Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (3) 2025, Page: 30129-30135

Penggunaan Permainan Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 6 dan 201 Maluku Tengah

Rino Lengam[1], Marthen Luther Soplera[2], Mukh Khusnani[3], Bintang Loly Vera Victory[4], Stelie D. Ratumanan[5]
[1,2,3,4,5]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura
Corresponding Author: Rino Lengam, e-mail: rino.lengam@lecturer.unpatti.ac.id

Published: October , 2025

ABSTRAK

Motivasi belajar siswa di sekolah dasar sering kali rendah untuk pelajaran IPS akibat metode pengajaran yang dominan berupa ceramah dan minimnya penggunaa media yang menarik. Tujuan riset ini adalah untuk mengkaji dampak permainan teka - teki silang terhadap motivasi belajar siswa kelas IV IPS di SD Negeri 6 dan SD Negeri 201 di Maluku Tengah. Motivasi belajar siswa kelas IV kelas IPS SD Negeri 6 dan SD Negeri 201 di Maluku Tengah. Penelitian ini menggunakan metodologi kuasi-eksperimental dengan desain *pretest-posttest control group design*, melibatkan 22 siswa dalam kelompok eksperimen dan 19 siswa kontrol. Penelitian ini menggunakan kelompok kontrol *pretes-postes*, yang melibatkan 22 siswa dalam kelompok eksperimen dan 19 siswa dalam kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner motivasi belajar yang sudah divalidasi dan diuji reliabilitasnya dengan menggunakan Cronbach's Alpha (α = 0,873). Hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p < 0.05$), dengan kelompok eksperimen mempunyai skor *posttest* yang lebih tinggi menandakan bahwa kelompok eksperimen memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai tingkat sedang. Teka-teki silang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan juga sebagai strategi alternatif dalam pmbelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Teka-teki silang, motivasi belajar, IPS, sekolah dasar, *game-based learning*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar berfungsi sebagai alat strategis untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan belajar siswa yang akan bertahan lama. Dalam menentukan kualitas dan hasil belajar siswa, motivasi menjadi salah satu komponen penting (Mustofa et al., 2022). Pendidikan IPS berperan penting untuk mengembangkan kesadaran sosial dan keterampilan berpikir kritis, namun kenyataannya minat dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPS masih kurang (Yuliana, & Pusposari, 2022). Hasil observasi di kelas IV SD menemukan guru masih menggunakan metode konvensional, terlihat siswa yang pasif, kurang berpartisipasi, serta sulit memahami materi. Realita di lapangan, pembelajaran IPS sering kali dianggap membosankan dan tidak menarik (Pratiwi et al., 2023), kebanyakan guru lebih menerapkan metode ceramah hanya sedikit yang memanfaatkan media ketika mengajar (Madona, & Nora 2016). Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dan menurunnya motivasi belajar, yang berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan sebaik-baiknya. Dalam konteks penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan, media pembelajaran merupakan kebutuhan mendesak untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna.

Meskipun IPS memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran sosial dan keterampilan berpikir kritis, kenyataannya pembelajaran di kelas masih menghadapi tantangan serius terkait

rendahnya motivasi belajar siswa (Azilla & Juita, 2023). Observasi di kelas IV SD mengungkapkan bahwa siswa kurang terlibat, kurang cenderung berpartisipasi, dan lebih mudah kehilangan konsentrasi ketika materi diajarkan dengan metode tradisional, terutama dalam kasus tata Bahasa dan ejaan. Hal ini semakin tampak pada subtansi *Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku*, di mana siswa kesulitan mengaitkan konsep dengan pengalaman sehari-hari karena penyajiannya kurang variatif dan kontekstual (Göppert, & Springirth, 2016). Rendahnya antusiasme tersebut berimplikasi pada terbatasnya keterlibatan kognitif maupun afektif siswa berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal (Perera, 2021). Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan untuk menghadirkan strategi pembelajaran alternatif yang mampu memotivasi siswa secara lebih efektif melalui pendekatan yang interaktif, menantang, dan menyenangkan.

IPS memainkan peran penting dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa (Mustikasari, 2022). Namun pada kenyataannya, pembelajaran di kelas masih menghadapi tantangan serius karena kurangnya motivasi belajar siswa (Dişlen, 2013). Bahkan pada pelajaran "Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku," siswa mengalami kesulitan menghubungkan ide dengan kehidupan sehari-hari mereka karena materi tidak bervariasi dan relevan. Kurangnya antusias menyebabkan siswa kurang terlibat secara kognitif dan emosional, sehingga menyebabkan hasil belajar yang buruk. Situasi ini, menunjukan perlunya strategi pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk menjadi lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan.

Siswa tidak terlalu termotivasi untuk belajar tutut berdampak pada pembelajaran di kelas (Anderson, 2016), meskipun IPS sangat penting untuk membangun kesadaran sosial dan keterampilan berpikir kritis. Seperti halnya, observasi yang dilakukan di kelas IV SD, ketika materi diajarkan dengan metode konvensional terutama ceramah dan penugasan tertulis-siswa cenderung pasif, tidak terlibat, dan mudah kehilangan fokus. Hal ini semakin terlihat pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku, yang kurang variatif dan kontekstual dan sulit bagi siswa untuk menyatukan ide-ide dengan kehidupan sehari-hari. Siswa memiliki hasil belajar yang buruk karena kurangnya antusiasme, yang mengakibatkan keterlibatan kognitif dan afektif yang lebih rendah (Peng, 2021). Kondisi seperti ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran baru yang dapat memotivasi siswa dengan lebih baik melalui pendekatan yang interaktif, menantang, dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bermaksud menganalisis pengaruh aplikasi permainan teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 6 dan 201 Maluku Tengah. Pada umumnya, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan teka-teki silang dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dengan memasukkan permainan dalam proses pembelajaran, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan bukti kuat tentang efektivitas media, tetapi juga strategi pembelajaran alternatif yang relevan, berguna, dan mudah digunakan guru dalam konteks pendidikan dasar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (GBL) turut mendorong motivasi intristik dengan menghadirkan pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan minat siswa, sebagaimana dibuktikan oleh 86% guru yang melaporkan penggunaan game digital secara teratur di ruang kelas mereka (Ward, 2022). Oleh karena itu, banyak penelitian ingin menggunakan media digital atau permainan teknologi, sementara penelitian tentang efektivitas permainan tradisional, seperti teka-teki silang, masih terbatas, terutama dalam pendidikan sosial di sekolah dasar. Selain itu, penelitian terkait teka-teki silang sering difokuskan pada mata pelajaran bahasa, seperti bahasa Inggris, yang menekankan perolehan kosakata daripada meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran studi sosial (Nurteteng & Nopitasari, 2019). Hal ini menunjukkan perlunya dilaksanakan penelitian tersebut, karena peran permainan sederhana dan kontekstual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar belum dieksplorasi secara menyeluruh. Selain itu, penelitian serupa belum banyak dilakukan dalam konteks lokal, khususnya di Maluku Tengah, yang memiliki keragaman budaya dan kebiasaan yang dapat dijadikan potensi kontekstual dalam pembelajaran IPS .

Penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) dengan mengintegrasikan permainan teka-teki silang ke dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, yang sebelumnya lebih dominan disampaikan melalui metode ceramah dan diskusi konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan sudut pandang baru bahwa permainan sederhana berbasis kata dapat diubah menjadi media yang efektif untuk meningkatkan suasana belajar IPS. Dari segi justifikasi, penelitian ini penting karena memberikan alternatif strategi pembelajaran yang tidak hanya murah, praktis, dan mudah diterapkan oleh guru, tetapi juga relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Diharapkan penelitian ini dapat menambah literatur tentang pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap prestasi belajar siswa di Indonesia dan juga memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan mutu pendidikan IPS pada tingkat dasar , baik secara teoritis maupun praktis.

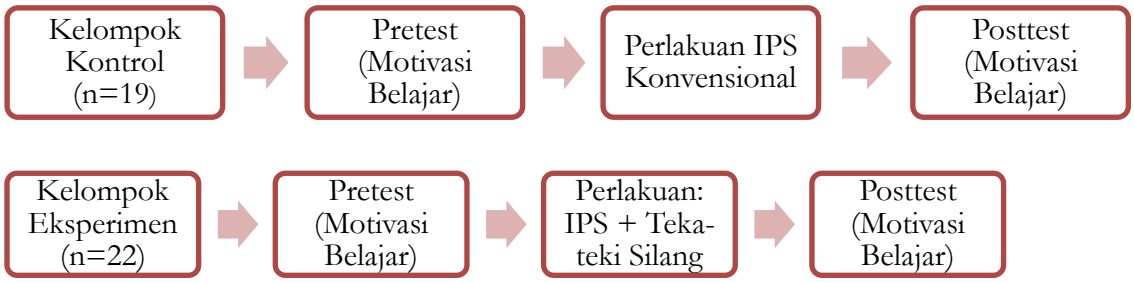
METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 dan SD Negeri 201 Maluku Tengah, dengan subjek teridiri dari siswa kelas IV semester genap tahun ajaran 2024/2025. Terdapat 42 responden, meliputi 19 siswa SD Negeri 6 dan 22 siswa SD Negeri 201. Dengan mempertimbangkan bahwa kelas IV adalah tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga sangat relevan untuk mengkaji motivasi belajar melalui media permainan edukatif. Instrumen penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 dan SD Negeri 201 Maluku Tengah, dengan subjek teridiri dari siswa kelas IV semester genap tahun ajaran 2023/2024. Terdapat 42 responden, terdiri dari 19 siswa SD Negeri 6 dan 22 siswa SD Negeri 201. Dengan mempertimbangkan bahwa kelas IV adalah tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga sangat relevan untuk mengkaji motivasi belajar melalui media permainan edukatif.

Prosedur penelitian menggunakan pendekatan belajar kuasi eksperimen dengan desain kelompok kontrol *pretes-postes***.** Kelas eksperimen mendapat perlakuan pembelajaran IPS dengan memanfaatkan teka-teki silang. Metode tradisonal digunakan pada kelas kontrol (ceramah dan tanya jawab). Prosedur penelitian meliputi:

1. **Tahap persiapan**: penyusunan perangkat pembelajaran, pembuatan teka-teki silang sesuai materi *Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku*, serta uji coba instrumen.
2. **Tahap pelaksanaan**:
   - *Pretest* motivasi belajar diberikan kepada kedua kelompok.
   - Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran dengan media teka-teki silang, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional.
   - Proses pembelajaran berlangsung selama empat pertemuan**,** masing-masing berdurasi 2 × 35 menit.
   - Selama pembelajaran, dilakukan observasi aktivitas siswa.
3. **Tahap penutup**: *posttest* motivasi belajar diberikan kepada kedua kelompok, dan hasilnya dibandingkan untuk mengetahui perbedaan.

Gambar 1. Bagan Alur Desain Penelitian (*flowchart pretest-treatment-posttest)*



Skema yang digunakan dalam penelitian adalah desain kelompok kontrol *pretest-posttest*, seperti yang diilustrasikan dalam diagram alur di atas. Terdapat dua grub dalam penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Perlakuan diberikan, kedua kelompok diberikan pretest untuk

melihat seberapa termotivasi siswa untuk belajar. Kelompok eksperimen belajar IPS melalui teka-teki silang, sedangkan kelompok kontrol belajar IPS melalui metode tradisional (ceramah dan tanya jawab). Dengan membandingkan nilai skor pretest dan posttest, kita dapat melihat seberapa besar perubahan motivasi belajar siswa. Sekaligus kita dapat menguji seberapa baik penggunaan teka-teki silang sebagai alat pembelajaran IPS di sekolah dasar. Dari tes awal dan tes akhir, kita dapat melihat seberapa besar perubahan motivasi belajar siswa. Sekaligus, kita dapat menguji seberapa efektif penggunaan teka- teki silang sebagai alat pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Analisis Data

Data angket motivasi belajar dianalisis dengan teknik statistik deskriptif (mean, median, standar deviasi) untuk menggambarkan tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Berikutnya uji normalitas dan homogenitas digunakan sebagai prasyarat analisis. Sedangkan, untuk menguji hipotesis, digunakan uji-t independen untuk membandingkan skor motivasi rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol. Selain itu, *N-Gain* dihitung untuk memastikan peningkatan motivasi belajar secara lebih rinci. Data observasi aktivitas siswa dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mendukung temuan kuantitatif, sehingga hasil penelitian lebih kaya dan valid.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *(Kolmogorov-Smirnov)*

Kelompok	N	Sig. (p)	Kriteria	Kesimpulan (Data Berdistribusi)
Pretest Eksperimen	22	0.176	p > 0.05	Normal
Pretest Control	19	0.211	P > 0.05	Normal
Posttest Exsperiment	22	0.148	P > 0.05	Normal
Posttest Control	19	0.193	p > 0.05	Normal

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas *(Levene's Test)*

Variable	F	Sig. (p)	Kriteria	Kesimpulan
Pretest Motivasi	1,082	0.306	p > 0.05	Varians homogen
Posttest	1,245	0.271	P > 0.05	Varians homogen

Hasil uji normalitas dan homogenitas memperoleh hasil 22 siswa pada kelompok eksperimen dan 19 siswa pada kelompok kontrol, berasumsi distribusi normal dan homogenitas. Oleh karena itu, analisis hipotesis dapat dilanjutkan dengan uji-t independen untuk menguji perbedaan motivasi belajar antara kedua kelompok.

Tabel 5. Uji-t Independen Motivasi Belajar Siswa

Kelompok	N	Rata-rata	SD	t-hitung	Sig. (p)	Keterangan
Eksperimen (Teka-teki Silang)	22	82.36	6.42	3,417	0.02	Ada perbedaan signifikan
Kontrol (Konvensional)	22	75.21	7.05			

Interpretation

Nilai signifikansi (p) = 0,002 < 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan kata lain, penggunaan permainan teka-teki silang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS dibandingkan pembelajaran konvensional. Uji-t independen menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor motivasi rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol (p < 0,05). Hasil menunjukkan bahwa kelompok eksperimen

memiliki peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Dengan demikian, penggunaan teka-teki silang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri 6 dan SD Negeri 201 Maluku Tengah.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain Motivasi Belajar Siswa

Kelompok	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	22	63.41	82.36	0.52	Sedang-Tinggi
Kontrol	19	62.95	75.21	0.33	Sedang

Interpretation

Kelompok eksperimen mendapatkan N-Gain = 0,52 (kategori sedang–tinggi). Kelompok kontrol memperoleh N-Gain = 0,33 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui teka-teki silang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Hasil studi analisis deskriptif data pretes menunjukkan bahwa tingkat motivasi siswa di kedua kelompok eksperimen dan kontrol relatif seimbang sebelum intervensi. Skor pretes rata-rata untuk kelompok eksperimen memperoleh 63,41, dan kelas kontrol adalah 62,95. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat motivasi belajar awal yang hampir sama, sehingga dapat dijadikan dasar yang adil untuk membandingkan efektivitas perlakuan. Uji prasyarat analisis lebih lanjut melalui Kolmogorov–Smirnov menunjukkan bahwa data pada kedua kelompok berdistribusi normal ($p > 0,05$). Selain itu, hasil Levene's Test juga mengonfirmasi bahwa varians antar kelompok homogen ($p > 0,05$). Dengan demikian, data penelitian memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, sehingga analisis inferensial dengan uji-t independen dapat dilanjutkan secara sahih.

Analisis hasil *posttest* menunjukkan terdapat perbedaan nyata antara kelompok eksperimen dan kontrol pasca diberikan perlakuan pembelajaran. Skor motivasi rata-rata siswa kelompok eksperimen yang menggunakan teka-teki silang sebagai alat bantu pembelajaran adalah 82,36 , sedangkan skor rata-rata siswa kelompok kontrol yang mengikuti metode pembelajaran tradisional hanya 75,21. Hasil uji-t independen menguatkan temuan ini dengan nilai signifikansi 0,002 ($p < 0,05$) , yang menegaskan bahwa perbedaan rata- rata tersebut signifikan secara statistik. Teka-teki silang terbukti memiliki efek positif dan lebih efektif dalam mendorong siswa untuk ingin belajar dibandingkan metode pengajaran tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan sebagai cara belajar dapat membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan, menantang, dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Analisis peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa Kelompok eksperimen yang belajar melalui teka-teki silang mengalami peningkatan yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Skor N-Gain rata-rata untuk kelompok eksperimen adalah 0,52, yang berada dalam rentang sedang-tinggi. Kelompok kontrol, di sisi lain, hanya memiliki skor 0,33, yang berada dalam rentang sedan . Disparitas dalam tingkat peningkatan menunjukkan bahwa teka-teki silang lebih efektif dalam mendorong keterlibatan siswa secara kognitif dan afektif. Temuan ini juga menunjukkan bahwa integrasi permainan edukatif sederhana ke dalam pelajaran IPS tidak hanya meningkatkan motivasi secara signifikan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teka-teki silang dalam pendidikan IPS berdampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini dapat dipahami melalui kerangka teori motivasi belajar ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Kelle. Permainan teka-teki silang terbukti mampu menarik perhatian siswa karena sifatnya yang menantang dan menyenangkan. Selain itu, konten yang disajikan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga meningkatkan **relevansi** dalam belajar. Aktivitas menyelesaikan teka-teki juga memberikan pengalaman keberhasilan bertahap yang memperkuat

confidence, sedangkan kepuasan saat berhasil menyelesaikan teka-teki menumbuhkan rasa *satisfaction* yang berdampak langsung pada motivasi. Temuan penelitian ini tidak hanya menunjukkan keunggulan media sederhana dalam merangsang minat, tetapi juga mendukung teori bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan secara signifikan melalui pembelajaran interaktif dan kontekstual.

Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemajuan teori dan praktik dalam pendidikan dasar. Pembelajaran yang menekankan bahwa aktivitas permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini memperluas penerapan teori ke ranah pendidikan studi sosial, yang sebagian besar telah diperiksa melalui metode ceramah atau diskusi konvensional. Dari sudut pandang praktis, pemanfaatan teka-teki silang menunjukkan keefektifannya sebagai media yang sederhana dan hemat biaya yang dapat diterapkan dengan mudah oleh guru sambil tetap memupuk pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna . Hasilnya, temuan penelitian ini dapat menjadi landasan bagi guru IPS sekolah dasar untuk memasukkan strategi berbasis permainan ke dalam perencanaan pelajaran mereka, sehingga mencapai tujuan pendidikan tidak hanya secara kognitif tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar.

Meskipun penelitian ini berhasil menunjukkan efektivitas penggunaan teka-teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu dicermati dalam menginterpretasikan hasil. Pertama, penelitian ini hanya dilaksanakan pada dua sekolah dasar di Maluku Tengah dengan jumlah responden terbatas, sehingga generalisasi hasil ke konteks sekolah lain dengan karakteristik berbeda perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, pengukuran motivasi belajar masih bertumpu pada instrumen angket dan observasi, yang meskipun valid dan reliabel, tetap memiliki keterbatasan dalam menangkap dinamika motivasi siswa secara lebih mendalam. Ketiga, durasi intervensi hanya berlangsung dalam empat kali pertemuan, sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang terhadap motivasi belajar siswa. Keterbatasan ini menunjukkan bahwa meskipun hasil penelitian mendukung efektivitas media teka-teki silang, temuan yang diperoleh masih bersifat kontekstual dan memerlukan verifikasi lebih lanjut melalui penelitian yang lebih luas dan beragam.

Berdasarkan keterbatasan penelitian yang telah diidentifikasi, terdapat beberapa arah yang dapat dijadikan pijakan bagi penelitian selanjutnya. Pertama, penelitian lanjutan sebaiknya melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam, baik dari sisi jumlah sekolah maupun latar belakang sosial budaya, sehingga temuan yang dihasilkan dapat digeneralisasi secara lebih kuat. Kedua, diperlukan desain penelitian dengan durasi intervensi yang lebih panjang untuk mengevaluasi konsistensi pengaruh permainan teka-teki silang terhadap motivasi belajar dalam jangka waktu yang berkelanjutan. Ketiga, metode campuran (*mixed methods*) digunakan untuk memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif melalui gambaran yang lebih komprehensif mengenai dinamika motivasi siswa, termasuk faktor afektif dan sosial yang mungkin tidak sepenuhnya terungkap melalui angket. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat membandingkan efektivitas teka-teki silang dengan bentuk permainan edukatif lainnya untuk mengetahui strategi yang paling optimal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai mata pelajaran.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi sosial dan etika yang signifikan dalam konteks pendidikan dasar. Teka-teki silang sebagai alat pembelajaran untuk IPS dapat meningkatkan interaksi kolaboratif di kelas, menciptakan rasa kebersamaan, dan menciptakan budaya belajar yang mendorong partisipasi. Dari sudut pandang etika, penggunaan media pembelajaran sederhana seperti teka-teki silang dianggap lebih aman daripada permainan berbasis teknologi yang dapat menyebabkan kecanduan atau akses yang tidak merata karena keterbatasan sumber daya. Dengan prinsip kesetaraan pendidikan, di mana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran tanpa hambatan teknologi. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya inovasi pendidikan yang tidak hanya efektif secara pedagogis tetapi juga mempertimbangkan dimensi sosial dan etika yang mendorong integrasi holistik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teka-teki silang berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 6 dan SD Negeri 201

Maluku Tengah, Kelas IV. Hasil uji-t independen menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan kelompok eksperimen memiliki skor motivasi rata-rata yang lebih tinggi. Analisis N-Gain juga memperlihatkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen berada pada kategori sedang–tinggi, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai kategori sedang. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan sederhana tidak hanya efektif meningkatkan motivasi belajar tetapi juga menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menawarkan kontribusi teoretis bagi kemajuan literatur pembelajaran berbasis permainan dan kontribusi praktis bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran IPS yang inovatif dan kontekstual.

REFERENSI

Anderson, J. , R. (2016). Student Engagement and the Learning Incentive Program: Evidence and Applications. *Sensoria: A Journal of Mind, Brain & Culture*, *12*(1), 28–37. https://doi.org/10.7790/SA.V12I1.429

Azilla, M. , D., & Juita, R. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) pada Siswa Kelas V SDN 187/I Teratai. *TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, *3*(2), 610–617. https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i4.1246

Dişlen, G. (2013). The reasons of lack of motivation from the students' and teachers' voices. *The Journal of Academic Social Sciences.*, *1*(1), 35–35. https://doi.org/10.16992/ASOS.13

Göppert, H., & Springirth, A. (2016). From Marginality to Mattering: Linguistic Practices, Pedagogies and Diversities at a Community-Serving Senior College. *Journal of Teaching & Learning Language & Literature*, *9*(2), 53–77. https://doi.org/10.5565/REV/JTL3.678

Madona, A. , S., & Nora, Y. (2016). Pengembangan modul ips berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Pelangi*, *8*(2). https://doi.org/10.22202/JP.2016.V8I2.1048

Mustikasari, D. A. (2022). The Effect Of Problem-Based Learning On Critical Thinking Skills On IPS Spelling. *Social Landscape Journal*, *3*(1), 36–36. https://doi.org/10.56680/slj.v3i1.30957

Mustofa, N. H., Darsinah, & Wulandari, M. , W. (2022). Perkembangan Motivasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, *2*(4), 373–380. https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i4.482

Nurteteng, & Nopitasari, D. (2019). The Use of Crossword Puzzle towards the Students Vocabulary Nurteteng. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, *6*(1).

Peng, C. (2021). A Conceptual Review of Teacher Enthusiasm and Students' Success and Engagement in Chinese EFL Classes. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 12). Frontiers Media S.A. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.742970

Perera, K. , D. (2021). Students' Perceptions of School-Related Conditions Impacting Their Motivation and Engagement in Learning. *Open Journal of Social Sciences (Scientific Research Publishing)*, *9*(9), 353–377. https://doi.org/10.4236/JSS.2021.99025

Pratiwi, A., Amini, A., Nasution, E. , M., Handayani, F., & Mawarny, N. , P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama* , *3*(2), 606–617. https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818

Ward, S. (2022). *Game-Based: Examing Factors That Influence K-12 Classroom Usage*. Boise State University.

Yuliana, V., & Pusposari, L. , F. (2022). Pengaruh metode diskusi dan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap hasil belajar ips. *Dinamika Sosial Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* , *1*(4), 412–425. https://doi.org/10.18860/dsjpips.v1i4.2094