

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CORE* DENGAN
MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA DI KELAS V DI MIN 27 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**BUSTANIL HAMDI
NIM. 180209062**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2023 M/1444 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CORE* DENGAN MEDIA
TEKA-TEKI SILANG (TTS) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS V DI
SEKOLAH MIN 27 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

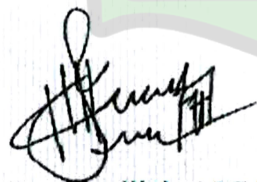
Bustanil Hamdi
NIM. 180209062

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

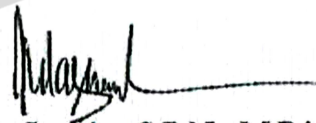
Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Khadijah, M.Pd
NIP. 197008301994122001



Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198402232011012009

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CORE* DENGAN MEDIA
TEKA-TEKI SILANG PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI KELAS V DI MIN 27 ACEH BESAR**

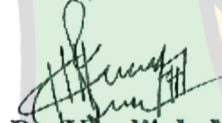
SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Pada Hari/Tanggal: Jum'at, 21 Juli 2023 M
03 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Khadijah, M.Pd.

NIP. 197008301994122001

Sekretaris,



Nida Jarmita, S.Pd.I., M. Pd.

NIP. 198402232011012009

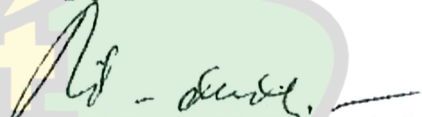
Penguji I



Dr. Azhar, M.Pd.

NIP. 196806011995031004

Penguji II



Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.

NIP. 196505162000031001

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.

NIP. 197301021997031003 He

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bustanil Hamdi
NIM : 180209062
Prodi : Pendidika Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Core dengan Media Teka-Teki Silang pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V di MIN 27 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan pihak manapun.

Banda Aceh, 29 Maret 2022
Yang Menyatakan



(Bustanil Hamdi)

ABSTRAK

Nama : Bustanil Hamdi
Nim : 180209062
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan /PGMI
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Core dengan Media Teka-Teki Silang pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V di MIN 27 Aceh Besar

Pembimbing 1 : Dr. khadijah, M.Pd
Pembimbing 2 : Nida Jarmita, S. Pd.I., M. Pd

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya penerapan model pembelajaran dengan media pembelajaran untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya. Adanya penerapan model pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah dan rasa jenuh yang dialami peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Jika dalam proses pembelajaran tidak adanya model atau media pembelajaran yang di terapkan maka hal semacam ini berpengaruh pada kegiatan aktivitas siswa yang semakin menurun. Tidak memperhatikan pelajaran menjadi masalah yang besar terhadap hasil belajar. Oleh karena itu diperlukan pemerapan model pembelajaran dengan media untuk menunjang keberhasilan siswa. Salah satunya dengan penerapan model pembelajaran *core* dengan media teka-teki silang memudahkan peserta didik dalam menyerap materi dan tidak merasa jenuh dalam proses belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah peserta didik yang berjumlah 38 peserta didik dengan KKM 71. Sedangkan teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan tes kemudian dianalisis dengan rumus rata-rata. Berdasarkan hasil penelitian bahwa: Aktivitas guru pada siklus I memperoleh 76%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 92%. Aktivitas siswa pada siklus I yaitu 65%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 83,3%. Hasil tes pada siklus I diperoleh sebesar 39,47% dengan 15 siswa yang tuntas. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 89,47% dengan 34 siswa yang tuntas.. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini mengalami ketuntasan . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik pada kelas V Di MIN 27 Aceh Besar.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Core dengan Media Teka-Teki Silang pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V di MIN 27 Aceh Besar”**. Shalawat dan salam penulis sampaikan ke pangkuan alam baginda Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam yang telah menuntun umat manusia dan mengangkat derajat manusia dari alam kegelapan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Penulis mengucapkan ribuan terima kasih yang tiada hentinya kepada ayah dan ibu, penulis menyadari skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya doa serta dukungan yang diberikan keluarga sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Selanjutnya penulisan skripsi ini telah diupayakan semaksimal mungkin, namun pada kenyataannya masih banyak ditemui kekurangan yang disebabkan keterbatasan ilmu yang dimiliki. Pada kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan dan ilmu pengetahuan yang berguna dimasa yang akan datang.
2. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd sebagai Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf Prodi beserta dosen di Prodi

PGMI, yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dalam kelancaran penulisan skripsi ini.

3. Ibu Ibu Khadijah M.Pd. selaku dosen pembimbing I dengan penuh kesabaran dan keikhlasan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Nida Jarmita, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan kasih sayang dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Neswati, S.Ag selaku kepala sekolah MIN 27 Aceh Besar serta guru kelas V Ibu Mulia S.Pd yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melaksanakan penelitian di MIN 27 Aceh Besar.
6. Bapak/Ibu dosen Civitas Akademik Fakultas Tabiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yan telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Pustakawan dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini hingga selesai.
8. Kepada Reza Sukma Dewi, terimakasih sudah banyak sekali memberikan saya motivasi, saran, serta dukungan yang sangat luar biasa sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan teman-teman semuanya yang tak mampu saya sebutkan satu persatu.
9. Teman-teman leting 18 PGMI dan alumni SD, MTS dan MAN yang selalu memberikan dukungan dari jauh terhadap penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Untuk itu penulis memohon kepada Allah semoga bantuan dan bimbingan

yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal kelak. *Aamiin Ya Rabbal'AlaMIN*

Banda Aceh, 29 Maret 20223
Penulis

Bustanil Hamdi
NIM: 180209062



DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Defenisi Oprasional	9
F. Penelitian Yang Relevan.....	17
BAB II: LANDASAN TEORITIS	
A. Teori Belajar Konstruktivisme Yang Mendukung Penggunaan Media ..	23
B. Model Pembelajaran <i>Core</i>	24
C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Core</i>	25
D. Media TTS	27
E. Kelebihan dan Kekurangan Media TTS	28
F. Langkah-Langkah Penguanaa Media TTS.....	30
G. Pembelajaran Tematik.....	31
H. Penerapan Media Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik.....	32
I. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran <i>Core</i> dengan Media TTS	33
J. Pembelajaran Tematik.....	38

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	44
B. Langkah-langkah Penelitian.....	45
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	49
D. Teknik Pengumpulan Data.....	49
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	51
F. Teknik Analisis Data.....	53

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	56
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	56
C. Indikator Keberhasilan dan Hasil Analisis Penelitian.....	78

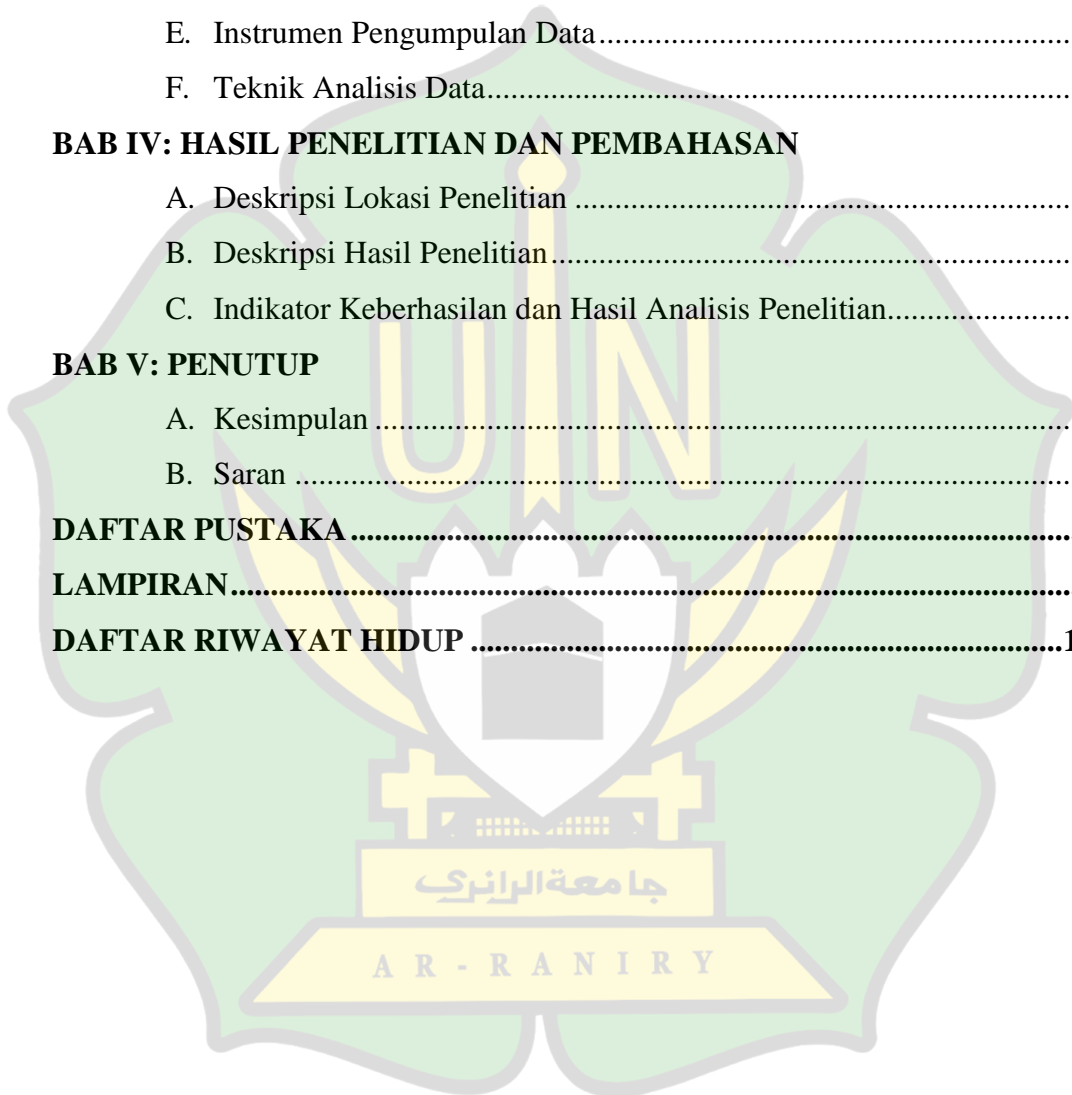
BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan	84
B. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA	86
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	91
----------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	151
-----------------------------------	------------



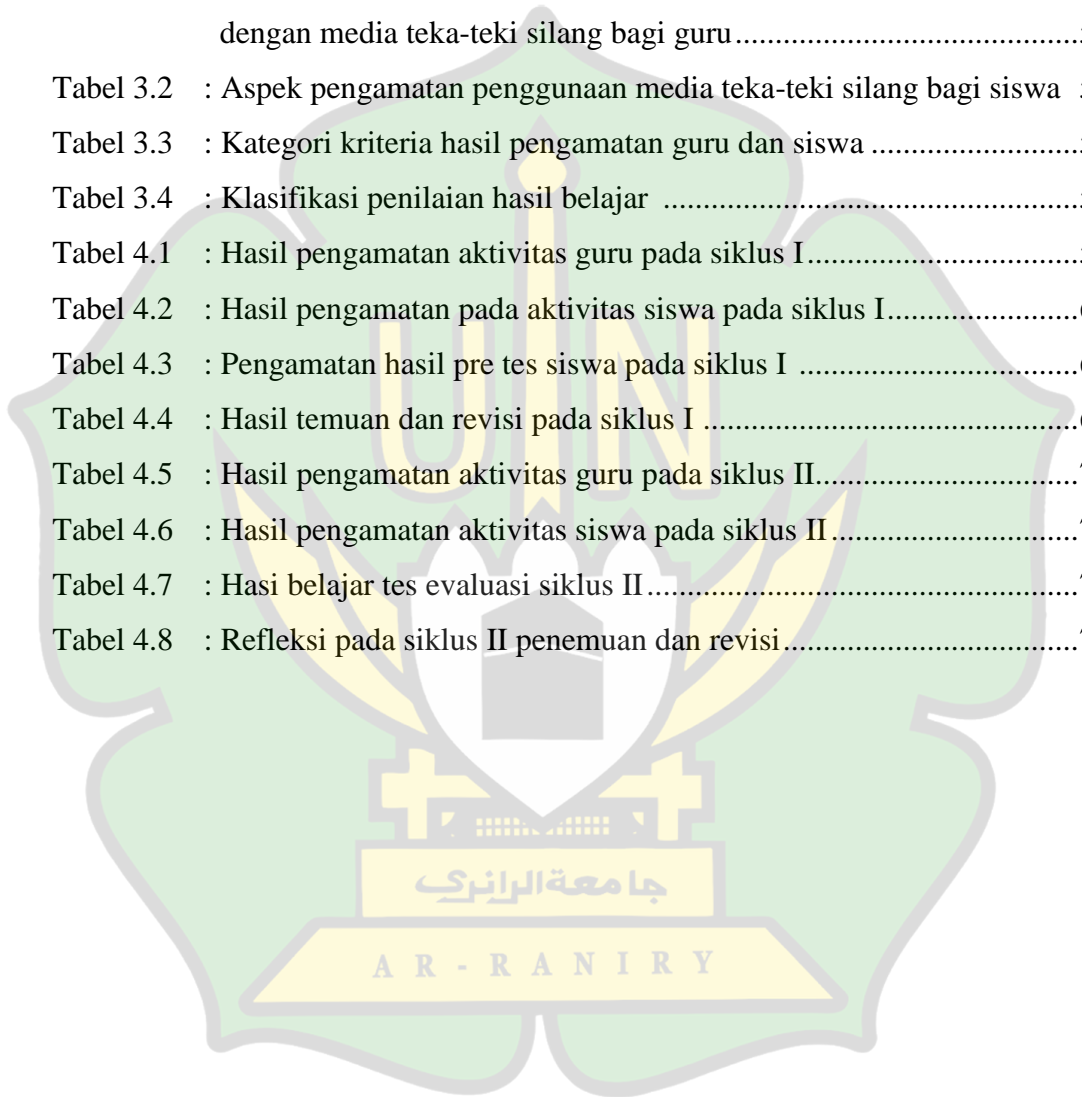
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 : Mulut	39
Gambar 2.2 : Kerongkongan	39
Gambar 2.3 : Lambung	40
Gambar 2.4 : Usus halus	40
Gambar 2.5 : Usus besar	41
Gambar 2.6 : Adat istiadat.....	42
Gambar 2.7 : Rumah adat aceh	42
Gambar 2.8 : Rumah adat papua	42
Gambar 2.9 : Rumah adat kalimantan	42
Gambar 2.10 : Rumah adat sulawesi	42
Gambar 2.11 : Alat musik	43
Gambar 2.12 : Tarian adat.....	43
Gambar 3.1 : Siklus penelitian tindakan kelas	44
Gambar 4.1 : Grafik hasil aktivitas guru	79
Gambar 4.2 : Grafik hasil aktivitas siswa	81
Gambar 4.8 : Grafik hasil belajar siswa.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 : KD dan Indikator.....	16
Tabel 3.1 : Aspek pengamatan dan penerapan model pembelajaran <i>core</i> dengan media teka-teki silang bagi guru.....	52
Tabel 3.2 : Aspek pengamatan penggunaan media teka-teki silang bagi siswa	53
Tabel 3.3 : Kategori kriteria hasil pengamatan guru dan siswa	54
Tabel 3.4 : Klasifikasi penilaian hasil belajar	55
Tabel 4.1 : Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I.....	59
Tabel 4.2 : Hasil pengamatan pada aktivitas siswa pada siklus I.....	61
Tabel 4.3 : Pengamatan hasil pre tes siswa pada siklus I	63
Tabel 4.4 : Hasil temuan dan revisi pada siklus I	66
Tabel 4.5 : Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II.....	72
Tabel 4.6 : Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II.....	74
Tabel 4.7 : Hasil belajar tes evaluasi siklus II.....	76
Tabel 4.8 : Refleksi pada siklus II penemuan dan revisi.....	78



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Penunjuk Pembimbing	91
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	92
Lampiran 3 Hasil Validasi RPP Siklus I.....	93
Lampiran 4 Hasil Validasi RPP Siklus II	95
Lampiran 5 Surat Penelitian.....	98
Lampiran 6 Lembar Observasi Aktivitas Guru (Siklus 1)	99
Lampiran 7 Lembar Observasi Aktivitas Siswa (Siklus I)	104
Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru (Siklus II)	109
Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Siswa (Siklus II)	114
Lampiran 10 Validasi Soal Tes Evaluasi Siklus I.....	118
Lampiran 11 Validasi Soal Tes Evaluasi Siklus II	120
Lampiran 12 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I ..	122
Lampiran 13 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II.	130
Lampiran 14 Soal Evaluasi Dan Kunci Jawaban (SIKLUS I)	138
Lampiran 15 Soal Evaluasi Dan Kunci Jawaban (SIKLUS II).....	141
Lampiran 16 Hasil Tes Evaluasi Siklus I.....	144
Lampiran 17 Hasil Tes Evaluasi Siklus II	146
Lampiran 18 Soal Teka-Teki Silang Siklus I.....	148
Lampiran 19 Dokumentasi Belajar Mengajar (Penelitian)	149
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup.....	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada sesuatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga merupakan bantuan yang di berikan pendidik agar dapat terjadi perolehan ilmu pengetahuan, sikap maupun keterampilan.¹ Dengan kata lain pembelajaran itu adalah proses membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Oleh karena itu, perlu diatur sedemikian rupa sehingga timbul reaksi siswa ke arah perubahan perilaku yang di inginkan.

Guru yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahliannya di depan kelas. Salah satu keahlian tersebut, yaitu kemampuan menyampaikan pelajaran kepada siswa. Untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien, guru perlu mengenal berbagai jenis cara pembelajaran sehingga dapat memilih strategi manakah yang paling tepat untuk mengajarkan suatu bidang studi tertentu.² Secara berturut-turut guru akan mempelajari konsep strategi pembelajaran, meliputi pengertian pendekatan, strategi, metode, media, teknik pembelajaran, dan teori yang melandasi, serta berbagai jenis pendekatan dalam strategi pembelajaran. Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi peserta didik di pengaruhi oleh berbagai unsur. Salah satunya adalah memakai media. Media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar-

¹Moh. Suardi, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta. Deepublish, 2018), hal. 8.

²Sri Anita W, *Modul 1 Strategi Pembelajaran*, (Universitas Terbuka Repository, 2014), hal. 1.

mengajar mempunyai pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberi nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran menjadi sebuah bagian yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran, oleh karena itu guru harus tahu kriteria, faktor-faktor model pembelajaran yang baik dan sesuai tujuan pembelajaran yang akan di sampaikan kepada peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik

Model pembelajaran *core* (*Connecting Organizing Reflecting Extending*) merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat siswa aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dalam membangun pengetahuannya sendiri, siswa diharuskan berinteraksi dengan lingkungannya.³ Model *core* adalah model pembelajaran yang membuat siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan cara menghubungkan (*connecting* dan mengorganisasikan (*organizing*) pengetahuan baru dengan pengetahuan lama kemudian memikirkan konsep yang sedang dipelajari (*reflecting*).

Model pembelajaran *core* dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar dengan model *core* lebih baik daripada siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Kemampuan penalaran matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *core* melalui pendekatan keterampilan kognitif lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. model pembelajaran *core* karena menganggap model pembelajaran ini merupakan model

³Ria Deswita Yaya S. Kusuma, Jarnawi A. Dahlan, *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Core Dengan Pendekatan Scientific*, (Edumatika Jurnal Riset Pendidikan Matematika Volume 1, Nomor 1, Mei 2018), Hal. 36.

pembelajaran yang memadukan antara kurikulum 2006 dan kurikulum 2013 karena model pembelajaran ini tidak hanya membuat siswa lebih aktif tapi guru juga aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran *core* (*Connecting, Organizing, Reflecting and Extending*) sebagai komponen yang mampu berpengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran dan berperan aktif membuat siswa terlibat.

Aktif dan berfikir lebih dalam memecahkan masalah Teka-Teki Silang TTS. Model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting and Extending*) juga diharapkan dapat membuat siswa termotivasi dan meningkatkan MINat dalam pembelajaran sehingga hasil belajarnya pun bias mengalami peningkatan.

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media dalam penggunaannya sebaiknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Pengertian media pembelajaran dapat diartikan sebagai perpaduan antara bahan dan alat.⁴ Dengan kata lain media pembelajaran merupakan wadah dari pesan materi yang ingin disampaikan oleh pendidik yang bertujuan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran menarik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media teka-teki silang. Teka teki silang merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf, sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal. Media TTS ini dikembangkan dengan pertanyaan yang berisi tentang pembelajaran. Penerapan media TTS dapat mengurangi rasa jenuh yang dialami

⁴Utami Dewi Pramesti, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang*, (Jurnal Puitika. Volume 11 No. 1, April 2015)

peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Siswa sangat termotivasi dengan menggunakan media TTS yang dapat merangsang daya nalarnya untuk memahami materi, sehingga dapat mudah diingat.

Media TTS hanya dapat menyajikan materi yang berkarakteristik teori. Namun, media TTS tidak dapat menyajikan materi yang berkarakteristik perhitungan. karena, pada media TTS tidak menerapkan cara penyelesaian soal yang berupa hitungan seperti halnya dengan mata pelajaran matematika. Media ini hanya mengisi huruf pada kotak yang disediakan yang berupa gabungan huruf-huruf menjadi sebuah kosa kata.

Tematik adalah pokok isi atau wilayah dari suatu bahasan materi yang terkait dengan masalah dan kebutuhan lokal yang dijadikan tema atau judul dan akan disajikan dalam proses pembelajaran di kelompok belajar.⁵ Dengan kata lain pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran di atas juga sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar matapelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberikan penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik dan sesuai dengan materi pelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.

⁵ Mohammad Muklis, *Pembelajaran Tematik*, (Fenomena Vol. Iv No. 1, 2012), hal. 66.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti dapatkan di sekolah MIN 27 Aceh Besar, peneliti melihat dari segi aktivitas guru, belum menggunakan media dan model pada saat proses pembelajaran berlangsung salah satunya media teka teki silang dan penerpan model *core* dalam proses pembelajaran. Disamping itu, dari segi aktivitas siswa, terlihat masih banyak siswa yang bermain-main dan tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Serta kurangnya kreatifitas dan daya tangkap yang kurang terhadap wawasan dasar sehingga berpengaruh pada hasil belajar. Setelah melakukan tes obsevasi pada kelas V Asy-syakur pada tema makanan sehat subtema 1 pembelajarn , dapat dilihat sebagian besar dari siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan MINimal (KKM) yaitu di bawah nilai 72. Oleh karena itu penggunaan model dan media pada pembelajaran tematik dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah model pembelajaran *core* dengan media teka-teki silang. Dalam pembelajaran dan membuat suasana dalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar.

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan model *core* dengan media teka-teki silang pada tema makanan sehat, subtema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pada pembelajaran 1 kelas V semester 1 (satu). Adapun kelebihan yang ada pada model dan media ini adalah untuk menciptakan susana belajar dalam kelas menjadi aktif, serius, terkontrol dalam keadaan apapun dalam belajar sehingga peserta didik akan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar yang membuat hasil belajar menjadi lebih baik. Peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Core dengan Media TTS pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V di MIN 27 Aceh Besar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *core* dengan media pembelajarant TTS pada kelas V MIN 27 Aceh Besar?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam dalam penerapan model pembelajaran *core* dengan media pembelajaran TTS pada pada kelas V MIN 27 Aceh Besar?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam dalam penerapan model pembelajaran *core* dengan media pembelajaran TTS pada kelas V MIN 27 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam dalam penerapan model pembelajaran *core* dengan media pembelajaran TTS pada kelas V MIN 27 Aceh Besar.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam dalam penerapan model pembelajaran *core* dengan media pembelajaran TTS pada kelas V MIN 27 Aceh Besar.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam dalam penerapan model

pembelajaran *core* dengan media pembelajaran TTS pada kelas V MIN 27 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

- a. Dengan dilaksanakannya penelitian ini guru dapat mengetahui model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan sistem pembelajaran.
- b. Mendapatkan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Untuk meningkatkan ketrampilan dalam memilih model dan media pembelajaran.
- d. Guru lebih mengetahui potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga dapat mengoptimalkan proses kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *core* dengan media pembelajaran TTS
- c. Meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar siswa.
- d. Meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

3. Bagi Kepala Sekolah

- a. Memberikan informasi tambahan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.
- b. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman pada peserta didik.

- c. Mengenalkan pada kepala sekolah, bagaimana gambaran tentang proses pembelajaran
- d. Dengan menggunakan model pembelajaran *core* dengan media pembelajaran TTS

4. Bagi Peneliti

- a. Peneliti mendapat pengalaman langsung dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *core* dengan media pembelajaran TTS
- b. Mengetahui kekurangan dan kelemahan diri pada saat mengajar.
- c. Dapat menambah pengetahuan bagi peneliti.

E. Defenisi Oprasional

1. Penerapan Model Pembelajaran *Core*(*Connecting Organizing Reflecting Extending*).

Penerapan adalah pemasangan, penggunaan, dalam proses prihal memperaktekkan. Adapun yang penulis maksudkan ialah penerapan yang dimaksud adalah proses dalam melaksanakan suatu kegiatan pada pada proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini bertujuan untuk menambah ilmu dan pengalaman mahasiswa dalam merencanakan pembelajaran dan sekaligus menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar yang nyata di kelas.

Penerapan pada model pembelajaran *core* mengawali pembelajaran dengan kegiatan yang menarik siswa. Kemudian tugas dari seorang pendidik adalah untuk Penyampaian konsep lama yang akan dihubungkan dengan konsep baru oleh guru kepada siswa. Lanjutan dengan Pengorganisasian ide-ide untuk memahami materi

yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru (*Organizing*). Pembagian kelompok secara heterogen (campuran antara yang pandai, sedang, dan kurang). Memikirkan kembali, mendalami, dan menggali informasi yang sudah didapat dan dilaksanakan dalam kegiatan belajar kelompok siswa. Pengembangan, memperluas, menggunakan, dan menemukan melalui tugas individu dengan mengerjakan tugas.

2. Penerapan Model Pembelajaran *Core(Connecting Organizing Reflecting Extending)*

Penerapan adalah pemasangan, penggunaan, dalam proses prihal memperaktekkan. Adapun yang penulis maksudkan ialah penerapan yang dimaksud adalah proses dalam melaksanakan suatu kegiatan pada pada proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini bertujuan untuk menambah ilmu dan pengalaman mahasiswa dalam merencanakan pembelajaran dan sekaligus menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar yang nyata di kelas.

Penerapan pada model pembelajaran *core* mengawali pembelajaran dengan kegiatan yang menarik siswa. Kemudian tugas dari seorang pendidik adalah untuk Penyampaian konsep lama yang akan dihubungkan dengan konsep baru oleh guru kepada siswa. Lanjutan dengan Pengorganisasian ide-ide untuk memahami materi yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru (*Organizing*). Pembagian kelompok secara heterogen (campuran antara yang pandai, sedang, dan kurang). Memikirkan kembali, mendalami, dan menggali informasi yang sudah didapat dan dilaksanakan dalam kegiatan belajar kelompok siswa. Pengembangan, memperluas, menggunakan, dan menemukan melalui tugas individu dengan mengerjakan tugas.

Model *core* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) yaitu model pembelajaran yang menekankan kemampuan berpikir siswa dalam menghubungkan, mengorganisasikan, mendalami, mengelola, dan mengembangkan informasi yang didapat. Model *core* termasuk model pembelajaran yang berlandaskan pada teori konstruktivisme dimana siswa harus dapat mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri melalui interaksi diri dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungannya.⁶

Model pembelajaran *core* menggabungkan empat hal penting, yaitu menghubungkan (*connecting*), mengorganisasikan (*organizing*), memikirkan kembali (*reflecting*) dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan dan memperluas pengetahuan mereka selama proses pembelajaran berlangsung (*extending*). Sehingga, diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan produktif dan bermakna bagi siswa. Di bawah ini adalah tahap-tahap pada model pembelajaran *core*:⁷

1. Pembelajaran dengan kegiatan yang menarik siswa.
2. Guru membuka pelajaran dengan hal-hal yang menarik, misal dengan menyanyikan lagu yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini berguna untuk memberi motivasi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran hari itu.
4. Melakukukan kegiatan apersepsi dengan memberikan pertanyaan terkait materi yang disampaikan untuk mengetahui konsep lama yang dimiliki siswa.

⁶ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, Diva Press, Yogyakarta, 2013

⁷ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), Hal.39-40.

5. Pembagian kelompok secara heterogen (campuran antara yang pandai, sedang, dan kurang) yang terdiri dari 4-5 siswa.
6. *Connecting*, guru mengajak siswa untuk menghubungkan konsep lama dengan konsep baru yang akan dipelajari, dengan cara memberikan siswa pertanyaan-pertanyaan, kemudian siswa diMINta untuk menulis hal-hal yang berhubungan dengan pertanyaan tersebut. Disini siswa dituntut untuk berperan aktif, siswa harus mengingat dan menggunakan konsep yang dimilikinya untuk menghubungkan dan menyusun ideidenya.
7. *Organizing*, siswa mengorganisasikan informasi-informasi yang diperolehnya seperti konsep apa yang diketahui, konsep apa yang dicari, dan keterkaitan antar konsep apa saja yang ditemukan pada tahap connecting untuk dapat membangun pengetahuannya (konsep baru) dengan bimbingan guru. Bersama kelompoknya siswa dapat saling bertukar pendapat dalam kelompok diskusinya dengan membuat peta konsep sehingga nantinya diharapkan dapat membentuk pengetahuan baru (konsep baru) dan memperoleh pemahaman yang baik.
8. *Reflecting*, siswa diberi kesempatan untuk memikirkan kembali apakah hasil diskusi bersama dengan kelompoknya pada tahap organizing sudah benar atau masih terdapat kesalahan yang perlu diperbaiki. Pada tahap ini siswa mengedepankan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan baru, jadi siswa dapat menyimpulkan pembelajaran yang mereka peroleh dengan bahasa mereka sendiri. *extending*, siswa dapat memperluas pengetahuan dengan cara mengerjakan soal-soal yang

berhubungan dengan konsep yang dipelajari tetapi dalam situasi baru atau dalam konteks yang berbeda secara berkelompok.

9. Guru membimbing dan mengawasi selama siswa berdiskusi.
10. Guru memberikan kesimpulan dari ide atau pendapat yang disampaikan siswa.
11. Guru bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami siswa. Menyampaikan kesimpulan materi.

3. Penerapan Media Teka Teki Silang (TTS)

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai.⁸ Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Satu alat/atau media pembelajaran yang berupa kotak-kotak yang berisi huruf . pada pengisian huruf pada kotak terkandung konsep-konsep yang harus di temukan oleh peserta didik untuk mengetahui seluas mana wawasan yang mereka miliki sesuai dengan pertanyaan yang berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara bermainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang memang sungguh sangat menyenangkan, selain juga berguna untuk

⁸ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Inisda. 2019.) Hal 45

mengingat kosa kata yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Melihat karakteristik teka-teki silang yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kosa kata, maka sangat sesuai kalau misalnya dipergunakan sebagai sarana siswa untuk latihan di kelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja.⁹ Adapun yang dimaksud peneliti adalah media teka-teki silang adalah suatu alat media bantu pembelajaran berupa kotak-kotak yang mengisi ruang kosong dengan huruf yang berbentuk sebuah kata dengan petunjuk berupa pertanyaan.

Untuk melihat keaktifan peserta didik, Pendidik harus terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara menggunakan media pembelajaran TTS. Berikut cara menggunakan TTS:

1. Guru terlebih dahulu menyiapkan laptop, infokus dan monitor. Guru membagikan kelompok beserta nama kelompok.
2. Guru menampilkan media TTS yang telah terhubung ke layar infokus.
3. Guru menjelaskan cara bermain teka teki silang (TTS).
4. Peserta didik memperhatikan dengan cermat nomor soal dan huruf yang disediakan secara berurutan. Jika salah dalam menjawab permainan TTS maka isi jawaban yang ada di dalam kolom tidak akan sempurna.
5. Peserta didik mencocokkan huruf yang sudah disediakan di layar infokus sesuai kolom yang di sediakan. Jika sudah benar peserta didik langsung mengisi kolom yang sudah di persiapkan.

⁹M. Khalilullah, Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat), (Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012), Hal.26.

4. Pembelajaran Tematik

Tematik adalah pokok isi atau wilayah dari suatu bahasan materi yang terkait dengan masalah dan kebutuhan lokal yang dijadikan tema atau judul dan akan disajikan dalam proses pembelajaran di kelompok belajar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.¹⁰

Pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam belajar secara tematik siswa akan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi.

Dengan diterapkannya pendekatan tematik dalam pembelajaran akan membuka ruang yang luas bagi peserta didik untuk mengalami sebuah pengalaman belajar yang lebih bermakna, berkesan dan menyenangkan. Dalam pembelajaran tematik, pembelajaran tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk belajar mengetahui (*learning to know*), tapi belajar juga untuk belajar melakukan (*learning to do*), belajar untuk mempraktekkan di lapangan (*learning to be*) dan belajar untuk membina karakter setelah sukses menjalani pembelajaran (*learning to live together*). Model pembelajaran ini memisahkan garis pemisah antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain. Untuk menghindari penjejalan materi pelajaran seperti yang terjadi disekolah konvensional pada umumnya. Hal ini sesuai dengan panduan KBK

¹⁰ Mohamad Muklis, *Pembelajaran Tematik*, (STAIN Samarinda. 2012). Hal.66.

Depdiknas yang menyatakan bahwa pengalaman belajar siswa menempati posisi penting dalam usaha meningkatkan kualitas lulusan.¹¹

Kompetensi dasar (KD) dan indikator pada pembelajaran tematik yang di angkat oleh peneliti adalah.

Tabel 1.1 KD dan Indikator

MUATAN IPA

No	Kompetensi Dasar	No	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3	Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan Manusia.	3.3.1	Mengidentifikasi penyakit gangguan pencernaan seta cara menjaga organ pencernaan manusia.
		3.3.2	Memberi contoh cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.
4.3	Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	4.3.1	Menulis kembali informasi yang ditemukan pada buku tulis tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia .

MUATAN PPKN

No	Kompetensi Dasar	NO	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.3	Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	1.3.1	Menjelaskan keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
2.3	Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	2.3.1	Menghubungkan toleransi keberagaman sosial budaya dalam kehidupan sehari-hari
3.3	Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat	3.3.1	Memberi definisi Menelaah keragaman social budaya masyarakat
4.3	Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	4.3.1	Membangun kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat

Pada KD dalam indikator di atas peneliti mengambil materi tema 3 makanan sehat dan sub tema 3 pentingnya menjaga asupan makanan. Peneliti menghubungkan materi pada kd dengan tema makanan sehat yang akan

¹¹Sukayati, *Widyaiswara PPG Matematika, Pembelajaran Tematik Di SD Merupakan Terapan Dari Pembelajaran Terpadu*, (Depdiknas; Yogyakarta, 2004), Hal. 2

diterapkan pada media TTS yang akan di gunakan

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.¹² Hasil belajar pada dasarnya suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari yang sudah dipelajari di dalam kelas maupun di luar kelas yang berupa pengalaman yang telah diperoleh.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.¹³ Hasil belajar pada dasarnya suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari yang sudah dipelajari di dalam kelas maupun di luar kelas yang berupa pengalaman yang telah diperoleh.

Adapun yang dimaksud penulis hasil belajar di penelitian ini merupakan suatu perubahan tingkah laku baru yang menunjuk pada prestasi belajar peserta didik setelah melalui usaha dalam proses belajar mengajar. Peserta harus bisa menunjukkan apa yang telah dipelajari di dalam ruangan kelas yang sangat berpengaruh terhadap perilaku sehari-hari dan prestasi yang akan di dapatkan. Untuk mengukur peserta didik berhasil atau tidak di dalam sebuah pembelajaran dapat dilihat dari hasil presentase atau nilai ulangan yang diberikan oleh guru sehingga nilai tersebut akan menjadi bukti atau jaminan di dalam sebuah pembelajaran yang dilakukan.

F. Kajian Terdahulu Yang Relefan

¹²Nopriyanti, Izza Darina, *Pengaruh Penerapan Media Slide Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Ipa Di Madrasah Ibtidaiyah Ahliyah 2 Palembang*, (UIN Raden Fatah Palembang, 2016). Hal 19

¹³Nopriyanti, Izza Darina, *Pengaruh Penerapan Media Slide Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Ipa Di Madrasah Ibtidaiyah Ahliyah 2 Palembang..*, hal 21

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Siti Nurjanah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Nahdhatul Ulama Tuban, dengan judul pengembangan media pembelajaran TTS pada pembelajaran tematik tema cita-citaku kelas IV di MI Al Busyro Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru mengembangkan dan memperdalam pengajaran dan proses belajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi secara tepat dapat mempengaruhi aktivitas belajar, MINat dan motivasi siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang tidak membosankan diperlukan. Salah satunya dengan media berbasis game, seperti teka-teki silang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahap penelitian, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Desain penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah dengan menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart. Hanifah (2014, p.53) mengemukakan bahwa, Model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian atau pengembangan yang dikenal dengan Research and Development (R&D) Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Busyiro kelas IV. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi untuk mengukur validitas, angket tanggapan guru dan siswa terhadap mengukur tingkat kepraktisan, dan item untuk mengukur tingkat keefektifan melalui siswa tes. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif analisis data deskriptif. Berdasarkan hasil analisis validitas, (1) Media teka-teki silang yang dikembangkan adalah kategori sangat valid dengan nilai 90,5%. (2) Hasil tanggapan guru angket sebesar 93% dan hasil respon angket

siswa sebesar 90% dan masing-masing berada pada kategori sangat baik. (3) Persentase kelulusan siswa lebih dari 85%.¹⁴

Pada tahun 2020 Maftakhun. Melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran teka teki silang berbasis Android pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian. subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di MI Salamsari Kedu Kabupaten Temanggung yang berjumlah 20 siswa MI. Tahap pengembangan penelitian ini adalah mendesain media, tahap rekontruksi, tahap evaluasi dan tahap pengujian. Pada tahap validasi dilakukan dengan cara diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mereview produk yang telah di buat. Hasil dan tujuan dari penelitian ini adalah rata-rata pre-test (sebelum menggunakan media) adalah 71,75, sedangkan rata-rata post-test (sesudah menggunakan media) adalah 83. Menurut perhitungan uji paired t-test dihasilkan hitung (5.039) > ttabel (2.093), hal tersebut dapat disimpulkan jika media pembelajaran teka teki silang memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa indonesa siswa kelas IV MI Salamsari. Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan antara hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan teka teki silang.¹⁵

¹⁴Siti Nurjanah, *Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Tts) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas Iv Di Mi Al Busyro*, (Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban. Premiere Vol 2 No 1 Tahun 2020), Hal 1.

¹⁵Maftakhun, *Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. (Institut Agama Islam Negeri Salatiga 2020). Hal 1.

Man Arfa' Ladamay, Andi Rahmad Rahim, Fika Nuzulul Nur Faiza, Claudia Shabrina Pangestu melakukan penelitian penerapan media teka teki silang dan tempel gambar sebagai upaya peningkatan motivasi belajar di SDN 02 Daun. Pentingnya pemahaman siswa untuk menerima materi yang disampaikan maka perlu dibuat inovasi pembelajaran yang baru yaitu dengan memakai media pembelajaran. Dimana kegiatan mengajar tidak doMINan menggunakan metode ceramah yang kadang membuat suasana kelas terkesan monoton dan pasif bahkan beberapa siswa kadang ada yang mengantuk dan ramai. Karena itu, kami menerapkan media pembelajaran teka-teki silang dan tempel gambar yang bertujuan menumbuhkan semangat belajar siswa agar aktif dan fokus belajar di kelas. Kegiatan ini kami laksanakan di SDN 02 DAUN pada hari Selasa tanggal 07 Agustus 2019 pada pukul 09.30. Sasaran progam kita kali ini pada siswa SD kelas IV (empat).

Media Teka-Teki Silang dan tempel gambar menggunakan bahan utama sterofom dan beberapa kardus bekas. Cara mengaplikasikan media Teka-Teki Silang ini dengan menyediakan materi aqidah dan akhlak khususnya bab akhlak tercela dan terpuji dalam bentuk soal cerita kemudian siswa mengidentifikasi bentuk akhlak yang terdapat di dalam soal cerita tersebut. Sedangkan cara mengaplikasikan media temple gambar menggunakan materi fiqh khususnya materi tata cara berwudhu. Respon siswa terhadap kegiatan ini sangat positif dan menghibur, sehingga siswa yang semula tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar menjadi aktif, semua siswa mendapat giliran untuk maju kedepan, menjadikan suasana kelas tidak monoton dan hangat jauh dari ketegangan. Kesimpulan dari media pembelajaran kali ini yaitu pentingnya cara mengajar

dengan inovasi pembelajaran yang baru menjadikan semua siswa aktif dan bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁶

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya seperti yang dipaparkan di atas, maka terdapat persamaan dan perbedaan, persamaanya terdapat pada media yang digunakan ketiganya menggunakan media TTS namun dengan varian yang berbeda. Sedangkan perbedaanya terdapat pada metode yang dipakai yaitu metode Research and Development (R&D). Pada penelitian yang dilakukan oleh siti nurjanah menggunakan media TTS yang diaplikasikan dalam pembelajaran tematik tema cita-citaku kelas IV, dan metode yang digunakan yaitu metode Research and Development (R&D). Sedangkan pada penelitian Maftakhum yaitu penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran teka teki silang berbasis Android pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia, penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Dan sama halnya dengan peneliti Man Arfa' Ladamay, Andi Rahmad Rahim, Fika Nuzulul Nur Faiza, Claudia Shabrina Pangestu yang melakukan penelitian penerapan media teka teki silang dan tempel gambar sebagai supaya peningkatan motivasi belajar yang menggunakan metode Research and Development (R&D).

Resti Nasriyanti, Ujyati Cahyaningsih dan Dede Wahdi melakukan penelitian tentang pentingnya model core terhadap pemahaman konsep pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pemahaman konsep IPA merupakan pemahaman kemampuan untuk memahami melakukan pembelajaran

¹⁶ Man Arfa' Ladamay, Andi Rahmad Rahim, Fika Nuzulul Nur Faiza, Claudia Shabrina Pangestu, "Penerapan Media Teka Teki Silang Dan Tempel Gambar Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Di Sdn 02 Daun" (DedikasiMU (Journal of Community Service) Volume 2, Nomor 1, Maret 2020) hal 229.

yang merujuk pada menelaah dan analisis gejala-gejala yang ada disekitar. Pada penelitian ini juga menerangkan model core dapat dijadikan salah satu cara bagi guru untuk mengembangkan proses pembelajaran IPA yang lebih kreatif dan efektif. Pada penelitian ini juga menerangkan dengan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran CORE maka terciptakannya pembelajaran yang lebih baik. Penelitian ini di berasal universitas majalangka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini dibuat untuk penerapan model *CORE* dengan media TTS Pada pembelajaran tematik tema makanan sehat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dikelas V. Yang menjadi cri shas dipenelitian ini adalah perpaduan antara model pembelajaran dan media teka-teki silang. Pada penelitian ini model pembelajaran CORE sangat memberikan peluang kepada media dan materi yang akan di ajarkan. Pada dasarnya model ini sangat berpengaruh pada wawasan peserta didik pada sekolah/madrasah yang di terapkan. Media yang digunakan oleh peneliti adalah media teka teki silang yang dibuat menggunakan *powerpoint* kemudian ditampilkan didepan menggunakan layar infokus. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat hasil belajar peserta didik dan penelitian ini menggunakan penerapan model CORE dengan media teka-teki silangpada penelitian tindakan kelas (PTK) bukan untuk pengembangan sebuah media pembelajaran atau metode R&D.