



PENGARUH *CROSSWORD PUZZLE* BERBASIS 4C TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SEKOLAH DASAR

Nur Roudhotul Khasanah¹⁾, Atnuri²⁾, Achmad Fanani³⁾

¹⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Surabaya, Indonesia

nurroudbotul45@gmail.com, atnuri@unipasby.ac.id, fanani@unipasby.ac.id

Informasi Artikel	Abstrak
<p>Kata Kunci: crossword puzzle method, hasil belajar sekolah dasar.</p> <p>Diterima: 24-09-2020 Disetujui: 07-10-2020 Dipublikasikan: 25-11-2020</p>	<p>Pemilihan metode yang tepat selama proses pembelajaran sangat dibutuhkan oleh pendidik. Metode pembelajaran yang tepat bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang tidak terlupakan, menyenangkan dan aktif sehingga siswa dapat berprestasi secara maksimal. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh metode crossword puzzle 4C dalam proses review Tema 4 (Sehat Itu Penting) Subtema 2 (Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah) Pembelajaran 1 terhadap hasil belajar siswa kelas V dan bagaimana pembelajarannya. implementasi (kegiatan pendidik dan siswa) dengan metode crossword puzzle berbasis 4C. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode teka-teki silang dan pengaruh metode teka-teki silang terhadap hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sumber data yang digunakan adalah siswa kelas V SDN Kebondalem Mojosari yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah hasil observasi, uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji hipotesis. Metode teka-teki silang berbasis 4C mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan uji-t didapatkan hasil thitung = 26,16, kemudian dicari df = (N-1), (29-1) = 28, dengan menggunakan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh t tabel 2,048 yang berarti thitung > ttabel. Kesimpulan dari penelitian ini adalah aktivitas pendidik dalam kategori "sangat baik".</p>

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini merupakan faktor terpenting dalam kegiatan pembangunan kemajuan bangsa Indonesia terutama untuk peningkatan sumber daya manusia yang berkekrativitas tinggi. Oleh karena itu sangat dibutuhkan perhatian yang sangat serius dari pemerintah terkait pendidikan, apalagi pendidikan saat ini telah memasuki abad 21, dimana persaingan globalisasi atau bisa disebut 4.0 semakin kuat (Rachmadtullah et al., 2020). Untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu maka pihak-pihak yang bersangkutan harus memenuhi hak dan kewajiban warga negara untuk mendapatkan layanan pendidikan dan meningkatkan kualitas hidup bangsa Indonesia agar tidak kalah dengan negara berkembang lainnya.

Menurut Undang-undang yang tertera No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses belajar agar siswa aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan Indonesia saat ini sedang mengembangkan dan menerapkan kurikulum 2013 dimana kurikulum ini memiliki keterkaitan dengan pembelajaran tematik terpadu. Dalam pembahasan tema tersebut ditinjau dari berbagai mata pelajaran yaitu, IPS, IPA, B.Indonesia, PPKn, dan Matematika. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik yang dimana proses pembelajaran itu dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran adalah IPA. Menurut taksonomi Bloom (dalam Trianto, 2012:142), pembelajaran IPA dapat memberikan pengetahuan kognitif yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, pendidik harus mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran agar peserta didik aktif untuk mengikuti pembelajaran (Setiawan et al., 2020). Salah satu pengembangan kegiatan pembelajaran yaitu pengembangan metode yang membuat peserta didik aktif dan mengalami pembelajaran tidak terlupakan. Metode pembelajaran aktif. Menurut Silberman 2013 menyatakan bahwa salah satu metode aktif dan menjadikan belajar tidak terlupakan adalah Metode *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang).

Menurut Silberman 2013 menyatakan bahwa metode *crossword puzzle* merupakan metode pembelajaran untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, serta peserta didik tidak kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan. Kebanyakan peserta didik mengalami ke-bingungan dalam memahami materi atau konsep materi yang diajarkan khususnya IPA. Sehubungan dengan hal ini untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif dapat menerapkan metode *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran IPA.

Metode *crossword puzzle* dapat memberikan nilai positif untuk peserta didik, yaitu peserta didik selalu berlomba untuk mendapatkan jawabannya dengan benar, sehingga muncul persaingan sehat antara perorangan ataupun kelompok. Metode *crossword puzzle* berbasis 4C, menurut Fanani dkk (2019:11) 4C ini menekankan peserta didik untuk berkolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif untuk menumbuhkan kembangkan kecakapan literasi. Dengan hal ini peserta didik dalam proses pembelajaran dengan metode *crossword puzzle* berbasis 4C menghasilkan hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti akan menggunakan *crossword puzzle* pada pembelajaran IPA kelas V di SDN Kebondalem Mojosari, yang difokuskan pada hasil belajar. Dengan demikian judul yang diambil dalam penelitian ini adalah “Pengaruh *Crossword Puzzle* berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SDN Kebondalem Mojosari”. Permasalahan inti tersebut diuraikan menjadi beberapa rumusan masalah yaitu Adakah pengaruh metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) berbasis 4C pada Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1 terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN

Kebondalem Mojosari?. Dan Bagaimana keterlaksanaan (aktivitas pendidik dan peserta didik) dengan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) berbasis 4C pada Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran1 terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN Kebondalem Mojosari?

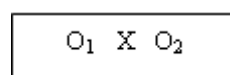
Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan dapat dibuat tujuan penelitian secara umum yaitu untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mempermudah peserta didik dalam mengingat kembali materi yang telah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Manfaat dari penelitian ini adalah merupakan pengembangan pengetahuan tentang metode pembelajaran yang cocok digunakan untuk memperkuat daya ingat peserta didik melalui metode tersebut untuk prestasi belajar peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini berlokasi di SDN Kebondalem Mojosari dengan populasi dan sampel seluruh kelas V. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran dan lembar tes digunakan untuk mencari data hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji-t. Uji Normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Chi-Kuadrat. Untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian yang dilakukakan analisis data statistik uji beda atau uji-t. Uji-t memiliki kriteria signifikan (Sig) yang diperoleh lebih dari nilai α (5%) yang artinya ada pengaruh terhadap hasil belajar. Jika nilai (Sig) lebih kecil dari α (5%) maka artinya tidak ada pengaruh terhadap hasil belajar

Penelitian ini merupakan penelitian *Pre-Ekperimental Design* dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest*. Pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Adapun desain penelitian yang digunakan seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 (Sugiyono, 2017).



Gambar 1. Desain penelitian *One Grup Pretest-Posttest*

Keterangan:

O₁ : Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan menggunakan metode *crossword puzzle* berbasis 4C

O₂ : Nilai posttest hasil belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan. Jika di hitung dengan manual maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Chi-Kuadrat. Dengan kriteria pengujian adalah apabila nilai signifikansi (Sig) yang diperoleh lebih dari nilai α (5%), maka sampel dikatakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Namun jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari α (5%), maka sampel dari populasi dikatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 1. Tabel X_{hitung} dan X_{tabel}

X_{hitung} <i>Pretest</i>	X_{hitung} <i>Posttest</i>	X_{tabel} <i>Pretest</i>	X_{tabel} <i>Posttest</i>
-53,77	-23,59	7,815	7,815

Mengetahui data berdistribusi normal dari tabel diatas *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik, maka hasil keputusan uji dapat disimpulkan bahwa kedua uji normalitas *pretest* dan *posttest* dinyatakan normal. Dilihat dari uji normalitas *pretest* memperoleh hasil data akhir berdistribusi normal, karena $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ atau $-53,77 \leq 7,815$ dan uji normalitas *posttest* memperoleh hasil data akhir berdistribusi normal, karena $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ atau $-23,59 \leq 7,815$.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini memiliki kriteria pengujian adalah apabila nilai signifikansi (Sig) yang diperoleh lebih dari nilai α (5%), maka sampel dikatakan berasal dari populasi yang bersifat homogen. Namun jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari α (5%), maka sampel dari populasi dikatakan tidak bersifat homogen.

Tabel 2. Tabel F_{hitung} dan F_{tabel}

F_{hitung}	F_{tabel}
1,64	1,88

Mengetahui data bersifat homogen dari tes *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik memperoleh perhitungan yang sudah dilakukan dengan harga F_{hitung} sebesar 1,67. Kemudian dibandingkan dengan harga F_{tabel} dengan dk pembilang 28 dan dk penyebut 28 serta taraf signifikan 5% harga F_{tabel} adalah 1,88 karena $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($1,67 \leq 1,88$) maka dapat disimpulkan nilai *pretest* dan *posttest* bersifat Homogen.

Uji-t

Uji-t dalam penelitian ini memiliki kriteria pengujian adalah apabila nilai signifikansi (Sig) yang diperoleh lebih dari nilai α (5%), maka artinya ada pengaruh model pembelajaran metode *crossword puzzle* berbasis 4C terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Kebondalem Mojosari. Namun jika nilai signifikansi yang

diperoleh lebih kecil dari α (5%), maka artinya tidak ada pengaruh metode *crossword puzzle* berbasis 4C terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Kebondalem Mojosari.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t untuk desain *One GrupPretest Posttest* maka didapat $t_{hitung} = 26,16$. Kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% mendapat 2,048, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $26,16 > 2,048$ maka H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh metode *crossword puzzle* berbasis terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN Kebondalem Mojosari Tahun 2019-2020.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penyajian data pada sub bab sebelumnya peneliti akan memberikan penjelasan atas hasil yang telah peneliti analisis dengan teori-teori yang dikembangkan para ahli beserta hasil penelitian terdahulu. Pembahasan yang pertama yaitu Penerapan Metode *crossword puzzle* Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SDN Kebondalem yang dapat dilihat dari aktivitas pendidik dan pembahasan yang kedua yaitu ada Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SDN Kebondalem.

Proses penerapan metode *crossword puzzle* berbasis 4C dalam pembelajaran IPA kelas V SDN Kebondalem Mojosari dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukan pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Peneliti menggunakan instrument lembar observasi pendidik dan peserta didik sebagai tolak ukur keberhasilan dalam metode *crossword puzzle*. Observasi pendidik dan peserta didik sesuai dengan sintaks metode *crossword puzzle* Silberman (2013:256), komponen sintaks dari metode tersebut setiap aktivitasnya berorientasi pada karakteristik 4C.

Tahap yang pertama adalah pendidik menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan, dimana peserta didik dituntut aktif dalam pembelajaran untuk berpikir kritis menentukan kata luncu yang dibuat dalam *Crossword Puzzle* dengan materi penyebab dan macam-macam gangguan peredaran manusia yang telah diajarkan. Tahap yang kedua adalah memberikan contoh untuk menyusun sebuah teka-teki silang sederhana, dimana peserta didik dapat mendesain teka-teki silang tersebut semenarik mungkin mendarat atau menurun.

Tahap ketiga adalah pendidik menjelaskan cara menyusun kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang dengan menggunakan definisi singkat, sebuah kategori yang cocok dengan unsurnya, sebuah contoh dan lawan katanya. Tahap yang keempat adalah dimana peserta didik saling berkomunikasi dan bekerjasama dalam kelompok untuk menentukan penggunaan keterangan-keterangan yang dapat dipahami pembaca atau peserta didik itu sendiri. Tahap yang kelima adalah pendidik meminta peserta didik untuk membuat *Crossword Puzzle* secara kelompok yang sudah ditetapkan. Tahap keenam adalah pendidik menetapkan batas waktu pengerjaan kepada peserta didik. Kemudian memberikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar. Pendidik memberikan penilaian kepada peserta didik setelah selesai tugasnya, tugas tersebut ditukar kepada kelompok lain guna mengetahui tingkat kejelasan dan pemahaman dalam membuat *Crossword Puzzle* serta menjawab teka-teki tersebut. Kelompok yang paling banyak menjawab

benar akan mendapatkan reward. Tahap ketujuh adalah pendidik dan peserta didik mendiskusikan hasil menjawab teka-teki silang berkelompok.

Berdasarkan hasil analisis data observasi pendidik dan peserta didik dalam menerapkan pembelajaran menggunakan metode *Crossword Puzzle* Berbasis 4C menunjukkan hasil presentase sebesar 93 untuk pendidik dan observasi aktivitas peserta didik mendapatkan presentase 91% dari 7 aspek yang diamati dan menunjukkan kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut telah dibuktikan melalui tabel 4.5 yang berisi data aktivitas pendidik dan tabel 4.6 yang berisi data aktivitas peserta didik. Artinya pendidik berhasil menerapkan metode *Crossword Puzzle* berbasis 4C.

Penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mardhatilah, Henra Saputra Tanjung yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Keterampilan Sosial Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan” (2018). Berdasarkan hasil penelitian tersebut menyatakan metode *crossword puzzle* terjadi perubahan secara signifikan terhadap keterampilan sosial.

Sebelum menerapkan metode *crossword puzzle* terhadap peserta didik kelas V SDN Kebondalem Mojosari dilakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui hasil sebelum dilakukan penerapan metode *crossword puzzle*. Setelah dilakukan *pretest* selanjutnya dilakukan *posttest* dimana peserta didik kelas V SDN Kebondalem mendapatkan perlakuan khusus yaitu menggunakan metode *crossword puzzle*. Dan dari kedua hasil tes tersebut, dilakukan perhitungan untuk mengetahui diterima atau ditolaknya dari pengaruh metode *crossword puzzle*. Dapat dilihat dari uji-t yang dilakukan memperoleh hasil sebesar 26,16 dan peneliti melakukan uji hipotesis dengan cara membandingkan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% maka didapat 2,048 karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $26,16 > 2,048$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh *Crossword Puzzle* berbasis 4C terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN Kebondalem Mojosari.

Terjadinya pengaruh *crossword puzzle* berbasis 4c terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN Kebondalem Mojosari disebabkan oleh karakteristik dalam setiap langkah-langkah metode *crossword puzzle* berbasis 4C dimana peserta didik kelas V lebih tertarik dengan pembelajaran teka-teki silang sehingga peserta didik terlibat secara aktif dan mengalami pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Hal ini sesuai dengan pendapat Silberman (dalam Ridwan, 2019:55), mendeskripsikan bahwa peserta didik melakukan banyak kegiatan saat belajar secara aktif. Peserta didik menggunakan pemikirannya untuk mempelajari ide-ide, memecahkan permasalahan, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar secara aktif akan membuat peserta didik penuh semangat dan merasa senang dalam belajar.

Metode *crossword puzzle* ini, melatih peserta didik untuk mengingat dan memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga peserta didik mampu mengembangkan motivasi belajarnya dan mengalami belajar tak terlupakan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Silberman (2013:256) yaitu metode *crossword puzzle* menjadikan belajar tidak terlupakan dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh Maria Desidaria Noge yang berjudul “Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* Berbasis Media Realia Terhadap Penguasaan

Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Di Gugus II Kecamatan Jerebuu” (2019). Hasil penelitian ini berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas IV Gugus II Kecamatan Jerebuu. Hal ini terbukti dengan hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris kelompok eksperimen lebih besar dari rata-rata hasil belajar kelompok kontrol yaitu $0,53 > 0,37$. Hasil $t_{hitung} = 5,673 > t_{tabel} = 2,052$, dengan derajat (db) = $n_1 + n_2 - 2 = 27$ dan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$).

Berdasarkan urian diatas, pembelajaran pada kelas V SDN kebondalem menunjukkan hasil yang berbeda sebelum dan sesudah diterapkan metode *crossword puzzle*. Hasil tes belajar peserta didik menunjukkan secara spesifik lebih tinggi setelah diterapkan metode *crossword puzzle*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN Kebondalem Mojosari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil dari observasi aktivitas pendidik selama proses penerapan metode *crossword puzzle* berbasis 4C pada peserta didik kelas V SDN Kebondalem Mojosari diperoleh hasil 93 dari 7 kriteria sehingga menunjukkan hasil yang sangat baik. Proses pembelajaran berjalan sesuai dengan sintaks dan indikator metode pembelajaran *crossword puzzle* menjadikan pembelajaran yang aktif, bermakna, belajar tak terlupakan dan menyenangkan. Hasil dari observasi aktivitas peserta didik selama proses penerapan metode *crossword puzzle* berbasis 4C peserta didik kelas V SDN SDN Kebondalem Mojosari diperoleh hasil 91% dari 7 kriteria sehingga menunjukkan hasil yang sangat baik. Proses pembelajaran berjalan sesuai dengan sintaks dan indikator metode pembelajaran *crossword puzzle* menjadikan pembelajaran yang aktif, bermakna, belajar tak terlupakan dan menyenangkan. Dan hasil dari perolehan masing-masing uji diantaranya: Uji Normalitas dari hasil pretest $-53,77 \leq 7,815$ berdistribusi normal, karena $X_{2hitung} \leq X_{2tabel}$ dan dari hasil posttest $-23,59 \leq 7,815$ karena $X_{2hitung} \leq X_{2tabel}$. Uji Homogenitas memperoleh hasil $1,67 \leq 1,88$ karena $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ dinyatakan homogen. Dari Uji t diperoleh hasil sebesar 26,16 dan Uji Hipotesis memperoleh kesimpulan uji t maka didapat $t_{hitung} = 26,16$. Kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% mendapat 2,048, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $26,16 > 2,048$ maka H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh metode *crossword Puzzle* berbasis 4C terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN Kebondalem Mojosari Tahun 2019-2020. Peserta didik mengalami belajar yang tak terlupakan dengan menerapkan *crossword puzzle* sehingga pembelajaran menyenangkan dan bermakna. Dengan fasilitasi sarana prasarana sekolah yang memadai serta mengembangkan metode atau model pembelajaran yang tepat, pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sehingga pembelajaran yang diterima oleh peserta didik meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Fanani, Achmad dkk. 2019. *Analisis Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Abad 21*. Surabaya: Adi Buana University Press
- Rachmادتullah, R., Yustitia, V., Setiawan, B., Mahya Fanny, A., Pramulia, P., Susiloningsih, W., Tur Rosidah, C., Prastyo, D., & Ardhian, T. (2020). The Challenge Of Elementary School Teachers To Encounter Superior Generation In The 4.0 Industrial Revolution: Study Literature. *International Journal*

of Scientific & Technology Research, 9(4), 1879–1882. www.ijstr.org

- Setiawan, B., Rachmadtullah, R., & Iasha, V. (2020). Problem-Solving Method: The Effectiveness of The Pre-service Elementary Education Teacher Activeness in The Concept of Physics Content. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1074–1083.
- Silberman, Melvin L. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: BumiAksara
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Noge, M Desidaria. 2019. “Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* Berbasis Media Realia Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Gugus II Kecamatan Jebrebuu”. Vol 3, No 1.
- Mardhatilah, HenraSaputra. 2018. “Pengaruh Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Keterampilan Sosial Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan”. Vol 5, No 2.