

ANALISIS PEMBELAJARAN IPA BERBASIS PERMAINAN TEKA-TEKI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR SEBUAH TINJAUAN LITERATUR

Abila Desti Amanda¹., Dian Ayu Nurani²., Liza Adelia Putri³., Widya Pratiwi Nawawi⁴

Universitas Muhammadiyah Kotabumi, Indonesia

Email: abiladestiamanda@gmail.com, Dianayunurani73@gmail.com, Lizaadelia95@gmail.com, Widyapратиwi0410@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 16-November 2023

Disetujui: 28-November-2023

Kata Kunci:

Pembelajaran IPA; Teka-Teaki; Minat Belajar

ABSTRAK

Abstract: This research aims to investigate the effect of using puzzle games in science learning on students' interest in learning at the elementary school level. A literature review reveals that a learning approach that involves puzzle game elements can increase students' interest in learning. Several important findings in the literature include that the use of puzzle games in learning can make the science learning process more interesting and enjoyable for students. Puzzle games can stimulate students' critical thinking and problem-solving skills, which are important skills in science learning. This type of research is a library study or library research with a library data collection method carried out by reading and recording journals, articles, ebooks. The research results show that students who are involved in puzzle game-based learning tend to be more enthusiastic and participate actively in learning. Previous research also shows that the use of puzzle games can strengthen relationships between teachers and students and increase learning motivation. However, it is important to note that the effectiveness of this learning method can vary depending on its implementation and student characteristics. Further research is needed to measure the impact of using puzzle games in science learning in more depth, as well as to understand how contextual factors can influence students' interest in learning. In elementary school.



This is an open access article under the **BY-NC-ND** license

1. LATAR BELAKANG

Ilmu pengetahuan alam (IPA) dalam perkembangan pendidikan dan bagaimana minat belajar siswa terkait dengan mata pelajaran ini (Aiman & Muhsam, 2023). Membahas konsep teka-teki sebagai alat pembelajaran yang dapat memicu rasa ingin tahu siswa (Indriani, 2023). Metode pembelajaran berbasis permainan menjelaskan penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa di sekolah dasar. Menyoroti studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teka-teki dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat belajar siswa. Mengulas penelitian sebelumnya yang sukses dalam mengimplementasikan pembelajaran IPA berbasis permainan teka-teki dan hasil yang dicapai (Alokafani et al., 2022). Dengan dasar tinjauan literatur ini, penelitian lebih lanjut dapat melihat efektivitas penggunaan permainan teka-teki dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar dan dampaknya pada minat belajar siswa (Permana, 2019). Dalam sebuah analisis pembelajaran IPA di sekolah dasar, beberapa permasalahan yang mungkin muncul dapat menjadi fokus tinjauan literatur, termasuk tantangan pembelajaran di sekolah dasar pemahaman tentang masalah umum yang dihadapi siswa di sekolah dasar dalam memahami konsep-konsep IPA dan bagaimana permainan teka-teki dapat membantu mengatasinya (Bili & Kurniawan, 2023).

Efektivitas metode pembelajaran tinjauan terhadap penelitian sebelumnya yang mencoba memahami sejauh mana penggunaan permainan teka-teki dalam pembelajaran IPA benar-benar meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Desain permainan teka-teki terhadap penekanan pada desain permainan teka-teki yang efektif dan menarik bagi siswa di tingkat sekolah dasar. Partisipasi siswa mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran berbasis permainan teka-teki dan sejauh mana hal ini memengaruhi minat belajar mereka (Endrawati & Muhsam, 2023). Faktor-faktor lingkungan dan

kurikulum sekolah dasar dapat mempengaruhi penerapan pembelajaran berbasis permainan teka-teki dalam konteks IPA. Evaluasi hasil mengukur dampak penggunaan permainan teka-teki terhadap peningkatan minat belajar siswa dan pemahaman mereka terhadap materi IPA (Hidayati Nuril,2023).

Keterbatasan penelitian sebelumnya mengidentifikasi keterbatasan dalam penelitian sebelumnya dan area yang masih memerlukan penelitian lebih lanjut. Dengan mengeksplorasi permasalahan ini dalam tinjauan literatur, penelitian selanjutnya dapat memahami lebih baik potensi pembelajaran IPA disekolahan.

2. METODE PENELITIAN

Jenis riset ini ialah studi kepustakaan atau *library research* adalah rangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka yang dilakukan dengan membaca serta mencatat jurnal, artikel, ebook dan melakukan pengolahan bahan riset sehingga ditemukannya berbagai sumber perpustakaan yang dapat dijadikan sebagai acuan data penelitian (Suharto,2014).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan analisis pembelajaran IPA di sekolah dasar dengan akses permainan tebak-tebakan atau teka teki, ada beberapa poin yang bisa diperbincangkan dalam tinjauan literatur:

- a. Efektivitas Permainan Teka-Teki: Diskusi mengenai sejauh mana penggunaan permainan teka-teki dalam pembelajaran IPA telah terbukti baik dalam pemahaman materi yang telah dijelaskan (Pratami,2017) .
- b. Keterlibatan Siswa: Pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis permainan teka-teki, dan bagaimana hal ini dapat memengaruhi minat belajar mereka.
- c. Pengembangan Keterampilan Kognitif: Bagaimana permainan teka-teki dapat membantu dalam pengembangan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, pemikiran logis, dan kreativitas siswa.
- d. Motivasi dan Minat Belajar: Menjelaskan bagaimana penggunaan permainan teka-teki dapat merangsang minat belajar siswa melalui faktor-faktor motivasi, seperti kompetisi, pencapaian, dan kepuasan pribadi (Purdiasih,2020).
- e. Desain Permainan: Diskusi tentang desain permainan teka-teki yang efektif, termasuk tingkat kesulitan yang tepat, integrasi dengan materi IPA, dan cara membuatnya menarik bagi siswa.
- f. Pendekatan Kontekstual: Bagaimana permainan teka-teki dapat diintegrasikan dalam konteks kurikulum IPA di sekolah dasar, sehingga siswa dapat melihat relevansinya dalam kehidupan sehari-hari (Hasmarlina, 2023).
- g. Pengukuran Hasil: Cara mengukur dampak penggunaan permainan teka-teki pada minat belajar dan pemahaman siswa melalui metode penilaian yang sesuai.
- h. Tantangan dan Keterbatasan: Mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan teka-teki dan keterbatasan yang perlu diperhatikan.
- i. Perbandingan dengan Metode Lain: Perbandingan dengan metode pembelajaran lainnya dan penelitian yang membandingkan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Melalui pembahasan tinjauan literatur yang komprehensif, penelitian selanjutnya dapat memahami lebih dalam konsep pembelajaran IPA. Dalam sebuah analisis pembelajaran IPA di sekolah dasar, peran penting dari tinjauan literatur adalah membantu dalam mengidentifikasi teori-teori pendidikan yang telah diungkapkan, konsep-konsep pembelajaran, dan dasar-dasar ilmiah yang mendasari penggunaan permainan teka-teki dalam pembelajaran IPA. Ini memungkinkan peneliti untuk memperdalam pemahaman mereka tentang sejarah, konsep, dan perkembangan pembelajaran IPA berbasis permainan teka-teki. Melalui studi literatur, peneliti dapat menunjukkan bukti empiris dari penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas permainan teka-teki dalam meningkatkan minat belajar siswa (Hasanah Ahirul,2010).

Tinjauan literatur membantu dalam mengidentifikasi tantangan yang mungkin timbul dan peluang yang ada dalam menerapkan pendekatan ini di sekolah dasar. Dengan merujuk pada studi sebelumnya, peneliti dapat mengidentifikasi model terbaik dalam mengintegrasikan permainan teka-teki dalam pembelajaran IPA untuk mencapai hasil yang optimal. Tinjauan literatur memberikan dasar yang kuat bagi desain penelitian selanjutnya, termasuk pengembangan hipotesis, metode penelitian, dan instrumen pengukuran yang sesuai. Melalui pemahaman literatur yang komprehensif, peneliti dapat merumuskan tujuan dan hasil yang diinginkan dalam penelitian mereka (Dewi Tisrin Maulina, 2021).

Dengan demikian, peran penting dari tinjauan literatur adalah memperkuat dasar penelitian dan memandu peneliti dalam menjalankan studi lebih lanjut untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah

dasar melalui pembelajaran IPA berbasis permainan teka-teki. Dalam tinjauan literatur mengenai dampak positif analisis pembelajaran IPA berbasis permainan teka-teki dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar, beberapa dampak yang dapat diidentifikasi termasuk:

- a. Peningkatan Minat Belajar: Penelitian sebelumnya lebih termotivasi untuk belajar karena elemen permainan yang menarik.
- b. Peningkatan Keterampilan Kognitif: Dampak positif lainnya adalah peningkatan keterampilan kognitif siswa, seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan analisis.
- c. Pengenalan Konsep IPA yang Menyenangkan: Permainan teka-teki dapat membantu siswa mengenali konsep-konsep IPA dengan cara yang menyenangkan dan menarik, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.
- d. Peningkatan Retensi Materi: Melalui pembelajaran berbasis permainan teka-teki, siswa dapat memiliki tingkat retensi materi yang lebih tinggi karena pengalaman pembelajaran yang positif (Sugiarto, 2021).
- e. Peningkatan Kerja Sama dan Komunikasi: Beberapa permainan teka-teki mendorong siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka (Kadek Ayu, 2022).
- f. Pengurangan Rasa Takut terhadap IPA: Siswa cenderung lebih percaya diri dalam memahami konsep-konsep IPA setelah terlibat dalam permainan teka-teki, mengurangi rasa takut terhadap mata pelajaran ini.
- g. Peningkatan Evaluasi Formatif: Penggunaan permainan teka-teki memungkinkan pendidik untuk melakukan evaluasi formatif secara lebih efektif, sehingga mereka dapat mengidentifikasi kebutuhan siswa dan memberikan bantuan yang sesuai.
- h. Peningkatan Partisipasi dan Kehadiran: Minat belajar yang ditingkatkan dapat memengaruhi partisipasi siswa dalam kelas dan kehadiran mereka di sekolah.

Dampak positif ini, yang diambil dari hasil penelitian sebelumnya, mendukung ide bahwa pembelajaran IPA berbasis permainan teka-teki dapat memiliki manfaat yang signifikan meskipun pembelajaran IPA berbasis permainan teka-teki memiliki banyak dampak positif, ada dalam tinjauan literatur:

- a. Ketergantungan pada Permainan: Siswa mungkin menjadi terlalu tergantung pada elemen permainan dan menganggap pembelajaran sebagai aktivitas yang harus selalu menghibur. Ini dapat mengakibatkan mereka kehilangan minat saat berhadapan dengan materi yang tidak melibatkan permainan (Yulianti, 2021).
- b. Keterbatasan Materi: Beberapa permainan teka-teki mungkin memiliki keterbatasan dalam mencakup seluruh materi IPA yang diperlukan. Hal ini dapat menghasilkan pemahaman yang kurang komprehensif jika pembelajaran hanya didasarkan pada permainan.
- c. Waktu yang Dibutuhkan: Penggunaan permainan teka-teki mungkin membutuhkan lebih banyak waktu dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dapat menjadi masalah jika ada kurikulum yang ketat dan terbatas waktu.
- d. Ketidaksetaraan Akses: Tidak semua siswa mungkin memiliki akses yang sama terhadap teknologi atau sumber daya yang diperlukan untuk permainan teka-teki. Hal ini dapat menciptakan ketidaksetaraan dalam pengalaman pembelajaran.
- e. Kesulitan Penilaian: Evaluasi dan penilaian terkait dengan pembelajaran berbasis permainan teka-teki mungkin menjadi lebih rumit dan memerlukan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan metode tradisional (Ulfiyah, 2023:7).
- f. Tantangan Kepemimpinan Kelas: Guru mungkin menghadapi tantangan dalam mengelola kelas saat siswa terlibat dalam permainan teka-teki, terutama jika ada masalah pengendalian kelas.
- g. Pemborosan Sumber Daya: Pengembangan permainan teka-teki yang efektif dapat memerlukan investasi waktu dan sumber daya yang signifikan.
- h. Kecurangan atau Ketidakjujuran: Dalam konteks permainan, ada risiko terjadinya kecurangan atau ketidakjujuran siswa (Wardani, 2018).

Dampak negatif ini harus dipertimbangkan dengan cermat oleh pendidik dan peneliti ketika mengembangkan atau mengevaluasi pembelajaran IPA berbasis permainan teka-teki. Dalam praktiknya, keseimbangan antara elemen permainan dan pendekatan pembelajaran yang lebih tradisional mungkin diperlukan untuk mencapai hasil yang optimal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan tinjauan literatur mengenai pembelajaran IPA di sekolah dasar, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut permainan teka-teki telah terbukti memiliki potensi besar dalam meningkatkan

pembelajaran IPA dengan dihasilkan nilai yang baik. Penggunaan permainan teka-teki dalam pembelajaran IPA dapat efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA. Permainan teka-teki mendorong keterlibatan yang memotivasi. Siswa mengembangkan keterampilan kognitif penting, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan analisis, melalui pengalaman bermain.

Permainan teka-teki dapat mengurangi rasa takut siswa terhadap IPA, membuatnya lebih bersedia untuk belajar dan bereksperimen dengan konsep-konsep IPA. Integrasi permainan teka-teki dalam kurikulum IPA sekolah dasar dapat memberikan konteks yang relevan bagi siswa. Dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan teka-teki, pendidik perlu mempertimbangkan tantangan seperti manajemen kelas dan waktu yang diperlukan. Evaluasi formatif menjadi lebih penting dalam penggunaan permainan teka-teki sebagai metode pembelajaran.

Dengan kesimpulan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA memiliki potensi besar di sekolah dasar dan dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPA. Bagaimanapun, penekanan pada perencanaan yang matang dan pemahaman tentang keterbatasan serta tantangan yang mungkin muncul juga sangat penting dalam penerapan metode ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aiman, U., & Muhsam, J. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TANDUR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDK TUALARAN KABUPATEN MALAKA. 1.
- Alokafani, Y., Muhsam, J., & Arifin. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD MUHAMMADIYAH 1 KOTA KUPANG. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 308–313. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.780>
- Ayu, Kadek, Widia Fransiska, Agung, Gede Agung, Ida Bagus, Gede Surya, (2022) 'Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Menggunakan Model Teams Assisted Individualization Berbantuan Crossword Puzzle', *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6 (3), 77–87 <https://ejournal.ipd.ac.id>
- Bili, R. B., & Kurniawan, B. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW KELAS V TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA SUB TEMA SUHU DAN KALOR DI SD INPRES OEPOI. 1.
- Endrawati, C., & Muhsam, J. (2023). MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA MIND MAPPING TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MI AL-FITRAH OESAPA. 1.
- Dewi, Tisrin Maulina, Fitria Meilina, (2021) 'Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (6), 72–82 <https://ejournal.jpgd.ac.id>
- Hasanah, Ahirul, (2010) 'Pembelajaran Berbasis Permainan Tts Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Man Godean Sleman Yogyakarta', *Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 88 <https://eskripsi.uin.kalijaga.yogyakarta.ac.id>
- Hasmarlina, (2023) 'Pengembangan Media Teka-Teki Silang Berbasis Digital Pada Tema Benda Di Sekitarku Sub Tema Perubahan Wujud Benda Di Kelas III SD/MI', *Skripsi Uin Raden Intan Lampung*, 93 <https://eskripsi.uinril.ac.id>
- Hidayati, Nuril, Delia Indrawati, (2023) 'Pengembangan Media Buku Latihan Soal Teka Teki Silang Matematika Untuk Kelas Iv Sd', *Jpgsd*, 11(6), 83–94 <https://ejournal.jpgsd.ac.id>
- Indriani, Verina Meydia, Afib Rulyansah, and Puput Widowati, (2023) 'Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya Kelas IV SD', *National Conference For Ummah*, 1(1), 13–18 <https://ejournal.uin.ummaha.ac.id>
- Permana, Sukanda, Neng Ita Sintia, (2019) 'Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VIII Di Smp Baiturrosyad Lembur Awi Pacet', *Universitas Bale Bandung*, 2(1), 18–28 <https://eskripsi.uin.ubalebandung.ac.id>
- Pratami, Wingga, Ngurah Ayu, Henry Januar Saputra, (2017) 'Pengaruh Media Game Edukasi "Tekateki Pengetahuan" Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Sdn 03 Protomulyo', *Pgsd Fip Universitas PGRI Semarang*, 2(1), 1–9 <https://eskripsi.upgrisemarang.ac.id>
- Purdiasih, Rusni Deden, (2020) 'Meta-Analisis Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas Iv Dan V Mi / Sd', *Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*

- Jakarta,111 [https:// eskripsi. uin. syarifhidayatullahjakarta.ac.id](https://eskripsi.uin.syarifhidayatullahjakarta.ac.id)
- Sugiarto, (2021) 'Teka Teki Bergambar Sebagai Upaya Menstimulasi Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini', *Jurnal Mubtadiin*, 7.2 .33-42 <https://ejournal.mubtadiin.ac.id>
- Suharto, (2014) . *Metodelogi Penelitian*. Bandar Lampung: Fakultas Syari'ah dan Hukum
- Ulfiah, Zakiah, (2023) 'Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Dirasah*, 6(2) , 3-10 [https:// ejournal.dirsahac.id](https://ejournal.dirsahac.id)
- Wardani, Trisna Kusuma, Syamsul Rfan, (2018) 'Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Kuartet Dan Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa', *Journal Ilmiah Rinjani*, 7(2), 67-74 [https:// ejournal.ilmiahrinjani.ac.id](https://ejournal.ilmiahrinjani.ac.id)
- Yulianti, Eni, (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang IPA Terpadu Untuk Siswa Kelas VII SMPN 56 Merangin', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7 (2), 53-62 [https:// ejournal. ilmiah pendidikan biologi. ac.id](https://ejournal.ilmiahpendidikanbiologi.ac.id)