

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, pendidikan yaitu suatu keharusan dan kebutuhan yang paling penting. Ilmu pengetahuan dan teknologi juga berperan penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia, khususnya sumber daya intelektual, sosial, dan pemikiran. Pendidikan adalah upaya manusia untuk memperluas dan mengembangkan potensi fisik dan spiritual intrinsik sesuai dengan norma-norma sosial dan budaya," kata Abd Rahman (2022, hlm. 3). Pendidikan merupakan cara mendewasakan seseorang atau sekelompok orang dalam hal sikap, perilaku, dan budaya agar berguna terhadap dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Sebagai suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, bentuk pendidikan ini diharapkan dapat mendorong peningkatan kualitas manusia dan kemampuan menghargai diri setiap orang akan meningkat. Pendidikan akan membawa perubahan yang lebih baik dalam sikap dan perilaku individu dan kolektif serta sosial. Melalui pendidikan, manusia akan menjadi cakap dan memiliki pikiran yang jernih dalam segala bidang kehidupan, mempersiapkan mereka untuk masa depan yang lebih baik.

Sebagaimana yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang Kementerian Pendidikan,

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut undang-undang yang telah dijelaskan sebelumnya, pendidikan adalah suatu upaya atau kegiatan untuk mengembangkan manusia yang cerdas dalam berbagai hal, baik dalam hal agama dan spiritual, intelektual, sosial, emosional, keterampilan, dan pengembangan kepribadian serta tingkah laku yang dihiasi dengan moral yang tinggi dan bermanfaat bagi masyarakat dan negara.

Pendidik memiliki kewajiban dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif melalui berbagai model, metode dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, lingkungan belajar serta pada mata pelajaran tertentu. Dalam proses pembelajaran sering kali seorang pendidik menemukan beberapa kendala yang memungkinkan tujuan pembelajaran belum mencapai standar sesuai yang diinginkan. Terutama pada media pembelajaran jadi hal penting untuk peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah prestasi siswa yang diberikan dalam bentuk penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada siswa dengan perubahan perilaku, menurut Nurrita, T. (2018, hlm. 175). Selain itu, pendapat menurut Susanto (2014, hlm. 5), hasil belajar adalah perubahan pada siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar-mengajar baik menyangkut aspek kognitif afektif maupun psikomotorik". Menurut Sudjana (2017, hlm. 22), hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan proses kegiatan belajar mereka. Berbagai teknik evaluasi, seperti ujian dengan nilai, dapat digunakan untuk menentukan keterampilan ini.

Pada rangka meningkatkan taraf dan kualitas pendidikan, pendidik memberikan dampak yang signifikan. Peran pendidik dalam proses pembelajaran tetap menjadi kunci keberhasilan akademik. Jadi itu sebabnya pendidik memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran inovatif. Dalam proses pembelajaran, pendidik masih sering melakukan pembelajaran konvensional, yaitu berpusat pada pendidik. Pendidik hanya berpatokan pada buku pendidik, dan peserta didik hanya di minta untuk mengisi latihan soal yang ada di buku peserta didik. Yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik cenderung rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur ditemukan adanya beberapa permasalahan yaitu, pendidik kelas selama proses pembelajaran di kelas IV belum pernah memakai media pembelajaran yang bervariasi khususnya yang akan peneliti gunakan yaitu media pembelajaran teka-teki silang, yang dimana pendidik dalam strategi

pembelajaran mengajarnya masih memakai pembelajaran konvensional yang dimana berpusat pada pendidik dan hanya memanfaatkan media sederhana berupa gambar yang bersumber pada buku materi atau buku peserta didik, salah satu alasan mengapa peserta didik berkinerja kurang optimal adalah karena cara penyajian materi pembelajaran menjadi kurang relevan dan menarik hambatan yang menghalangi peserta didik untuk memahaminya, serta lebih sedikit peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini berpengaruh pada rendahnya hasil belajar. Untuk itu diperlukan penerapan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan pembelajaran didalam kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas rendahnya hasil belajar peserta didik perlu segera diatasi agar pembelajaran menjadi lebih optimal. Salah satunya dengan pemilihan media pembelajaran. Hal ini untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Maka, dalam hal ini peneliti berniat melakukan upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini yaitu dengan menerapkan media pembelajaran Teka-teki silang.

Peneliti tertarik dalam memilih media pembelajaran teka-teki silang karena dapat merangsang pikiran siswa dan meningkatkan konsentrasinya dalam proses pembelajaran karena media tersebut membuat siswa berpikir karena teka-teki silang merupakan media yang berisi kotak-kotak kosong dengan jawaban atas pertanyaan pendidik, sehingga pendidik menggunakan media teka-teki silang sebagai alat/media. Adapun pendapat menurut Saputra, A. B. (2018, hlm. 28) bahwa *crossword puzzle* atau teka-teki silang adalah permainan yang dimainkan dengan mengisi ruang-ruang kosong dalam bentuk kotak-kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan instruksi". Dengan memakai media Teka Teki Silang ini peserta didik akan merasa lebih tertantang dalam mengisi soal yang telah diberikan oleh pendidik, selain itu peserta didik akan lebih memahami tentang materi yang telah diberikan, karena hal ini bisa mengatasi kejenuhan peserta didik yang selama ini hanya menjawab soal-soal yang diberikan dengan model soal pilihan ganda atau uraian.

Selain itu, penggunaan media TTS bermanfaat bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dapat

mendorong peserta didik untuk menjawab pertanyaan dan memberikan mereka dorongan untuk berpikir kritis dan kreatif. Adapun pendapat menurut Maryanti dan Kurniawan, (2017, hlm. 126) “media teka-teki silang dapat membantu peserta didik mempelajari materi pelajaran dengan jelas dan menyeluruh”. Sedangkan menurut Ramadhani & Mulyani, (2017, hlm. 2) menjelaskan bahwa “kelebihan dari media teka-teki silang antara lain adalah kemampuannya untuk memicu antusiasme peserta didik dalam belajar dan memotivasi mereka untuk meningkatkan kemampuan kognitif dengan meningkatkan pengetahuan umum mereka”. Sementara menurut Rahma, Q. (2017, hlm. 5) menjelaskan bahwa “Selain itu kelebihan penggunaan media teka-teki silang adalah memberikan pemahaman kosakata yang mudah dipahami dan komprehensif kepada peserta didik, membuat peserta didik lebih cepat memahami materi yang disajikan oleh pendidik, serta memungkinkan mereka untuk terlibat dalam diskusi yang menarik, teka-teki silang mendorong peserta didik untuk belajar”.

Beberapa penjelasan dari para ahli yang disebutkan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa media adalah metode mentransfer pengetahuan kepada individu atau komunitas. Siswa lebih mampu memahami apa yang dikatakan pendidik ketika mereka menggunakan materi pembelajaran. Permainan seperti teka-teki silang biasanya mengisi kekosongan yang ditinggalkan oleh kotak yang tidak terisi dari kegiatan pelatihan otak yang lebih fokus pada memori (mengingat). Teka-teki silang ini terdiri dari satu set kotak transparan, dan ada dua jalur, vertikal dan horizontal itu akan diselesaikan nanti tergantung pada pertanyaan yang sudah disediakan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu hasil belajar peserta didik yang Memakai media TTS lebih baik daripada peserta didik yang tidak Memakai media TTS, sesuai dengan penelitian Nyoman Arani (2020) menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik yang memanfaatkan media TTS lebih baik daripada hasil belajar peserta didik yang tidak memanfaatkan media TTS untuk peserta didik yang memiliki motivasi kuat. Hasil belajar peserta didik yang memanfaatkan media TTS lebih unggul dibandingkan dengan peserta didik yang tidak memanfaatkan media TTS untuk peserta didik dengan motivasi kurang. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang Memakai media TTS lebih tinggi

daripada peserta didik yang tidak memakai media TTS, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari media TTS terhadap hasil belajar dan tingkat motivasi peserta didik. Selain itu, media teka-teki silang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dengan cara menarik minat peserta didik, menurut penelitian Rachmad, IS, dkk (2019). Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kondusif. Selain itu, teka-teki silang dapat membantu peserta didik untuk fokus, yang akan membantu mereka mengingat informasi yang mereka pelajari.

Sedangkan penelitian menurut Nur ZamZani B (2018) mengemukakan bahwa TTS (teka-teki silang), media pembelajaran yang diantisipasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kondusif serta dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik, menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum memakai media pembelajaran teka-teki silang (TTS). Kemudian menurut penelitian Rachmah, NA (2018) bahwa setelah memakai media teka-teki silang hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan sebelum memakai media teka-teki silang. Dan penelitian menurut Fauziqurahman (2017) bahwa penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman lebih efektif daripada media konvensional.

Dari beberapa hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media teka-teki silang memiliki kelebihan yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, kondusif dan menarik peserta didik serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam menjawab soal. Dan memberikan stimulus agar peserta didik berpikir kritis dan kreatif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Media Pembelajaran Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”**. (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian antara lain:

1. Pendidik mengajar cenderung dengan metode konvensional yang monoton dan berpusat pada pendidik sehingga peserta didik kurang tertarik terhadap pelajaran.
2. Peserta didik cenderung pasif dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran
3. Sekolah masih terbatas dalam pengadaan dan penggunaan media pembelajaran.
4. Penerapan Media Pembelajaran Teka-teki silang belum pernah dilakukan pada proses pembelajaran peserta didik Kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.
6. Kurangnya aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran seperti bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti akan melakukan Batasan masalah. Adanya pembatasan masalah ini dikarenakan keterbatasannya kemampuan peneliti sebagai pemula dalam penelitian ini. Berikut dibawah ini batasan masalah yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran sebagai solusi dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar yaitu media pembelajaran teka-teki silang.
2. Hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar meliputi penilaian pengetahuan dan keterampilan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini ada 2 rumusan masalah diantaranya ada rumusan masalah umum dan khusus:

a. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar?

b. Rumusan Masalah Khusus

- 1) Bagaimana penggunaan media pembelajaran teka-teki silang yang dilakukan oleh pendidik agar hasil belajar peserta didik meningkat?
- 2) Apakah media pembelajaran teka-teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya, maka tujuan penelitian yang dapat diambil sebagai berikut:

a. Rumusan Masalah Umum

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.

b. Rumusan masalah Khusus

- 1) Untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran teka-teki silang yang dilakukan oleh pendidik agar hasil belajar peserta didik meningkat.
- 2) Untuk mengetahui apakah media pembelajaran teka-teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengaruh ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan baru, pengalaman dan gambaran tentang penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik di MI/SD.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peserta didik, pendidik, sekolah, peneliti yang akan diuraikan sebagai berikut:

a. Bagi sekolah

Mengharapkan penelitian ini bisa diterapkan untuk meningkatkan standar proses kegiatan pembelajaran di kelas dan memberikan informasi serta solusi untuk menangani masalah dengan siswa, khususnya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk menentukan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

c. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi peserta didik, mampu menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan yang tidak membosankan, dan untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada akhirnya, dapat diharapkan bahwa peserta didik akan mendapatkan hasil belajar terbaik karena mereka dapat memahami subjek dengan lebih mudah.

d. Bagi Peneliti

Menambah inovasi peneliti dalam membentuk media pembelajaran serta menambah pengalaman dan wawasan, pengetahuan yang luas untuk terus mengembangkan pengetahuannya pada dunia pendidikan yang bertujuan supaya bisa mempertinggi kualitas pembelajaran yang lebih baik pada masa yang akan tiba.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari penyimpangan dari tujuan yang diharapkan dan menghindari penafsiran berbeda, maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Media Pembelajaran

Menurut Wibawanto (2017, hlm. 5) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran juga merupakan sumber belajar dan dapat dilihat sebagai orang, benda, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh informasi, keterampilan, atau sikap”. Dalam perspektif Hamka (2018, hlm. 16), media pembelajaran mengacu pada instrumen yang terdiri dari alat bantu fisik dan non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk memahami dan menerapkan materi pembelajaran. Sedangkan pendapat menurut Tafonao (2018, hlm. 103) mengemukakan bahwa “bagaimanapun juga, segala sesuatu yang dapat mengarahkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menarik minat, perhatian, dan pikiran peserta didik dalam belajar dapat dikatakan sebagai media pembelajaran”. Selanjutnya pendapat menurut Pakpahan (2020, hlm. 8-9) menyampaikan bahwa "media pembelajaran diartikan sebagai perantara untuk memberikan materi pelajaran terhadap peserta didik agar peserta didik lebih cepat memahami, mengerti materi, dan memperoleh pengetahuan dari tenaga pendidik". Kemudian Definisi "media pembelajaran" menurut Hasan (2021, hlm. 4-5) adalah "media yang bisa diterapkan pada kegiatan belajar-mengajar dan mengandung informasi atau pesan-pesan pembelajaran".

Dari beberapa penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu yang di gunakan pada saat kegiatan pembelajaran sehingga dapat peserta didik lebih cepat memahami materi pembelajaran yang telah di sampaikan oleh pendidik.

2. Media Teka-teki silang

Menurut pendapat (Said, 2015, hlm. 101) “teka-teki silang adalah permainan yang Memakai pertanyaan-pertanyaan mendatar dan menurun untuk mengisi kotak-kotak yang kosong”. Sumber

<https://core.ac.uk/download/pdf/267824778.pdf>. Menurut Utami, R.A. (2022, hlm. 24-25) menjelaskan bahwa “teka-teki silang adalah salah satu bentuk media pendidikan untuk mengulas materi-materi pelajaran yang sudah disampaikan oleh pendidik”. Sementara, Menurut Atrissi (2014) dalam (Wirani, N. D. 2018, hlm. 166) “teka-teki silang adalah menjawab pertanyaan dengan mengisi bagian yang kosong pada kotak putih dengan huruf untuk membuat sebuah kata”. Sedangkan menurut Rahma, Q. (2017, hlm. 3) “teka-teki silang adalah metode pembelajaran yang dapat peserta didik bekerja secara individu atau kolaboratif untuk mengingat pelajaran dengan mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf untuk membuat kata yang sesuai dengan pertanyaan secara horizontal dan menurun”. Kemudian pendapat menurut Wulan, Suwatra, & Jampel. (2019, hlm. 68) menjelaskan bahwa “permainan teka-teki silang merupakan salah satu permainan edukatif, karena permainan ini dapat membantu peserta didik belajar bekerja sama, meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bisa dikatakan bahwa media teka-teki silang merupakan media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat informasi saat bekerja secara mandiri maupun berkelompok dengan cara mengisi kotak-kotak kosong yang diawali dengan pertanyaan mendatar dan menurun. Dan media teka-teki silang selain unsur permainan juga terdapat unsur edukatif, dimana dengan memecahkan teka teki silang peserta didik secara tidak sadar belajar, sehingga selain bersenang-senang, mereka mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang mata pelajaran Sehingga diharapkan dengan membuka, membaca dan mencari jawaban teka-teki silang tersebut, peserta didik akan selalu memahami dan memahami sendiri topik tersebut.

3. Hasil belajar

Menurut Sudjana (2017, hlm. 22), hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajar mereka. Evaluasi keterampilan ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, termasuk melalui penggunaan tes yang menghasilkan hasil. Seperti yang

diungkapkan oleh Susanto (2017, hlm. 5) bahwa “keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah bisa diukur dengan hasil ujian peserta didik, yang menunjukkan tingkat pengetahuan mereka tentang jumlah materi tertentu”. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 3), hubungan antara belajar dan mengajar menghasilkan hasil belajar. Sementara hasil belajar yaitu puncak dari proses kegiatan pembelajaran bagi siswa, evaluasi hasil belajar menandai kesimpulan dari tindakan mengajar untuk pendidik. Kemudian Hasil belajar, menurut Susanto (2014, hlm. 5), "adalah perubahan yang dihasilkan dari kegiatan belajar dalam domain kognitif, emosional, dan psikomotorik peserta didik". Menurut Purwanto (2014, hlm. 23) “Hasil belajar adalah modifikasi tingkah laku yang ditimbulkan oleh proses pendidikan dan sejalan dengan tujuan pendidikan”. Selain itu, menurut Juliah dalam (Jihad dan Abdul Haris, 2013, hlm. 15) “Hasil dari kegiatan belajar peserta didik adalah semua hasil belajar mereka”.

Peneliti dapat menarik kesimpulan dari beberapa pendapat di atas, mengenai hasil belajar merupakan keterampilan yang muncul dari proses pembelajaran dan mencakup kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah hasil yang disajikan kepada peserta didik dalam bentuk penilaian setelah proses pembelajaran, sesuai evaluasi kognitif, afektif, dan psikomotorik pada peserta didik serta perubahan perilaku.

H. Sistematika Skripsi

Pada bagian ini penulisan sistematika skripsi untuk memudahkan dan memahami pembaca dari isi skripsi ini peneliti akan menyajikan secara singkat mengenai pembahasan sistematika skripsi yang terdiri dari V bab sebagai berikut. Bab I pendahuluan yaitu mencakup segala isi yang menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika skripsi, yang bermaksud untuk mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu permasalahan yang diangkat pada penelitian yaitu mengenai pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Bab II membahas tentang kajian teori dan kerangka penelitian, dimana peneliti membahas lebih detail tentang kajian teoritis yang berkaitan dengan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik. Bab III memuat tentang metode penelitian yang berisikan tentang rancangan penelitian, subjek dan objek penelitian, tempat dan waktu penelitian, instrument pengumpulan data, teknik analisis data, indikator keberhasilan yang di jelaskan secara terperinci langkah-langka media pembelajaran teka-teki silang dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan terhadap hasil belajar peserta didik dan mendapatkan kesimpulan. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur. Bab V mengenai simpulan dan saran mengenai pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.