

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* BERBANTUAN
APLIKASI TEKA-TEKI SILANG (TTS) *GAME* DENGAN
BERLANDASKAN *TRI HITA KARANA* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ni Kadek Henny Wila Andeni, 2111031047

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di sekolah ditemukan bahwa hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV SDN Gugus VII Kecamatan Sukasada tahun ajaran 2024/2025 rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media aplikasi teka-teki silang (tts) *game* dengan berlandaskan *tri hita karana* terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV SDN gugus VII Kecamatan Sukasada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan desain *quasy experimental design* dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian sebanyak 147 siswa, penentuan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*, dan kelas eksperimen dan kontrol akan diberikan *pretest* kemudian disetarakan dengan uji anava. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes, yakni tes objektif. Teknik analisis data dalam penelitian ini ada dua yakni analisis statistika deskriptif dan analisis statistika inferensial. Diketahui hasil analisis dari nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, nilai ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *inquiry* berbantuan media aplikasi teka-teki silang (tts) *game* dengan berlandaskan *tri hita karana* terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Implikasi dari penelitian ini secara praktis dapat digunakan oleh guru sebagai acuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *inquiry*, media teka-teki silang, *tri hita karana*, hasil belajar IPAS

***THE EFFECT OF THE INQUIRY LEARNING MODEL ASSISTED BY THE
CROSSWORD PUZZLE APPLICATION (TTS) GAME BASED ON TRI HITA
KARANA ON THE LEARNING OUTCOMES OF IPAS STUDENTS IN
GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL***

By

Ni Kadek Henny Wila Andeni, 2111031047

Elementary School Teacher Education Study Program

Basic Education Department

ABSTRACT

From the results of interviews and observations that have been carried out at school, it was found that the cognitive learning outcomes of IPAS students in grade IV of SDN Cluster VII, Sukasada District for the 2024/2025 school year are low. This study aims to determine the significant influence of the inquiry learning model assisted by crossword puzzle application (tts) games based on tri hita karana on the cognitive learning outcomes of IPAS grade IV students of SDN cluster VII, Sukasada District for the 2024/2025 school year. This study uses a quasy experimental design with a non-equivalent control group design. The research population is 147 students, sample determination is carried out by random sampling technique, and experimental and control classes will be given a pretest and then equalized with the anava test. The data collection method in this study is the test method, namely an objective test. There are two data analysis techniques in this study, namely descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. It is known that the results of the analysis of the value of sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, this value shows that there is a significant influence of the inquiry learning model assisted by the crossword puzzle application (tts) game based on tri hita karana on the cognitive learning outcomes of IPAS grade IV elementary school students. The implications of this research can practically be used by teachers as a reference in improving student learning outcomes.

Keywords: *inquiry, crossword puzzle media, tri hita karana, IPAS learning outcomes*