



Efektivitas Model Pembelajaran *Brain Based Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 128 Palembang

Berliana Setia Anisa^{1*}, Hermansyah², Murjainah³

^{1,2,3} Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Correspondence E-mail: berlianasetiaanisa@gmail.com

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>Assisted by crossword puzzle media on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SDN 128 Palembang. The problem encountered was the low student achievement due to teacher-centered learning and the lack of innovative media. This research employed a quantitative method using a true experimental design in the form of a pretest-posttest control group. The sample consisted of 68 fourth-grade students, with Class IVA as the experimental group and Class IVB as the control group. Data were collected using short-answer tests in the form of crossword puzzles and 317 control 317 using SPSS version 22. The results showed a significant improvement in learning outcomes in the experimental class compared to the control class. The average posttest score of the experimental group was 92.06, higher than the control group's 79.92. The N-gain test showed an increase in the moderate to high category, especially for indicator C4 with a gain of 0.8275. Based on the hypothesis testing, the significance value was < 0.025, thus H_a was accepted. Therefore, the BBL model assisted by crossword puzzle media is effective in improving IPAS learning outcomes. Brain-based learning combined with interactive media can create an engaging learning atmosphere, encourage student activity, and optimize cognitive potential.</p> <p>© 2025 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI</p>	<p><i>Article History:</i> <i>Submitted/Received 10 Jun 2025</i> <i>First Revised 15 Aug 2025</i> <i>Accepted 23 Oct 2025</i> <i>First Available online 01 Nov 2025</i> <i>Publication Date 01 Nov 2025</i></p> <hr/> <p><i>Keyword:</i> <i>Brain Based Learning, crossword puzzle, learning outcomes</i></p>

1. PENDAHULUAN

Pada kenyataannya pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negaranya. Dalam Undang- Undang RI No. 20 Pasal 3 tahun 2003, yang mengatur mengenai sistem pendidikan nasional menyebutkan tujuan pendidikan yakni, pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, mengembangkan potensi Siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian, tujuan pendidikan nasional perlu dijabarkan menjadi himpunan kompetensi dalam tiga ranah kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). Di dalamnya terdapat sejumlah kompetensi yang harus dimiliki seseorang agar dapat menjadi orang beriman dan bertakwa, berilmu, dan seterusnya. Hal ini berarti bahwa guru harus mampu merancang pembelajaran yang efektif dan menciptakan suasana belajar yang menarik (Yulvinamaesari, 2014, hal. 100).

Dalam kegiatan belajar dan mengajar siswa adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu tujuan proses belajar akan dicapai apabila siswa berusaha secara aktif untuk mencapainya (Pane & Dasopang, 2017, hal. 334). Demikian juga Makki & Aflahah (2019) menjelaskan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respons pembawaan, kematangan, dan keadaan-keadaan sesaat misalnya, kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya. Wahab & Rosnawati (2021) Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kearah yang baik maupun tidak baik. Belajar setiap orang dapat dilakukan dengan cara yang berbeda. Ada belajar dengan cara melihat, menemukan juga meniru. Karena melalui belajar seseorang akan mengalami pertumbuhan, perkembangan, dan perubahan dalam dirinya baik secara fisik maupun psikis. Memunah, dkk (2025) mengatakan bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Tumbuhnya hasil belajar secara optimal yang memenuhi standar nilai KKM merupakan hasil akhir dari setiap proses belajar mengajar, tanpa adanya semangat dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar itu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Jadi guru berperan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Susanto, (2013) bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penugasan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penugasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, efektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2015, hal. 62).

Berdasarkan hasil observasi dengan salah satu guru kelas IV.A Ibu DW, S.Pd SDN 128 Palembang, pada pembelajaran IPAS peneliti menemukan permasalahan terkait hasil pembelajaran siswa Kelas IV.A, permasalahan dilihat dari hasil evaluasi siswa yang masih

mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 34 siswa terdapat 11 siswa yang bisa dinyatakan berhasil dengan nilai KKM 75. Permasalahan tersebut diduga karena penggunaan model pembelajaran yang belum sesuai dan media pembelajaran yang kurang inovatif. Hal ini membuat siswa kurang aktif dalam belajar, siswa yang hanya menyerap pembelajaran secara pasif tidak akan mampu memahami apa yang dipelajarinya. Untuk itu diperlukan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS sehingga siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran. Agar penciptaan lingkungan mencapai hasil yang optimal, guru harus memahami berbagai konsep dan teori yang berkaitan dengan proses belajar mengajar yang nantinya akan dipraktikkan dalam kegiatan mengajar, salah satunya model pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, model pembelajaran merupakan istilah yang berhubungan, rancangan atau pola. Model pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting karena model pembelajaran menjadi sarana penting dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut [Isrok'atun & Amelia \(2019\)](#) model pembelajaran merupakan suatu pola rancangan yang menggambarkan proses interaksi siswa dengan guru, yang mengacu pada sintak pembelajaran mulai dari awal hingga akhir dengan menerapkan berbagai macam cara kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan kondisi yang terjadi maka dari itu penulis berkeinginan untuk mencoba menerapkan suatu model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, yaitu model pembelajaran *Brain Based Learning*. [Rahman \(2019\)](#), Model pembelajaran berbasis otak (*brain based learning*) pembelajaran berbasis otak (*brain based learning*) merupakan sebuah cara berpikir tentang proses pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang diselaraskan dengan cara otak yang didesain secara alamiah untuk belajar. Setiap kegiatan belajar yang berlangsung di sekolah dapat dipastikan berhubungan dengan kinerja otak siswa. [Rulyansah, Hasanah, & Wardana, \(2017\)](#) *Brain Based Learning* (BBL) merupakan pembelajaran yang diselaraskan dengan cara otak dirancang secara alamiah untuk belajar. Pembelajaran ini mempertimbangkan bagaimana otak belajar dengan optimal, model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan akan membuat siswa merasa nyaman, tidak tertekan, aktif terlibat dalam pembelajaran, berani mencoba, tidak takut dalam bertanya. Suasana kelas yang membuat siswa merasa nyaman dan membuat siswa aktif sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran dan hasil belajar meningkat. Dalam menerapkan model pembelajaran BBL tentunya juga membutuhkan media pembelajaran yang baik dalam membantu jalannya proses pembelajaran, salah satu media yang akan diterapkan adalah media teka-teki silang. Menurut [Fitriani dan Dedy \(2025\)](#) media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan dan gagasan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diris iswa. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah mempermudah guru dalam mentransfer ilmu ([Fauziyyah, dkk., 2025](#)).

[Matondang & dkk, \(2021\)](#) teka-teki silang merupakan permainan sederhana yang banyak dimainkan dari berbagai kalangan, teka-teki silang merupakan permainan yang berupa rangkaian kotak, kotak-kotak tersebut diberi nomor yang mengidikasikan nomor jawaban. Permainan teka-teki silang merupakan salah satu contoh permainan yang memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana menggembirakan, lalu siswa akan mudah mengingat materi, karena materi dijelaskan secaraberulang serta belajar

secara berkelompok dan diberi kesempatan lebih aktif mencari informasi (Epi, dkk., 2025). Peneliti menawarkan model pembelajaran BBL berbantuan media teka-teki silang karena memiliki kesamaan dalam memecahkan masalah menggunakan otak sehingga siswa akan berfikir kritis dalam menyatukan kata-kata agar berhubungan menjadi kesatuan dalam setiap kotak.

Beberapa penelitian relevan yang mendukung permasalahan diatas adalah permasalahan yang dilakukan oleh (Ulfa, 2020) dalam penelitiannya model pembelajaran *brain based learning* digunakan pada materi matematika berbantuan media lingkungan, penelitiannya merupakan penelitian *quasi eksperiment*. Syarifuddin, dkk., (2025) dalam penelitiannya model pembelajaran *brain based learning* digunakan untuk melatih kemampuan berfikir lateral siswa, jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan angket. Siswamenunjukkan bahwa model pembelajaran *brain based learning* efektif terhadap hasil belajar. Dari penelitian sebelumnya diatas hasil belajar yang menerapkan model pembelajaran berbasis otak *brain based learning* (BBL) lebih tinggi setelah menerapkan model pembelajaran *brain based learning*. Dengan demikian model pembelajaran berbasis otak *brain based learning* (BBL) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa

Dari permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini memandang perlu untuk meneliti lebih lanjut mengenai efektivitas model pembelajaran *brain based learning* berbantuan media teka-teki silang terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 128 Palembang. Pemahaman yang mendalam mengenai hubungan ini diharapkan dapat memberikan informasi berharga bagi guru dan pihak sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan. Kemudian, berdasarkan penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran *Brain Based Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 128 Palembang".

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk penelitian *true experimen design* karena dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen (Basuki, 2021). Ciri utama dari *true experimental* adalah bahwa sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-posttest control Group Design*, dapat dilihat pada gambar berikut:

R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃		O ₄

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SD Negeri 128 Palembang yang beralamat di Jl. Kesatria Komp Perumdam Gatra 3 Lebong Siarang, Kelurahan Sukajaya, Kecamatan Sukarami, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran *brain based learning*

berbantuan media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Sebelum kegiatan penelitian dimulai, peneliti terlebih dahulu melakukan prosedur administratif dengan mengajukan surat permohonan izin kepada pihak sekolah sebagai bentuk penghormatan terhadap tata tertib lembaga dan untuk memperoleh persetujuan pelaksanaan penelitian di lingkungan sekolah tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 128 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Dari total populasi yang ada, peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas IVA dan IVB, yang masing-masing terdiri dari 34 siswa. Pemilihan kelas ini dilakukan dengan mempertimbangkan kemiripan karakteristik siswa agar hasil penelitian dapat diperbandingkan secara adil.

Dalam pelaksanaannya, kelas IV.A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan khusus berupa penggunaan model pembelajaran *brain based learning* berbantuan media teka-teki silang, sedangkan kelas IV.B ditetapkan sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian *Posttest-Only Control Design*. Rancangan ini digunakan karena peneliti tidak memberikan *Pretest* kepada siswa, melainkan langsung memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kemudian mengukur hasilnya melalui *Posttest*.

Tujuan dari penggunaan desain ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil antara dua kelompok setelah salah satunya diberi perlakuan, sehingga efek dari penggunaan model *brain based learning* berbantuan media teka-teki silang terhadap hasil belajar dapat terlihat lebih jelas. Sintaks model pembelajaran *brain based learning* (BBL) merupakan pendekatan yang disesuaikan dengan cara kerja alami otak manusia dalam menyerap, mengolah, dan menyimpan informasi. Model ini terdiri dari 7 langkah sintaks yang dapat diterapkan secara sistematis dalam proses pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan sesuai dengan perlakuan masing-masing kelas, peneliti mengumpulkan data melalui pemberian *Posttest* kepada siswa di kedua kelas. Nilai *Posttest* ini kemudian dianalisis untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, hasil dari *Posttest* ini menjadi dasar dalam menarik kesimpulan mengenai efektivitas model pembelajaran *brain based learning* berbantuan media teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di SD Negeri 128 Palembang.

3.1 HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN 128 PALEMBANG

3.1.1 Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Dalam penelitian ini terdapat kelas kontrol yang diberi perlakuan berbeda dengan kelas eksperimen, pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *brain based learning*. Hasil *Pretest* pada kelas kontrol setelah dilakukan tes awal (*Pretest*) yaitu terdapat siswa mendapat nilai tertinggi 60 sebanyak 3, mendapat nilai 30 sebanyak 13, sedangkan yang mendapat nilai terendah 20 sebanyak 3. Kemudian setelah dilakukan pengujian *Posttest* terdapat siswa yang mendapat nilai tertinggi 100 sebanyak 5, siswa terbanyak mendapat nilai 70 sebanyak 8 dan mendapat nilai terendah 60 sebanyak 7.

Tabel 1. Hasil Uji Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

	N	Kelas Kontrol				
		Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-rata	Modus	Nilai Tengah
Soal <i>Pretest</i>	3 4	20	60	40,59	35	40
Soal <i>Posttest</i>	3 4	60	90	79,92	75	80

(Sumber: Pengelolaan Data dari SPSS versi 22.00)

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas kontrol rata-rata *Pretest* 40,59 dan rata-rata *Posttest* 79,92. Median atau nilai tengah *Pretest* 40.00 dan nilai tengah atau median *Posttest* 80.00. Modus atau nilai yang paling banyak muncul pada *Pretest* 30 dan modus pada *Posttest* 70. Nilai terendah atau minimum *Pretest* 20 dan nilai terendah atau minimum *Posttest* 70. Nilai tertinggi atau maksimum pada *Pretest* 60 dan nilai tertinggi atau maksimum pada *Posttest* 95.

3.2.2 Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Dalam penelitian ini, pemberian perlakuan menggunakan model pembelajaran *brain based learning* kepada siswa kelas IV.A SDN 128 Palembang, sebagai kelas eksperimen. Pada tahap awal diberikan perlakuan *Pretest* dan tahap akhir diberi perlakuan *Posttest*, pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah efektivitas model pembelajaran *brain based learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 128 Palembang. Hasil *Pretest* pada kelas eksperimen setelah dilakukan tes awal (*Pretest*) yaitu yang mendapat nilai tertinggi 90 sebanyak 1, siswa yang terbanyak mendapat nilai 40 sebanyak 12, sedangkan yang mendapat nilai terendah 20 sebanyak 2. Kemudian setelah dilakukan pengujian 322ontrol322 terdapat siswa yang mendapat nilai tertinggi 100 sebanyak 19, dan mendapat nilai terendah 60 sebanyak 1.

Hasil 2. Uji Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

	N	Kelas Eksperimen				
		Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-rata	Modus	Nilai Tengah
Soal <i>Pretest</i>	34	20	60	46,18	40	45
Soal <i>Posttest</i>	34	70	100	92.06	100	95

(Sumber: Pengelolaan Data dari SPSS versi 22.00)

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa rata-rata *Pretest*nya 46,18 dan rata-rata *Posttest*nya 92.06. Nilai tengah *Pretest* 40.00 dan nilai tengah atau median *Posttest* 100.00. Modus atau nilai yang paling banyak muncul pada *Pretest* 40 dan modus pada *Posttest* 100. Nilai terendah atau minimum *Pretest* 25 dan nilai terendah atau minimum *Posttest* 70. Nilai tertinggi atau maksimum pada *Pretest* 60 dan nilai tertinggi atau maksimum pada *Posttest* 100.

Berdasarkan penelitian data hasil penelitian tes hasil belajar kognitif kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *brain based learning* berbantuan media teka-teki silang dan tes hasil belajar kognitif kelas kontrol, dapat dihitung dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 22,00, maka dilakukan uji statistik dasar tes nilai *Pretest* dan postes kelas eksperimen dan kelas kontrol

menggunakan Uji t Berpasangan (*paired sample t-test*) dapat dilihat pada tabel 1 dan Tabel 2 berikut.

Tabel 3. Analisis Data (perhitungan uji t) Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Siswa Kelas IV SDN 128 Palembang

	95% Kepercayaan interval menyangkut perbedaan						T	Df	Sig.(2-tailed)
	Perbedaan Rata-rata	Std. Deviation	Std error mean	Batas Bawah	Batas Atas				
Pair 1 Posttest-Pretest eksperimen	45,74	12,07	2,07	41,52	49,95	22,09	33	,000	

Sumber: Data Pengolahan SPSS versi 22.00

Berdasarkan hasil perhitungan uji t di atas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen perbedaan rata-rata pada pretes dan postes adalah 45,74, perbedaan standar deviasi adalah 12,07, perbedaan standar *error* antar keduanya adalah 2,07, nilai tertinggi pada interval 95% adalah 49,95, nilai terendah 41,52. Menurut kriteria penerimaan hipotesis, H_a atau hipotesis positif diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ serta probability kesalahan lebih kecil dari 5% ($p < 0,05$). Pada kelas eksperimen perhitungan pretes dan postes ditentukan bahwa t_{hitung} adalah 22,09, sementara df (derajat bebas) adalah 33, maka nilai signifikannya 0,000 dengan nilai t_{tabel} adalah 2,03, Jadi signifikannya $0,000 < 0,005$ dengan nilai t_{hitung} $22,09 > t_{tabel}$ 2,03. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa H_a diterima artinya dengan menerapkan model pembelajaran *brain based learning* berbantuan media teka-teki silang terdapat efektifitas signifikan terhadap hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 128 Palembang.

Tabel 4. Analisis Data (perhitungan uji t) Hasil belajar siswa Kelas Kontrol di SDN 128 Palembang

	95% Kepercayaan interval menyangkut perbedaan						T	Df	Sig.(2-tailed)
	Perbedaan Rata-rata	Std. Deviation	Std error mean	Batas Bawah	Batas Atas				
Pair 2 postes - pretes kontrol	41,54	13,09	2,24	36,98	46,11	18,51	33	,000	

Sumber: Data Pengolahan SPSS versi 22.00

Berdasarkan hasil perhitungan uji t di atas menunjukkan bahwa pada kelas kontrol perbedaan rata-rata pada pretes dan postes adalah 41,51, perbedaan standar deviasi adalah 13,09, perbedaan standar *error* antar keduanya adalah 2,24, nilai tertinggi pada interval 95% adalah 46,11, nilai terendah 36,98. Untuk mengetahui perbandingan rata-rata hasil postes dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan uji *Independent Samples Test* hasil Uji t hasil belajar postes siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol semester 1 SDN 128 Palembang tahun ajaran 2024/2025 berikut ini.

Tabel 5. Uji t Hasil Belajar Siswa Nilai *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Semester 2SDN 128 Palembang Tahun Ajaran 2024/2025
Independent Samples Test

		Post		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	,00	,00	
	Sig.	1,00	1,00	
	t	,000	,00	
	df	66,00	66,00	
t-test for Equality of Means	Sig. (2-tailed)	1,00	1,00	
	Mean Difference	,00	,00	
	Std. Error Difference	1,91	1,91	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-3,82	-3,82
		Upper	3,82	3,82

Sumber: Data Pengolahan SPSS versi 22.00

Berdasarkan hasil uji t diatas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig 2-tailed) dengan uji-t antara keduanya adalah 1,00 nilai probilitasnya lebih besar dari 0,05 artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar postes kelas eksperimen dan postes kelas kontrol. Namun, demikian jika dilihat nilai persentase level kognitif pada kelas eksperimen dari tipe soal C1, soal C2, soal C3, soal C4, C5 dan soal C6 dengan nilai rerata selisih peningkatan N-gain sebesar 0,7360 lebih besar dibandingkan dengan nilai persentase level kognitif pada kelas kontrol dari tipe soal C1, soal C2, soal C3, soal C4, C5 dan soal C6 dengan nilai rerata selisih peningkatan N-gain sebesar 0,6902. Adapun kesimpulan penarikan hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat efektifanmodel pembelajaran *brain based learning* berbantuan media teka-teki silang terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 128 Palembang tahun ajaran 2024/2025 dengan kriteria Ha diterima dan Ho ditolak.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian adalah berdasarakan Uji *paired simple test* kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Brain Based Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang yang signifikan terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 128 Palembang tahun ajaran 2024/2025 dengan kriteria Ha diterima dan Ho ditolak. Hal ini terbukti jikadilihat nilai persentase level kognitif pada kelas eksperimen dengan nilai rerata selisih peningkatan N-gain sebesar 0,7360 lebih besar dibandingkan dengan nilai persentase hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan nilai rerata selisih peningkatan N-gain sebesar 0,6902.

5. REFERENSI

- Basuki. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Media Sains Indonesia
- Epi, E., Tanjung, R., & Prehartanti, M. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Visual Melalui Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3921-3936.
- Fauziyyah, A., Fitriani, A. D., & Giwangsa, S. F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Kirana Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Pada Siswa

- Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 230-245.
- Fitriani, S., & Dedy, A. (2025). Pengaruh Media Teka Teki Silang Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 300-319.
- Isrok'atun, & Amelia, R. (2019). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Kunandar. (2015). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO Persada.
- Maemunah, S., Giwangsa, S. F., & Somantri, M. (2025). The Effectiveness of Using Google Earth to Improve the Spatial Skills of Phase B Elementary School Students. *PALAPA*, 13(2), 189-201.
- Makki, M. I., & Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Dan Pembelajaran*. Pamekasaan: Duta Media Publishing.
- Matondang, R., & dkk. (2021). *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. Literasi Nusantara.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 334.
- Rahman, M. H. (2019). *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rulyansah, A., Hasanah, U., & Wardana, L. A. (2017). *Model Pembelajaran Brain Based Learning*. Purbolinggo: LPPM.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syarida, S., Giwangsa, S. F., & Somantri, M. (2025). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Warisan Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 811-836.
- Syarifuddin, S., Adiansha, A. A., & Nurgufrini, A. (2025). Pengaruh Brain-Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Sistematis dalam Pembelajaran Matematika. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 249-262.
- Ulfa, M. (2020). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Brain Based Learning Berbantuan Media Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 22 Murante.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa barat: CV Adanu Abimata.
- Yulvinamaesari. (2014). Implementasi Brain Based Learning Dalam Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional*, 100.