

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
TERHADAP KOMPETENSI SISWA KELAS IV SD NEGERI 90
PALEMBANG**

SYARIFATUNUZUL

2021143041

ABSTRAK

Masalah utama penelitian ini adalah kompetensi siswa kelas IV SD Negeri 90 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan kompetensi siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*). Sampel penelitian mencakup dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media *Crossword Puzzle* dan kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kompetensi yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar antara kedua kelas, di mana kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media *crossword puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi siswa, sehingga disarankan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *Crossword Puzzle*, kompetensi siswa, media pembelajaran, sekolah dasar.