di internet, terdapat menu materi dengan konsep visual yang bisa dipelajari peserta didik, jika pengguna salah dalam mengisi kolom teka-teki maka akan bergetar dan berbunyi salah, mempunyai *design interface* yang menarik untuk peserta didik dan dapat dioperasikan dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan pada permasalahan diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa pentingnya melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang berbasis digital pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Budaya kelas IV MIN 7 Nganjuk. Berdasarkan penguatan penelitian sebelumnya dan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV DI MIN 7 NGANJUK”**.

¹¹ Tisrin Maulina Dewi, Dirneti Dirneti, and Fitria Meilina, “Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (2021): 1672.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media teka-teki silang berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di MIN 7 Nganjuk?
2. Bagaimana kelayakan media teka-teki silang berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di MIN 7 Nganjuk?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV dengan menggunakan media teka-teki silang berbasis digital di MIN 7 Nganjuk?

C. Tujuan penelitian dan pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, peneliti ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media media teka-teki silang berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di MIN 7 Nganjuk.
2. Untuk mengetahui kelayakan media teka-teki silang berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di MIN 7 Nganjuk.
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV dengan menggunakan media teka-teki silang berbasis digital di MIN 7 Nganjuk.

D. Spesifikasi produk

Spesifikasi produk pengembangan media teka-teki silang berbasis digital sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi yang dibuat menggunakan *coding* dengan *software* Android studio dan menggunakan *framework cotlin native*.

2. Aplikasi ini dapat dijalankan melalui *smartphone* berbasis Android.
3. Aplikasi ini bisa digunakan di *smartphone* maupun Laptop atau komputer dengan cara menggunakan perantara *emulator* yang terlebih dahulu di *install* di komputer atau menggunakan *config*.
4. Aplikasi ini tidak menggunakan data penyimpanan yang banyak, sehingga aplikasi ini mudah di *install*
5. Aplikasi ini dapat di *install* secara manual dengan format file (.apk).
6. Aplikasi ini diakses secara offline, sehingga aplikasi ini tidak memerlukan kuota banyak
7. Aplikasi ini mempunyai *design interface* pada umumnya, sehingga memudahkan siswa dalam penggunaannya.
8. Aplikasi ini mempunyai *User Interface (UI) design* yang lebih fokus pada visualisasi, *coloring* dan hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas dari *interface* yang yang akan digunakan oleh *User Experience (UX)* yang menyenangkan dan memuaskan.
9. Aplikasi ini terdapat menu bacaan materi yang mudah dipahami dengan variasi ilustrasi gambar, sehingga mempermudah siswa dalam mempelajari materi.
10. Aplikasi ini didalamnya tidak terdapat iklan, sehingga tidak mengganggu pada saat pembelajaran.
11. Keunikan dari aplikasi ini ketika siswa sudah bisa menyelesaikan pertanyaan dan sudah benar semua maka akan muncul pop up berbunyi selamat.
12. Aplikasi ini dikembangkan dengan bacaan materi yang menarik dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan membantu pendidik dalam menjelaskan materi didalam pembelajaran di kelas khususnya pada materi IPS mengenai materi indonesiaku kaya budaya dengan media teka-teki silang digital ini diharapkan dapat membantu pendidik mengatasi kendala yang dialami peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa dalam pembelajaran terutama pada materi IPS yang berisikan keragaman budaya dengan runtutan waktu yang panjang. Media teka-teki silang digital dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar keragaman budaya karena dilengkapi dengan musik yang dapat diakses secara digital sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar

3. Bagi Madrasah

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu menambah media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi peneliti terhadap proses mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif pada anak usia SD/MI dan juga bisa menjadi evaluasi bagi peneliti lainnya.

F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan

Asumsi dan batasan dalam pengembangan media pembelajaran penelitian sebagai berikut:

1. Asumsi pengembangan
 - a. Guru dan seluruh siswa kelas IV dapat mengoperasikan *smartphone*
 - b. Media ini mampu menjadikan suasana kelas menjadi lebih aktif
 - c. Media ini dapat memacu motivasi belajar siswa
 - d. Media ini mudah di akses guru dan siswa
2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Produk pengembangan media teka-teki silang hanya bisa di *install* dan dioperasikan melalui *smartphone* berbasis Android.
 - b. Produk pengembangan media teka-teki silang hanya bisa digunakan pada Android versi 5.0 ke atas.
 - c. Produk pengembangan media teka-teki silang hanya memberikan *feedback* dan tidak bisa digunakan sebagai evaluasi untuk memberikan nilai.
 - d. Produk pengembangan media ini hanya mencakup mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV semester II
 - e. Produk pengembangan media ini untuk mengukur kemampuan motivasi belajar
 - f. Distribusi produk pengembangan ini hanya dilakukan di kelas IV-A MIN 7 Nganjuk

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan survei terhadap penelitian terdahulu yang dilakukan oleh beberapa peneliti lain untuk menunjukkan orisinalitas penelitian ini. Termasuk yang berikut ini:

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Prima Rias Wana (2021), dimana dalam hasil penelitian dan pengembangan ini dilakukan peneliti pada kelas V.

Masalah yang ditemukan peneliti adalah rendahnya prestasi belajar dikarenakan dalam proses pembelajaran kurang begitu memanfaatkan media. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti menggunakan media teka-teki silang. Peneliti mengambil sampel pada 2 kelas, yang pertama kelas VA (eksperimen) sebanyak 33 siswa dan yang kedua kelas VC (kontrol) sebanyak 38 siswa dengan menggunakan media teka-teki silang mendapatkan presentase 80% sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* dari Uji N-Gain memperoleh 0,6889 (sedang) dengan begitu dinyatakan sangat berpengaruh pada prestasi siswa.¹²

2. Penelitian selanjutnya oleh Silvia agustin dkk (2021), didalam peneletian ini peneliti menemukan masalah yaitu keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS) menurun dikarenakan media pembelajaran yang kurang inovatif, sangat monoton dan kurang menyenangkan, sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dan pasif atau kurang aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan uji coba menggunakan media teka-teki silang di dalam proses pelaksanaan pembelajaran IPS kelas VI SD. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan terlatih dan sesuai dengan manfaat dari media teka teki silang tersebut yakni untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi teka-teki silangkondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat. adapun Keaktifan siswa dalam belajar yang dapat ditingkatkan karena media

¹² Fitri Wahyuningsih, "Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Ips Kelas V Sdn 61 Karara Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022," *PIONIR: Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (2021).

teka teki silang adalah sebagai berikut : Kegiatan-kegiatan visual, kegiatan-kegiatan lisan, kegiatan-kegiatan mendengar.¹³

3. Penelitian selanjutnya oleh Kusuma peny kuncara dkk (2021). Hasil penelitian ini bertujuan untuk memaparkan penggunaan media pembelajaran teka-teki silang online dalam menyusun kalimat majemuk yang dapat dijadikan alternative dalam memvariasikan media pembelajaran yang menarik dan sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan prestasi peserta didik dengan beberapa kelebihan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang online yakni 1) pembelajaran berpusat pada peserta didik, 2) peserta didik menjadi kreatif dan berpikir kritis, 3) peserta didik dapat menyelesaikan masalah, 4) media pembelajaran bervariasi dan menarik, 5) peserta didik menjadi termotivasi, 6) peningkatan prestasi peserta didik, dan 7) dapat diakses dimana saja.¹⁴
4. Penelitian selanjutnya dari Tisrin Maulina dkk (2021), penelitian ini adalah mengembangkan media permainan teka-teki silang berbasis web yang dikembangkan pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam Sekolah Dasar, media peneliti ini menggunakan model borg and gall dengan uji media oleh 2 ahli masing-masing penilaian dari tim ahli Materi sebesar 84%, tim ahli desain 86% dengan masing-masing mendapatkan kategori sangat layak selain ahli, guru memperoleh skor 84% dengan kategori sangat baik dan respon siswa mendapatkan skor 84% dengan kategori sangat baik. Hal ini

¹³ Silvia Agustin, Sumardi Sumardi, and Ghullam Hamdu, "Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD," *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2021): 166–76.

¹⁴ Kusuma Peny Kuncara and Mimi Mulyani, "Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Online Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Majemuk," *KABASTRA: Kajian Bahasa Dan Sastra* 1, no. 1 (2021): 41–48.

menunjukkan bahwa media permainan TTS IPA Berbasis web untuk siswa SD sudah layak digunakan dan dapat dijadikan media tambahan oleh guru dalam proses pembelajaran.¹⁵

5. Penelitian selanjutnya oleh Siti Aisyah dkk (2022), didalam penelitian ini peneliti mendapatkan hasil penelitian tentang proses pembelajaran tematik yang ada di kelas IV dan pengembangan media pembelajaran, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dan dalam pembelajaran tematik terdapat penurunan dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran dan sehingga peneliti mengembangkan sebuah media teka-teki silang tematik diujikan kepada 3 orang ahli, yang pertama ahli isi memperoleh presentase 92,5% dengan kualifikasi sangat baik, yang kedua ahli desain pembelajaran dan mendapatkan presentase 90% dengan kualifikasi sangat baik, yang ketiga media pembelajaran memperoleh presentase 92,5% kualifikasi sangat baik, tidak hanya kepada beberapa ahli peneliti juga melakukan uji coba kelompok kecil dan memperoleh hasil 93,4% dengan kualifikasi sangat baik.¹⁶
6. Penelitian selanjutnya oleh K.S Pratiwi (2022), dalam penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran tekhusus pada muatan Ilmu pengetahuan sosial pada kelas VI SD, penliti menemukan bahwa kurangnya minat dan hasil belajar siswa, jenis penelitian ini menggunakan model ADDIE sehingga peneliti menciptakan media pembelajaran teka-teki silang

¹⁵ Tisrin Maulina Dewi, Dirneti Dirneti, and Fitria Meilina, "Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (2021): 1672.

¹⁶ Siti Aisyah, Maria Goreti Rini Kristiantari, and I Wayan Wiarta, "Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Dalam Keragaman Untuk Siswa Kelas IV," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 194–99.

pada pembelajaran IPS kelas VI SD dengan diujikan kepada beberapa ahli Hasil uji ahli isi pembelajaran memperoleh skor 90%, ahli desain pembelajaran memperoleh skor 88,6%, ahli media pembelajaran memperoleh skor 88,6%, Sedangkan Sedangkan hasil uji efektivitas, diperoleh bahwa pre-test memiliki rata-rata skor 60,37 dengan kualifikasi sedang, dan post-test memiliki rata-rata skor 73. Oleh karena itu, media pembelajaran teka-teki silang interaktif pada muatan pembelajaran IPS ini valid dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁷

7. Penelitian terakhir oleh Sri indriyati (2023), penelitian ini dilakukan oleh penulis untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah dalam teks diskusi peserta didik serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan media teka-teki silang yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar, indicator dan tujuan pembelajaran, presentase yang diberikan oleh ahli atau validator adalah 83,87% memiliki kualitas sangat baik Sedangkan Dari hasil lembar observasi peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik merespon dengan baik adanya media teka-teki silang berbasis digital yang diterapkan dalam pembelajaran, dengan prosentase rata-rata mencapai 81% dengan kategori “sangat baik”. Hasil tes Belajar Peserta didik dengan menggunakan media teka-teki silang berbasis digital crossword

¹⁷ Kadek Sintya Pratiwi, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran IPS,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 3 (2022): 563–78.

Labs yang diuji cobakan di kelas menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan rata-rata nilai kelas 86,9.¹⁸

Berdasarkan tujuh penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu yang melakukan penelitian mengenai media pembelajaran teka-teki silang juga menggunakan model penelitian Rnd dan model penelitian Kuantitatif yang sama-sama bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif . Sedangkan pada penelitian ini peneliti mengangkat judul penelitian yang menggunakan media teka-teki silang berbasis digital pada mata pelajaran IPAS, diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi di MIN7 Nganjuk. Berikut ini persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Prima Rias Wana, Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas V, 2021	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media teka-teki silang. 2. Menggunakan teknik pengumpulan data angket, tes dan observasi. 3. Menghasilkan penelitian pengembangan atau <i>Research and Development (R&D)</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan subjek uji coba peserta didik kelas V. 2. Uji coba dilakukan oleh 2 kelompok yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. 	Orisinalitas Penelitian ini yang membedakan dengan penelitian sebelumnya dan memiliki keunggulan media yaitu media teka-teki silang digital diambil dari materi kelas IV semester II yang berisi materi tentang indonesiaku kaya budaya
2	Silvia Agustin, Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media teka-teki silang. 2. Menggunakan muatan IPS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan subjek uji coba peserta didik kelas VI. 2. Menggunakan metode 	

¹⁸ SRI INDRIYATI and LAILY NURLINA, “PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA ILMIAH PESERTA DIDIK MELALUI PEMANFAATAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG BERBASIS DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN TEKS DISKUSI,” *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 3, no. 1 (2023): 48–56.

	IPS SD,(2021).		penelitian kualitatif
3	Kusuma Peny Kuncara, Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang online untuk Meningkatkan kemampuan Menyusun kalimat, (2021).	1. Menggunakan media teka-teki silang.	1. Menggunakan subjek uji coba peserta didik kelas II 2. Menggunakan metode penelitian kualitatif
4	Tisrin Maulina Dewi, Pengembangan media Permainan Teka-teki silang Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis web untuk siswa sekolah dasar, (2021)	1. Menggunakan media teka-teki silang. 2. Menghasilkan penelitian pengembangan atau <i>Research and Development (R&D)</i>	1. Validasi dilakukan oleh 2 ahli 2. Menggunakan model pengembangan <i>borg and gall</i>
5	Siti Aisyah, Pengembangan media teka-teki silang tematik tema imdahnya kebersamaan dalam keragaman untuk siswa kelas IV,(2022).	1. Menggunakan media teka-teki silang. 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE 3. Menghasilkan penelitian pengembangan atau <i>Research and Development (R&D)</i> 4. Validasi dilakukan oleh 3 ahli 5. Menggunakan subjek uji coba peserta didik kelas IV	1. Menggunakan mata pelajaran Tematik 2. Uji coba dilakukan oleh 2 kelompok yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.
6	K.S. Pratiwi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS , (2022).	1. Menggunakan media teka-teki silang. 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE 3. Menghasilkan penelitian pengembangan atau <i>Research and Development (R&D)</i> 4. Menggunakan muatan	1. Menggunakan subjek uji coba peserta didik kelas IV 2. Mengukur Hasil belajar

		<p>pelajaran IPS</p> <p>5. Validasi dilakukan oleh 3 ahli</p> <p>6. Menggunakan teknik pengumpulan data angket, tes dan observasi.</p>		
7	<p>Sri Indriyaati, Peningkatan Penguasaan Kosakata Ilmiah Peserta Didik Melalui pemanfaatan Media Teka-teki Silang Berbasis Digital Dalam pembelajaran Teks Diskusi, (2023).</p>	<p>1. Menggunakan muatan pelajaran IPS</p> <p>2. Menggunakan media teka-teki silang.</p> <p>3. Menggunakan teknik pengumpulan data angket, tes dan observasi.</p>	<p>1. Meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah</p> <p>2. Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik</p> <p>3. Menggunakan Penelitian Kuantitatif</p>	

H. Definisi Istilah

Dari keterangan di atas maka definisi istilah sebagai berikut :

1. Materi Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) pada kurikulum merdeka yang bertujuan untuk menyelaraskan pembelajaran antara satu level dan level berikutnya dan memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks.¹⁹ Dalam penelitian ini materi IPAS yang digunakan adalah materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD/MI
2. Media teka-teki silang digital merupakan media pembelajaran yang cara bermainnya adalah menjawab pertanyaan yang tersedia yaitu pertanyaan mendatar dan menurun dengan menuliskan jawabannya pada kotak yang sudah ditentukan jumlah hurufnya pada kotak-kotak yang sudah disediakan dengan pertanyaan mendatar maupun menurun sehingga

¹⁹ Sri nuryani,dkk, implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, , *jurnal pendidikan dasar flobamorata*, vol 04 no 02 (2023)

menjadi sebuah kata.²⁰ Media teka-teki silang yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media teka-teki silang berbasis digital (Aplikasi)

3. Motivasi belajar merupakan segala dorongan yang ada pada diri siswa yang mengakibatkan perubahan ilmu pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, kemampuan dan kebiasaan yang ada dalam diri siswa²¹. Sehingga melalui media teka-teki silang peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di MIN 7 Nganjuk.

²⁰ Tisrin maulina dewi, dkk, pengembangan permainan media teka-teki silang ilmu pengetahuan alam berbasis web untuk siswa sekolah dasar, jurnal pendidikan guru sekolah dasar, Vol 10 No 06 (2021)

²¹ Rike Andriani and Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 76.