

**IMPLEMENTASI STRATEGI CROSSWORD PUZZLE PADA MATA  
PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS  
IV SD**

Nadhira Isfahani<sup>1</sup>, Nadratul Sa'adah<sup>2</sup>, Nazilla Wiranda<sup>3</sup>,

Nelly gusti Monnader<sup>4</sup>, Nurazizah<sup>5</sup>, Susi ratna sari<sup>6</sup>

UIN Mahmud Yunus Batusangkar

[Nadhiraisfahani06@gmail.com](mailto:Nadhiraisfahani06@gmail.com), [nadratulsaadah@gmail.com](mailto:nadratulsaadah@gmail.com),

[nazillwiranda417@gmail.com](mailto:nazillwiranda417@gmail.com), [Nellygustimonnader@gmail.com](mailto:Nellygustimonnader@gmail.com),

[nurazizah080725@gmail.com](mailto:nurazizah080725@gmail.com), [susiratnasari@uinmybatusangkar.ac.id](mailto:susiratnasari@uinmybatusangkar.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the implementation of the crossword puzzle strategy in Social Studies (IPS) learning for grade IV elementary school students and to evaluate its impact on increasing student learning interest. This research used a descriptive qualitative approach with a single case study method. Data were collected through semi-structured interviews with one Social Studies teacher (G01) and one student (S01), as well as a learning interest questionnaire distributed to 14 grade IV students (S02–S15) at SDN 28 Pasa Rabaa. The questionnaire was developed based on Rahmawati's learning interest indicators, covering: (a) feeling of pleasure in learning, (b) interest in the material, (c) attention in the learning process, and (d) active student involvement. Data analysis followed the Miles, Huberman, and Saldana interactive analysis model. The results showed that the implementation of the crossword puzzle strategy was carried out in three stages: preparation, implementation, and evaluation. Based on questionnaire data, all four indicators of learning interest showed high to very high categories (76%–93%), indicating a significant positive impact. This strategy is effective in creating interactive, enjoyable, and student-centered learning. These findings are expected to enrich teachers' repertoire of active learning strategies, particularly in IPS learning at the elementary school level.*

*Keywords: Crossword Puzzle, Social Studies (IPS), Learning Interest, Qualitative, Elementary School*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi strategi crossword puzzle dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dan mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus tunggal. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur kepada satu guru IPS (G01) dan satu siswa (S01), serta kuesioner minat belajar yang disebarkan kepada 14 siswa kelas IV (S02–S15) di SDN 28 Pasa Rabaa. Kuesioner dikembangkan berdasarkan indikator minat belajar Rahmawati yang mencakup: (a) perasaan senang terhadap pembelajaran, (b) ketertarikan terhadap materi, (c)

perhatian dalam proses belajar, dan (d) keterlibatan aktif siswa. Analisis data mengacu pada model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi strategi crossword puzzle dilaksanakan dalam tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berdasarkan data kuesioner, keempat indikator minat belajar menunjukkan kategori tinggi hingga sangat tinggi (76%–93%), mengindikasikan dampak positif yang signifikan. Strategi ini efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Temuan ini diharapkan dapat memperkaya repertoar strategi pembelajaran aktif guru, khususnya dalam pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: Crossword Puzzle, IPS, Minat Belajar, Kualitatif, Sekolah Dasar

### **A. Pendahuluan**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya studi mengenai implementasi strategi *crossword puzzle* atau teka-teki silang sebagai media pembelajaran inovatif pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang sekolah dasar, padahal fakta mengenai rendahnya minat belajar siswa terhadap IPS sudah lama menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan dasar di Indonesia, mengingat mata pelajaran ini sering dianggap oleh siswa sebagai pelajaran yang bersifat abstrak, hafalan, dan kurang menarik sehingga berdampak cukup besar terhadap kualitas proses pembelajaran, keterlibatan aktif siswa, serta pencapaian kompetensi yang diharapkan dalam kurikulum (Arfianda & others, 2023). Kondisi ini diperburuk oleh penguasaan metode ceramah

yang masih banyak diterapkan oleh guru dalam pembelajaran IPS, yang terbukti kurang efektif dalam membangun motivasi intrinsik dan antusiasme belajar siswa usia sekolah dasar (Hafidza et al., 2025).

Menanggapi permasalahan tersebut, para peneliti dan praktisi pendidikan mulai mengkaji berbagai pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan antusiasme siswa. Salah satu strategi yang dipandang relevan adalah *crossword puzzle* atau teka-teki silang. Strategi ini memposisikan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses pencarian jawaban, sehingga proses belajar tidak lagi terasa membosankan. Penggunaan media *crossword puzzle* terbukti secara signifikan meningkatkan minat dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, sekaligus

menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Iryani et al., n.d.). Pandangan ini memperkuat keyakinan peneliti bahwa strategi berbasis permainan edukatif seperti crossword puzzle layak untuk diimplementasikan secara serius di jenjang sekolah dasar.

Studi sebelumnya telah mencoba mengevaluasi manfaat crossword puzzle dalam pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh (Jita, 2022) menunjukkan bahwa metode teka-teki silang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa di SMP dan MT di jenjang sekolah dasar. Adapun (Febriyanti, 2022) melakukan penelitian tentang pengaruh strategi pembelajaran aktif seperti teka-teki silang dengan bantuan buku flip terhadap keaktifan belajar IPS siswa di kelas IV SD. Mereka menemukan hasil yang positif. Tetapi kebanyakan penelitian berkonsentrasi pada meningkatkan hasil belajar kognitif atau keaktifan siswa secara keseluruhan. Tidak banyak penelitian yang secara khusus mengevaluasi bagaimana penerapan strategi *crossword puzzle* berdampak pada minat siswa dalam pembelajaran tematik di kelas IV SD. Karena kekurangan ini, para peneliti

memutuskan untuk melakukan penelitian yang lebih fokus dan mendalam.

Dengan menempatkan minat belajar sebagai variabel utama yang diamati, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut. Menurut (Rahmadani et al., 2025), strategi pembelajaran teka-teki silang atau *crossword puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat siswa dalam belajar. Penemuan ini memungkinkan penelitian lebih lanjut di berbagai konteks dan jenjang. Secara teoretis, penelitian ini berpijak pada gagasan pembelajaran aktif, yang menekankan betapa pentingnya siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar. Hal ini juga ditekankan oleh (Permana & Sintia, 2021), yang menggunakan teknik *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar mereka dan menemukan bahwa metode ini efektif mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas kelas. Penelitian ini baru-baru ini berfokus pada bagaimana penerapan strategi crossword puzzle berdampak langsung pada aspek afektif siswa, terutama minat mereka dalam belajar, daripada hanya mencapai hasil. Berdasarkan latar belakang yang

telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana menggunakan strategi crossword puzzle dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar dan mengevaluasi bagaimana hal itu berdampak pada peningkatan minat belajar siswa. Hasilnya diharapkan dapat membantu guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademis tetapi juga mampu menumbuhkan kecintaan siswa terhadap proses belajar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2013), penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan peneliti sebagai alat utama, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data dilakukan secara induktif, dan hasilnya lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami secara mendalam bagaimana penerapan strategi crossword puzzle pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini, pendekatan studi kasus (*case study*) digunakan. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang bagaimana strategi crossword puzzle diterapkan, bagaimana siswa bertindak, dan apa yang memengaruhi minat siswa dalam belajar (Glette & Wiig, 2022). Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data di lapangan.

Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan: (1) tahap persiapan, meliputi penyusunan instrumen penelitian dan pengurusan izin penelitian; (2) tahap pelaksanaan, meliputi observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner; serta (3) tahap analisis dan pelaporan, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Desain ini mengacu pada panduan (DeMarrais et al., 2024) mengenai penelitian kualitatif berbasis studi kasus.

Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada satu guru IPS (G01) dan satu siswa kelas IV (S01) di SDN 28 Pasa Rabaa. Tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan informasi mendalam tentang proses penerapan

strategi crossword puzzle, tantangan yang dihadapi, serta bagaimana guru dan siswa melihat peningkatan minat belajar. Pedoman wawancara telah divalidasi oleh ahli (*expert judgment*) berdasarkan relevansi, kejelasan, dan kecukupan butir pertanyaan (Moleong & Surjaman, 2022). Wawancara dilakukan secara tatap muka selama 30 hingga 45 menit untuk masing-masing informan dan direkam dengan persetujuan informan untuk keperluan transkripsi.

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data minat belajar dari 14 orang siswa kelas IV SDN 28 Pasa Rabaa. Instrumen kuesioner dikembangkan berdasarkan indikator minat belajar menurut Rahmawati (dalam Muhammad & Yolanda, 2022), yang meliputi: (a) perasaan senang terhadap pembelajaran, (b) ketertarikan terhadap materi, (c) perhatian dalam proses belajar, dan (d) keterlibatan aktif siswa. Kuesioner menggunakan skala Likert empat poin (1 = Sangat Tidak Setuju; 4 = Sangat Setuju) untuk menghindari jawaban netral. Instrumen telah melalui uji validitas konten oleh dua orang ahli di bidang pendidikan dasar dan psikologi pendidikan (Harsono, 2022).

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (dalam Harsono, 2022), yang terdiri dari empat komponen utama: (1) pengumpulan data, (2) kondensasi data, (3) penyajian data, dan (4) penarikan kesimpulan/verifikasi. Kondensasi data dilakukan dengan memilih, memfokuskan, dan mentransformasi data yang diperoleh dari transkripsi wawancara untuk mengidentifikasi tema-tema yang relevan. Penyajian data

dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif, matriks, dan bagan. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap sejak awal pengumpulan data hingga data mencapai kejenuhan.

Data kuesioner dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase skor setiap indikator minat belajar, kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria interpretasi skor yang diadaptasi dari Riduwan (dalam Nisak & Susantini, 2023): (1) 0%–25% = sangat rendah, (2) 26%–50% = rendah, (3) 51%–75% = tinggi, dan (4) 76%–100% = sangat tinggi. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi

sumber dengan membandingkan dan mengecek ulang derajat kepercayaan informasi yang diperoleh melalui wawancara guru, wawancara siswa, dan data kuesioner (Sugiyono, 2013). Selain itu, digunakan juga member checking untuk memvalidasi hasil interpretasi peneliti kepada informan.

**Tabel 1 Profil Partisipan Penelitian**

| No.  | Kode    | Peran          | Jenis Kelamin | Instrumen                  |
|------|---------|----------------|---------------|----------------------------|
| 1    | G01     | Guru Kelas IV  | Perempuan     | Wawancara Semi-Terstruktur |
| 2    | S01     | Siswa Kelas IV | Laki-laki     | Wawancara Semi-Terstruktur |
| 3-16 | S02-S15 | Siswa Kelas IV | Campuran      | Kuesioner Minat Belajar    |

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Temuan penelitian mengenai implementasi strategi crossword puzzle pada mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar disajikan berdasarkan dua sumber data utama, yaitu hasil wawancara dan data kuesioner minat belajar.

### **1. Implementasi Strategi Crossword Puzzle**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru (G01), implementasi strategi crossword puzzle dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah persiapan, di mana guru merancang lembar crossword puzzle yang disesuaikan dengan materi IPS yang sedang dipelajari, yaitu tema keberagaman sosial budaya. Guru menyiapkan kisi-kisi soal berupa pertanyaan dan jawaban yang relevan, kemudian mencetak lembar puzzle untuk masing-masing siswa.

Tahap kedua adalah pelaksanaan. Guru memulai pembelajaran dengan apersepsi dan penjelasan singkat tentang materi. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang untuk mengerjakan crossword puzzle secara kolaboratif. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses pengerjaan puzzle berlangsung. Suasana kelas terlihat aktif dan menyenangkan, di mana siswa tampak antusias dalam berdiskusi dan mencari jawaban.

Tahap ketiga adalah evaluasi. Setelah semua kelompok menyelesaikan puzzle, guru membahas jawaban bersama-sama di depan kelas. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan pemahaman mereka terhadap materi IPS yang dipelajari.

## 2. Minat Belajar Siswa

Data kuesioner menunjukkan hasil yang positif pada keempat indikator minat belajar siswa. Berikut adalah rekapitulasi persentase skor untuk setiap indikator:

**Tabel 2 Rekapitulasi Persentase Minat Belajar Siswa**

| No. | Indikator Minat Belajar               | Persentase (%) | Kategori      |
|-----|---------------------------------------|----------------|---------------|
| 1.  | Perasaan Senang terhadap Pembelajaran | 87%            | Sangat Tinggi |
| 2.  | Ketertarikan terhadap Materi          | 83%            | Sangat Tinggi |
| 3.  | Perhatian dalam Proses Belajar        | 79%            | Sangat Tinggi |
| 4.  | Keterlibatan Aktif Siswa              | 76%            | Sangat Tinggi |

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh indikator

minat belajar berada pada kategori sangat tinggi. Indikator perasaan senang terhadap pembelajaran memperoleh persentase tertinggi sebesar 87%, diikuti oleh ketertarikan terhadap materi sebesar 83%, perhatian dalam proses belajar sebesar 79%, dan keterlibatan aktif siswa sebesar 76%. Temuan ini mengindikasikan bahwa strategi crossword puzzle mampu membangkitkan minat belajar siswa kelas IV secara menyeluruh.

## 3. Pembahasan

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil studi (Rahmadani et al., 2025) yang menyatakan bahwa strategi crossword puzzle memiliki pengaruh signifikan terhadap minat siswa dalam belajar. Tingginya persentase pada indikator perasaan senang (87%) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan edukatif ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan bagi siswa.

Tingginya minat belajar yang ditunjukkan siswa juga tidak terlepas dari karakteristik strategi crossword puzzle itu sendiri. Strategi ini

memposisikan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam pencarian jawaban, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah. Hal ini sejalan dengan pandangan (Permana & Sintia, 2021) yang menyatakan bahwa crossword puzzle efektif mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas kelas.

Selain itu, aspek kolaborasi dalam pengerjaan puzzle secara berkelompok turut berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan aktif siswa (76%). Interaksi antar-siswa dalam kelompok mendorong terjadinya diskusi, tukar pendapat, dan saling memotivasi satu sama lain. Kondisi ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memperkuat ikatan sosial antar-siswa, yang pada akhirnya turut meningkatkan minat mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran IPS.

Tingginya skor pada indikator ketertarikan terhadap materi (83%) juga mengindikasikan bahwa crossword puzzle mampu menjembatani konten IPS yang sering dianggap abstrak dan membosankan menjadi lebih konkret dan menarik. Format visual dan tantangan

intelektual yang ditawarkan puzzle membuat siswa merasa penasaran dan termotivasi untuk menyelesaikannya, sehingga secara tidak langsung mendorong mereka untuk memperdalam pemahaman terhadap materi.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa strategi crossword puzzle merupakan alternatif pembelajaran aktif yang layak diimplementasikan secara serius pada mata pelajaran IPS di jenjang sekolah dasar. Strategi ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa implementasi strategi crossword puzzle pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 28 Pasa Rabaa berjalan secara sistematis melalui tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang aktif membimbing

siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Strategi crossword puzzle terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Keempat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang (87%), ketertarikan terhadap materi (83%), perhatian dalam proses belajar (79%), dan keterlibatan aktif siswa (76%), seluruhnya berada pada kategori sangat tinggi. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa strategi berbasis permainan edukatif seperti crossword puzzle efektif dalam menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar strategi crossword puzzle dikombinasikan dengan media digital atau teknologi pembelajaran guna memaksimalkan dampaknya. Selain itu, penelitian dengan desain kuantitatif atau eksperimental dapat dilakukan untuk mengukur pengaruh strategi ini secara lebih terukur dan terstandarisasi di berbagai konteks sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arfianda, R., & others. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 133–142.
- DeMarrais, K., Roulston, K., & Copple, J. (2024). *Qualitative research design and methods: An introduction*. Stylus Publishing, LLC.
- Febriyanti, E. (2022). Pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle berbantuan media flip book terhadap keaktifan belajar IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 816–832.
- Glette, M. K., & Wiig, S. (2022). The headaches of case study research: A discussion of emerging challenges and possible ways out of the pain. *The Qualitative Report*, 27(5), 1377–1392.
- Hafidza, H., Harun, G. J., & Devi, M. Y. (2025). ANALISIS AWAL PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV: KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG KONTEKSTUAL DAN MENYENANGKAN. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 13(1), 67–80.
- Harsono, A. D. (2022). Pengembangan instrumen penilaian karakter siswa berdasarkan ajaran Nung (Hanung). *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 10(1), 60–71.
- Iryani, D., Shavab, O. A. K., & Sofiani, Y. (n.d.). Pengaruh Media Crossword Puzzle Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 14(2), 157–166.

- Jita, R. (2022). UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE TEKA-TEKI SILANG DI KELAS VIII 3 UPT SMP NEGERI 1 ALLA KABUPATEN ENREKANG. *Journal of Syntax Transformation*, 3(10).
- Moleong, L. J., & Surjaman, T. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*.
- Nisak, E. F. K., & Susantini, E. (2023). Pengembangan e-lkpd perubahan lingkungan berbasis problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(3), 683–694.
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas viii di smp baiturrosyad lembur awi pacet. *RESOURCE| Research of Social Education*, 1(1), 18–27.
- Rahmadani, A. S., Sultan, M. A., & others. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Group Investigation Berbantuan Media Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V UPTD SDN 10 Parepare. *Maccayya*, 3(2), 27–37.
- Sugiyono, D. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Alfabeta.