

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan merupakan kebutuhan dasar bagi setiap individu guna memastikan kelangsungan hidupnya, baik secara pribadi maupun dalam konteks bangsa dan negara sebagai bagian dari kehidupan social (Setyowahyudi R, 2020). Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Alpian, 2019). Pendidikan berlangsung di segala jenis, bentuk, dan tingkat lingkungan hidup, yang kemudian mendorong pertumbuhan segala potensi yang ada di dalam diri individu (Mukodi, 2018).

Pendidikan bersifat dinamis untuk menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan global, dengan tujuan memperbaiki kualitas melalui inovasi dan mempertahankan nilai-nilai positif yang ada (Hermawan et al., 2020). Sebagai agen perubahan sosial, pendidikan diarahkan untuk mencapai tujuan nasional, yakni mencetak manusia Indonesia yang religius, bermoral, berpengetahuan, terampil, sehat, berkepribadian, dan bertanggung jawab. Untuk mewujudkannya, pengembangan kurikulum menjadi hal penting karena kebijakan kurikulum merupakan dimensi utama dalam pembangunan pendidikan nasional di masa depan (Ritonga, 2018).

Kurikulum merupakan “ruh” pendidikan yang harus dievaluasi secara inovatif, dinamis, dan berkala sesuai dengan perkembangan zaman dan IPTEKS (Suryaman, 2020). Kurikulum dalam pendidikan sangat besar peranannya dalam menentukan kemajuan pendidikan suatu negara, mulai dari konsep hingga aplikasi dan praktek di lapangan. Kurikulum merupakan salah satu elemen kunci dalam dunia Pendidikan yang memiliki peran sentral dalam mencapai tujuan pendidikan. Seluruh kegiatan Pendidikan bermuara pada kurikulum yang dasarnya merupakan suatu sistem yang saling terkait yang terdiri atas beberapa komponen yang saling mendukung (Zainuri, 2018).

Kurikulum berperan dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya fokus pada pengetahuan akademis, tetapi juga pada aspek moral, etika, dan social (Mulia, 2023). Selain itu dalam implementasinya kurikulum harus dilakukan pengawasan dan evaluasi untuk meninjau sejauh mana keefektifan dan keberhasilan dari kurikulum tersebut. Hal ini juga bertujuan agar dapat menjadi perbaikan kurikulum untuk kedepannya. Dari disini dapat kita lihat bahwa pentingnya keberadaan suatu kurikulum dalam sebuah pendidikan. Dan tidak ketinggalan juga bahwa guru juga memiliki peran penting dalam administrasi kurikulum.

Dalam suatu lembaga pendidikan, salah satu tokoh yang memiliki peranan yang begitu penting dalam pengembangan kurikulum adalah guru. Guru merupakan ujung tombak keberhasilan pendidikan yang terlibat langsung dalam mengembangkan, memantau dan melaksanakan kurikulum sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Dhani et al., 2020). Meskipun ilmu pengetahuan mengalami perkembangan yang cukup

pesat, tidak berarti menyurutkan peranan guru. Bahkan hasil-hasil teknologi tersebut akan menambah beban tugas dan tanggung jawab guru. Oleh karenanya, guru sebagai pelaku utama Pendidikan diwajibkan memenuhi kewajibannya sebagai pendidik profesional dan tentu saja sebagai pengembang kurikulum. Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan kurikulum baru.

Dalam kurikulum Merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS di sekolah dasar pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya (Sugih, 2023). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta membangun kemampuan peserta didik dalam mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang ada. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu mengaitkan konsep-konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari, serta membentuk karakter yang peduli terhadap lingkungan sosial dan alam.

Pembelajaran IPAS yang ideal di sekolah dasar seharusnya berpusat pada peserta didik dan berbasis pengalaman nyata. Proses pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik terlibat aktif dalam menemukan konsep melalui kegiatan mengamati, mencoba, berdiskusi, dan memecahkan masalah.

Guru diharapkan menggunakan model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran *Inquiry*, *problem-based learning*, *discovery learning*, atau *project-based learning*, serta memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Dengan pendekatan tersebut, peserta didik tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan sikap ilmiah, keterampilan sosial, dan keterampilan berpikir kritis yang sangat penting untuk bekal kehidupan mereka di masa depan (Pebriani, 2022).

Menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna dan bermutu adalah peran dan fungsi seorang guru. Untuk menciptakan pembelajaran yang bermutu tersebut, guru perlu melakukan proses pembelajaran dan penilaian yang mengutamakan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki dari siswa. Selain itu, guru juga perlu memegang prinsip objektivitas, komprehensif, dan kesinambungan serta mengacu pada tujuan. Dalam keterampilan mengajar perlunya model pembelajaran yang tepat sehingga proses pembelajaran menjadi efektif. Siswa diharapkan terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Selain itu siswa diharapkan dapat mengembangkan potensi diri melalui berbagai kegiatan yang mendukung kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan diharapkan aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan berbagi pendapat mengenai topik-topik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari serta mampu mengaitkan pembelajaran dengan nilai-nilai budaya lokal dan memperkuat pemahaman mereka tentang tanggung jawab sosial. Sehingga pemilihan model pembelajaran sangat penting dalam kompetensi pedagogik.

Tetapi dilihat dari kenyataannya terdapat Permasalahan yang dijumpai di lapangan, berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 21 Agustus 2024, yang telah dilakukan di sekolah di Gugus VII kecamatan Sukasada dengan guru kelas IV didapatkan hasil bahwa yang peneliti temukan yakni nilai peserta didik di bawah kkm yaitu 61% sedangkan nilai peserta didik di atas kkm yaitu 39%. Khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya menunjukkan bahwa peserta didik kurang memahami materi pelajaran, Siswa belum berani mengemukakan pendapat dan bertanya dalam kegiatan pembelajaran wujud zat dan perubahannya selain itu banyak peserta didik merasa bosan karena materi yang susah, siswa belum bisa memecahkan masalah yang ditemui dalam proses pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan kurang menarik karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Jadi kesimpulan dari data observasi di kelas IV dengan berbagai masalah yang ditemukan, masalah yang lebih diutamakan untuk diangkat sebagai bahan penelitian yaitu pada materi Wujud Zat dan Perubahannya pada kelas IV di SD Gugus VII Kecamatan Sukasada.

Tabel 1.1 Persentase Hasil PTS IPAS Siswa Kelas IV SD di Gugus VII Kecamatan Sukasada

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Yang Mencapai KKM		Siswa Yang Tidak Mencapai KKM	
				Jumlah Siswa	Persentase Tuntas	Jumlah Siswa	Persentase Tidak Tuntas
1	SD Negeri 1 Selat	31	70	14	45%	17	55%
2	SD Negeri 2 Selat	36	70	14	39%	22	61%
3	SD Negeri 3 Selat	23	70	8	35%	15	65%
4	SD Negeri 4 Selat	17	70	6	35%	11	65%
5	SD Negeri 5 Selat	30	70	12	40%	18	60%
6	SD Negeri 6 Selat	10	70	4	40%	6	60%
Jumlah Total Siswa		147	-	58	39%	89	61%

(Sumber : Daftar Nilai PTS IPAS Kelas IV SD Gugus VIII Kecamatan Sukasada)

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran dapat diidentifikasi rendahnya hasil belajar wujud zat dan perubahannya. Adapun penyebab hal tersebut yaitu kurangnya latihan untuk menguasai materi wujud zat dan perubahannya sehingga perlunya membaca yang berulang-ulang pada siswa, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher center*) yang menyebabkan siswa menjadi jenuh atau bosan, serta kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru yang menyebabkan kurang partisipasi dari siswa. Dari penyebab di atas sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. menyebabkan pemahaman siswa menjadi minim.

Untuk mengatasi penyebab kurangnya hasil belajar siswa, peneliti memiliki solusi untuk mengatasi penyebab masalah tersebut. Solusinya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Inquiry*. Sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru atau *teacher center* tetapi menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student center*. Selain itu siswa aktif mencari materi sendiri. Dengan siswa mencari materi sendiri membuat pemahaman siswa menjadi lebih paham. Selain itu bisa mengasah pikiran siswa dalam memecahkan masalah dengan mengusulkan data yang diperoleh sendiri.

Strategi model pembelajaran *Inquiry* adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang secara maksimal melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, dan analitis, sehingga mereka dapat merumuskan penemuannya sendiri dengan percaya diri serta memberikan peluang untuk pembelajaran yang bermakna (Kunandar, 2007: 307).

Model pembelajaran *inquiry* memiliki kata kunci yaitu menemukan sendiri. Langkah-langkah model pembelajaran *inquiry* yaitu (1) Observasi (*observation*), (2) Bertanya (*questioning*), (3) Mengajukan dugaan (*Hyphotesis*), (4) Pengumpulan data (*data gathering*), (5) Penyimpulan (*conclusion*) (Trianto, 2010:114).

Model pembelajaran inkuiri memiliki peran penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena mendukung siswa untuk memahami konsep-konsep yang kompleks melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Dalam IPAS, pembelajaran berbasis inkuiri memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah, seperti menganalisis data, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, serta menyelesaikan permasalahan berdasarkan bukti (Putra, 2019). Proses ini juga mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dalam belajar, membangun pemahaman yang mendalam, dan menghubungkan teori dengan praktik. Dengan melibatkan langkah-langkah seperti observasi, bertanya, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis yang esensial untuk memahami fenomena alam dan sosial secara holistik. Selain itu, pembelajaran inkuiri pada IPAS juga membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi, karena siswa sering bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah dan berbagi temuan mereka. Hal ini menjadikan model pembelajaran inkuiri sangat relevan dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 (Manik, 2012: 6).

Untuk mendukung model pembelajaran yang sudah relevan, digunakan media pembelajaran sebagai alat bantu. Dalam penelitian ini, media pembelajaran

yang dipilih adalah media permainan. Bagi anak-anak, sebagian besar aktivitas mereka dilakukan melalui bermain. Melalui metode bermain, anak-anak dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru (Setyowahyudi, 2021). Mereka dapat menyerap unsur-unsur pembelajaran yang terdapat dalam permainan.

Media permainan yang digunakan adalah teka-teki silang (TTS). TTS adalah permainan yang melibatkan pengisian kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata sesuai dengan petunjuk (Khalilullah, 2012). Mengisi TTS bermanfaat untuk mengingat kosa kata populer dan juga meningkatkan pengetahuan umum secara santai. Media permainan TTS dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. TTS mengandung unsur permainan yang dapat menimbulkan kegembiraan dan kesenangan dalam belajar tanpa menghadapi situasi yang membosankan. Kondisi pikiran yang jernih, rileks, dan tenang memperkuat memori otak sehingga daya ingat meningkat (Rantika, 2015). Penggunaan media permainan TTS dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan tidak membosankan, di mana semua siswa terlibat langsung dalam permainan yang mendidik.

Ada beberapa penelitian yang sejenis yang pernah dilakukan dan secara umum penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa program pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* lebih efektif dibandingkan dengan model yang lainnya, karena model pembelajaran inkuiri memiliki sejumlah potensi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dari penelitian yang mengkaji model pembelajaran inkuiri yang

telah ada sebelumnya seperti: (1) Penelitian Thalitha (2020) Hasil belajar siswa dalam penerapan model *Process Oriented Guided Inquiry Learning* berbantuan media teka-teki silang mengalami peningkatan yang tinggi. (2) Penelitian Sulasmi (2020) Hal ini dilihat dari hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 5,103$ dan $t_{tabel} = 2,012$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Adanya perbedaan terhadap hasil belajar IPA siswa menandakan bahwa model pembelajaran POGIL berbantuan media permainan TTS berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa. (3) Delimatua (2022) Hasil perhitungan statistik menunjukkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* termasuk dalam kategori baik sedangkan hasil belajar tanpa menggunakan model pembelajaran termasuk dalam kategori kurang. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *inquiry* berpengaruh signifikansi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 101735 Sei Semayang Kecamatan Sunggal Tahun Pembelajaran 2020/2021. Dengan demikian, model pembelajaran ini tepat digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mempengaruhi hasil belajar lebih baik

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian model pembelajaran lainnya karena dikolaborasikan dengan salah satu kearifan lokal Bali, yaitu *Tri Hita Karana*. *Tri Hita Karana* berasal dari bahasa Sanskerta, dengan *Tri* berarti tiga, *Hita* berarti kebahagiaan, dan *Karana* berarti penyebab. Dengan demikian, *Tri Hita Karana* diartikan sebagai "tiga penyebab kebahagiaan". Nama *Tri Hita Karana* digunakan untuk menggambarkan ajaran yang menekankan pentingnya menjaga hubungan harmonis dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam sekitar (Sutrisna, 2019). Kehidupan yang bahagia dicapai melalui hubungan harmonis dengan Tuhan

(*Parahyangan*), dengan sesama manusia (*Pawongan*), dan dengan lingkungan alam (*Palemahan*), yang merupakan inti dari *Tri Hita Karana*. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsep *Tri Hita Karana* melibatkan hubungan yang baik dengan Tuhan (*Parahyangan*), sesama manusia (*Pawongan*), dan lingkungan (*Palemahan*), yang perlu dijaga demi keharmonisan dan ketentraman antar sesama makhluk hidup.

Tiga penerapan *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dijelaskan sebagai berikut: (1) Hubungan yang baik antara manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa diwujudkan melalui sembahyang, melaksanakan yadnya, dan mengamalkan ajaran agama; (2) Hubungan yang baik antara manusia dengan sesama dicapai dengan saling mengasihi dan membimbing; (3) Hubungan yang baik antara manusia dengan lingkungan terwujud dengan tidak melakukan perburuan hewan dan penebangan pohon secara sembarangan serta tidak membuang sampah sembarangan, karena tindakan tersebut dapat mengganggu keseimbangan alam. Dengan menerapkan nilai-nilai kearifan lokal *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran, guru dapat menanamkan nilai-nilai tersebut yang bermanfaat bagi siswa, sehingga pengamalan *Tri Hita Karana* dalam kehidupan sehari-hari dapat membawa dampak positif bagi mereka.

Penerapan Model pembelajaran *inquiry* berbantuan aplikasi teka-teki silang games dengan Berlandaskan *Tri Hita Karana* tentunya dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan mengaitkan nilai *Tri Hita Karana* dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung dengan penelitian yang menyatakan bahwa skor rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yang dibelajarkan menggunakan

model pembelajaran siklus belajar berbasis *Tri Hita Karana* lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata hasil belajar kelompok kontrol (Sutrisna, 2019). Sehingga model pembelajaran siklus belajar berbasis *Tri Hita Karana* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka judul penelitian yang dipilih adalah **“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”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran belum sepenuhnya berpusat pada siswa.
2. Model pembelajaran yang diberikan masih bersifat monoton dan kurang tepat.
3. Siswa kurang diberikan kesempatan untuk *sharing* ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat bersama dengan siswa lain
4. Jarang adanya komunikasi antar siswa yang menimbulkan kesenjangan antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai, sehingga siswa menjadi pasif
5. Hasil belajar IPAS siswa belum maksimal terhadap pembelajaran yang diberikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan, permasalahan yang ditemui sangatlah beragam. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencangkup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada identifikasi masalah pada poin 5, yakni hasil belajar siswa belum maksimal terhadap pembelajaran yang diberikan pada materi wujud benda yang berorientasi pada kearifan lokal Bali kelas IV di Gugus VII Kecamatan Sukasada. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada 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.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan 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?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui 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.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Kedua manfaat tersebut yaitu, Manfaat teoritis, dan manfaat praktis. Berikut dijelaskan kedua manfaat penelitian tersebut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil Penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai model pembelajaran *inquiry* berbantuan aplikasi teka-teki silang (TTS) *game* dengan berlandaskan *Tri Hita Karana*, keunggulan, serta bagaimana proses pembelajaran yang baik. Hasil penelitian ini memberikan informasi yang rinci tentang model pembelajaran *inquiry* berbantuan aplikasi teka-teki silang (TTS) *game* dengan berlandaskan *Tri Hita Karana* yang teruji secara eksperimen.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan berbagai manfaat bagi siswa, terutama dalam hal peningkatan hasil belajar dan keterampilan berpikir. Melalui penerapan model pembelajaran *inquiry* yang dibantu dengan aplikasi TTS, siswa akan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka. Penggunaan aplikasi *game* TTS juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini berlandaskan pada konsep *Tri Hita Karana*, yang mengajarkan siswa untuk menjaga keseimbangan antara manusia, lingkungan, dan Tuhan. Dengan memahami konsep ini, siswa

tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga nilai-nilai budaya yang penting untuk kehidupan mereka. Pada akhirnya, model pembelajaran yang inovatif ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada prestasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS, dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Penelitian ini juga memberikan manfaat signifikan bagi guru dalam meningkatkan efektivitas proses pengajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry* yang berbantuan aplikasi teka-teki silang, guru dapat memperkaya metode pengajaran mereka melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan aplikasi tersebut tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih kreatif, tetapi juga membantu mereka dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penerapan konsep *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi guru untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam kurikulum, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Secara keseluruhan, model ini memungkinkan guru untuk lebih fleksibel dan inovatif dalam mendesain pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan pada akhirnya membantu dalam pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini juga memberikan manfaat bagi kepala sekolah dalam

hal peningkatan kualitas pendidikan di sekolah. Dengan mengadopsi model pembelajaran *inquiry* berbantuan aplikasi teka-teki silang, kepala sekolah dapat mendorong implementasi pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Selain itu, integrasi konsep *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran mencerminkan komitmen sekolah dalam menjaga nilai-nilai budaya lokal dan moral, yang selaras dengan visi pendidikan yang holistik. Kepala sekolah juga diuntungkan dari peningkatan kinerja guru dan hasil belajar siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas sekolah secara keseluruhan, baik dari segi akademik maupun nilai-nilai etika yang diajarkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil Penelitian ini dapat diharapkan memberikan manfaat yang berharga bagi peneliti lain, terutama dalam pengembangan kajian terkait model pembelajaran yang inovatif. Melalui penelitian ini, peneliti lain dapat memperoleh referensi mengenai penerapan model pembelajaran *inquiry* yang dikombinasikan dengan aplikasi teka-teki silang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang bagi peneliti lain untuk mengembangkan studi lebih lanjut terkait integrasi teknologi dan budaya lokal, seperti konsep *Tri Hita Karana*, dalam proses pendidikan. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang penelitian-penelitian baru yang berfokus pada pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.