

Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Lais

Memie Eprianti¹, Adrianus Dedy², Putri Dewi Nurhasana³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Email : momyemieprianti@gmail.com¹, dedyadrianus30@gmail.com²,
putridewi.nurhasanah@univpgri-palembang.ac.id³

Abstrak

Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada kelas v sd. Metode penelitian ini yaitu kuantitatif deskriptif dengan bentuk penelitian metode *quasi – eksperimental* dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* sampel penelitian ini ditentukan sebanyak siswa atau seluruh siswa dari kelas va dan vb sebanyak 44 siswa. Hasil uji hipotesis diketahui bahwa berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t. Diketahui bahwa pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar diperoleh $t_{hitung} = 4,583$ hal ini berarti antara kelas eksperimen dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* dan kelas kontrol dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* jadi yang memiliki pengaruh besar adalah kelas eksperimen jadi kelas eksperimen memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman IPS siswa karena nilai menunjukkan nilai yang positif. Akan tetapi untuk mengetahui perbandingan antara kedua kelas tersebut dilakukan Uji Independent T Test yang menunjukkan hasil signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ atau $t_{hitung} = 4,583 > t_{tabel} = 1.68195$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata pemahaman belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi, hipotesis dalam penelitian yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pemahaman pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan sosial

Kata kunci : Strategi *Crossword Puzzle*, IPS

Abstrak

The purpose of this study was to determine whether there was an effect of the crossword puzzle strategy on student learning outcomes in social studies learning in grades v elementary school. This research method is quantitative descriptive with a quasi-experimental research method using the Nonequivalent Control Group design. The sample of this study was determined as many as 44 students or all students from class va and vb. The results of the hypothesis test are known that based on the hypothesis test using the t-test formula. It is known that the effect of the crossword puzzle strategy on learning outcomes is obtained $t_{hitung} = 4,583$, this means that between the experimental class using the crossword puzzle strategy and the control class using the crossword puzzle strategy, the experimental class has the greatest influence, so the experimental class has a positive influence on understanding of IPS (Social Sciences) students because the value shows a positive value. However, to find out the comparison between the two classes, the Independent T Test was carried out which showed significant results of $0.000 < 0.05$ or $t_{hitung} = 4.583 > t_{tabel} = 1.68195$. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted or there is a significant

difference between the average learning comprehension in the experimental class and the control class. So, the hypothesis in the study which states that there is a significant influence between the crossword puzzle strategy on student learning outcomes on the understanding of social studies learning (Science).

Keywords : *Crossword Puzzle Strategy, IPS*

PENDAHULUAN

Menurut Sujana, (2019, p.29) mengatakan bahwa pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak- anak didik baik lahir maupun batin, dan sifat kodratnya menuju ke arah peradaban manusia yang lebih baik. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian terhadap dirinya, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU No.20 Tahun 2003 dalam Suparlan 2013). Pendidikan tingkat Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat vital khususnya dalam pengembangan karakter dan pemikiran anak. Sekolah Dasar Menurut Piaget (Gunawan, 2011,p.38) adalah anak yang berusia 7 sampai dengan 13 tahun sebagai pendidikan sekolah dasar tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, karakteristik daerah sosial budaya masyarakat setempat bagi siswa. Hasil Belajar menurut Bloom (Supridjono,2013,p.6) mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemampuan kognitif terdiri dari *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comphension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan) *synthetis* (mengorganisasikan, merencanakan) dan *evaluating* (menilai). Kemampuan afektif terdiri dari *receiving* (sikap, menerima), *responding* (memberikan respon), *valuating* (nilai) *organitation* (organisasi) *characteristics* (karakterisasi) dan kemampuan psikomotorik terdiri dari *initiatory*, *pre-routine* dan *routinized*. (Suhadad,2017,P.25) Istilah ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang indentic dengan istilah *Social Studies*.

(Budimanjaya, 2015,p.101)mendefenisikan *Crossword Puzzle* yaitu permainan (teka-teki silang) atau sejenisnya berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran, sistem pendekatan, serta pemecahan masalah secara umum. Jadi, strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah suatu strategi yang menggunakan permainan teka-teki silang dalam pembelajaran aktif(*Active Learning*) yang dikembangkan oleh Melvin Silberman.Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga dapat tercapai tujuan yang di inginkan. Strategi *crossword puzzle* merupakan salah satu pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Dalam belajar aktif ini, seluruh siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya bersifat mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini, biasanya siswa akan merasakan suasana yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.Beberapa manfaat bermain *crossword puzzle* bagi siswa antara lain adalah dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan meningkatkan keterampilan sosial. Selanjutnya (Kurniawati dkk,2019,p.4) menerangkan strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle*membuat siswauntuk meninjau kembali materi yang diajarkan dengan bentuk *crossword puzzle* sehingga mendukung daya ingat siswa dalam materi yang telah diajarkan yang nantiya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diinginkan.

METODE

Menurut (Sugiyono, 2018, p.111) menyatakan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendali. . (Sugiyono, 2016, p. 2) menyatakan bahwa metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif.

Menurut (Sugiyono, 2016,p.8) Metode penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian adalah kerangka kerja yang digunakan untuk melakukan penelitian yang dipilih untuk mencapai tujuan penelitian, serta berperan sebagai alat dan pedoman untuk mencapai tujuan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *quasi-eksperimen*, kelompok pertama kelas eksperimen menggunakan *crossword puzzle* untuk mengintegrasikan nilai. Dan kelompok kedua kelas kontrol atau sebagai kelas pembanding yang melakukan pembelajaran secara normal. Tujuan metode *quasi-eksperimental* adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel yang relevan.

Teknik pengumpulan data terdiri dari tes dan dokumentasi. (Djaali, 2020, p. 54) menyatakan bahwa tes merupakan sebuah prosedur sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas-tugas terstruktur yang distandardisasi, kemudian diberikan kepada individu atau kelompok yang menjadi unit analisis untuk dikerjakan, dijawab, atau direspons baik dalam bentuk tertulis, lisan, atau perbuatan.

Menurut (Sugiyono, 2016, p.240) Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar, karya-karya monumental dari seseorang yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung peneliti. Uji analisis data penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Teknik analisis merupakan suatu teknik atau cara yang dipergunakan untuk mengolah data hasil penelitian. Hasil analisa dapat dipergunakan untuk membuktikan hipotesis dan pengambilan kesimpulan penelitian. Uji Homogenitas sugiyono, (2019,p.136) berpendapat bertujuan untuk mengetahui apakah objek yang diteliti mempunyai varian yang sama atau tidak karena dengan uji homogenitas untuk melihat varian terbesar dibandingkan dengan varians terkecil untuk mencari nilai varian terbesar dan terkecil dengan menggunakan rumus.

$$F = \frac{\text{terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Keterangan :

Varians terbesar = Varians dari hasil posttest

Varians terkecil = Varians dari hasil pretest

Dengan derajat kebebasan untuk pembilang =n-1 (untuk varians terbesar) dan derajat kebebasan untuk penyebut n= (untuk varians terkecil) Kriteria uji homogenitas jika apabila f hitung lebih besar dari tabel maka varian tidak homogeny.

Uji Hipotesis bertujuan untuk membuktikan hipotesis yangtelah dirumuskan dan memperoleh sebuah kesimpulan dalam suatu penelitian. Pengujian hipotesisi suatu data dalam sebuah penelitian inimenggunakan uji-t dua sampel. yaitu dengan menggunakan rumus berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(Sugiyono, 2019: 291)

Keterangan :

\bar{x}_1 : Rata-rata data kelas eksperimen

\bar{x}_2 : Rata-rata data kelas kontrol

n_1 : Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 : Jumlah siswa kelas kontrol

s_1 : Simpangan baku kelas eksperimen

s_2 : Simpangan baku kelas kontrol

Sebelum Uji-t dilakukan, terlebih dahulu di lakukan uji normalitas dan ujihomogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk dapat melihat apakah ada pengaruh strategi *Crossword puzzle* Terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Lais terhadap pemahaman pelajaran IPS materi usaha yang dikelola sendiri dan usaha pertanian, dan mengenal berbagai macam usaha yang ada disekitarnya. Dalam penelitian ini peneliti melihat bahwa rata-rata nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan data bahwa kelas eksperimen lebih efektif meningkat dibandingkan kelas kontrol.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan 3 kali pertemuan, pertama masing-masing kelas diberikan pretest untuk melihat pemahaman awal dalam materi sebelum diberikan perlakuan, untuk rata-rata nilai pretest kelas eksperimen 66,41% sedangkan kelas kontrol 66,18 % Setelah diberikan perlakuan untuk masing-masing kelas, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*. Nilai posttest pada masing-masing kelas yaitu, Rata-rata yang didapat pada kelas eksperimen 83,09% sedangkan untuk kelas kontrol 74,59%.

Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil belajar siswa	PretestEks	,136	22	,200*	,953	22	,356
	PosttestEks	,117	22	,200*	,949	22	,307
	PretestKontl	,110	22	,200*	,961	22	,506
	Posttestkntro	,103	22	,200*	,970	22	,706

Tests of Normality

(Sumber SPSS 23)

Berdasarkan data hasil uji normalitas yng diolah SPSS 23 diatas terlihat bahwa nilai sig dari keempat kelompok Pretest eksperimen (200), posttest eksperimen (200), pretest kontrol (200) , posttest kontrol (0,93) dan posttest Eksperimen (200) > (0,05) maka uji normalitas setiap kelompok berdistribusi normal.

Dalam melakukan uji hipotesis dapat memakai uji T-Test, sebagai berikut :

Hasil Uji Independent T Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the		
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	,546	,464	4,583	42	,000	8,500	1,855	4,757	12,243
	Equal variances not assumed			4,583	40,748	,000	8,500	1,855	4,754	12,246

(Sumber SPSS 23)

Berdasarkan tabel Uji T-test pada bagian “*equal variances assumed*” diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ atau dapat juga dilihat dari nilai $t_{hitung} = 4,583$ $t_{tabel} 1.68195$ maka disimpulkan $t_{hitung} = 4,583 \geq t_{tabel} 1.68195$ maka H_a diterima jadi hasil dari penelitian adalah strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. dan juga dilihat dari nilai “*mean difference*” $8,500$ dari nilai ini menunjukkan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol $83,09 - 74,59 = 8,5$ selisih perbedaannya $4,757$ sampai $12,243$ jadi hasil dari penelitian ini adalah strategi *crossword puzzle* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Lais.

Berdasarkan hasil yang didapat oleh peneliti pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh strategi *Crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Lais. terhadap pemahaman IPS. pada kelas V SD mengalami peningkatan. Dilihat dari besarnya kenaikan pada kelas Eksperimen dibandingkan kelas Kontrol.

SIMPULAN

Dari hasil perhitungan data pretest dan posttest didapat bahwa penggunaan strategi *Crossword puzzle* hasil tes dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 lais pada pembelajaran khususnya IPS. memiliki perbedaan peningkatan yang signifikan antara kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol dari hasil tes akhir kelas eksperimen dengan nilai rata-rata kelas eksperimen $83,09$ dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata $74,59$ Pretest eksperimen (200), posttest eksperimen (200), pretest kontrol (200), posttest kontrol ($0,93$) dan posttest Eksperimen (200) $> (0,05)$ maka uji normalitas setiap kelompok berdistribusi normal. Sedangkan homogenitas data yang menunjukkan bahwa kedua varians sig yang didapatkan $464 \geq 0,482$ yang berarti terdapat kesamaan varians antar kelompok berarti data tersebut homogen..dan berdasarkan hasil pengujian hipotesis hasil nilai $t_{hitung} 4,583$ $t_{tabel} 1,68195$ berarti terdapat pengaruh yang signifikan dan H_a dinyatakan terima . jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *crossword puzzle* dan cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran memberi pengaruh yang signifikan pada hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (2019). *KURIKULUM dan PEMBELAJARAN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Juhana, N. (2019). *metodologi penelitian pendidikan*. Bandung: Pt.Panca Terra Firma.
- Kustandi, C., & Subjipto, B. (2016). *media pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *statistik parametrik penelitian pendidikan*. Palembang: NeorFikri Offset.
- Shoimin, A. (2020). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Sitanaya, R. I. (2019, Desember). efektifitas flip chart dan media audio visual tentang karies gigi. *JURNAL ILMIAH KESEHATAN SANDI HUSADA*, 10(2), 63-68.
- Sugiyono. (2018). *metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabet.
- Suhartono. (2021). *Group Investigation konsep dan implementasi dalam pembelajaran*. Lamongan: Academia Publication.
- Uswatun, K. (2020). *pengantar microteaching*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Zulinto, A. (2021). *Guru dan Pendidikan yang mencerahkan*. Sumatra Selatan: Askara Pena.