

Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 32 Prabumulih

Yuni Salsabillah¹, Kiki Aryaningrum², Ida Suryani³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang
Email: yunisalsabillah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 32 Prabumulih. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental* tipe *Control Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas I - VI SD Negeri 32 Prabumulih. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *random sampling* dimana sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV yang terdiri dari kelas IV.A (kelas kontrol) berjumlah 20 siswa, kelas IV.B dan kelas IV.C (kelas eksperimen) berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan Tes dan Dokumentasi. Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen = 47,5 sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol = 40,75. Untuk rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen = 75,75 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol = 63,5. Sedangkan melalui uji hipotesis didapatkan $t_{hitung} = 3,17$ dan $t_{tabel} = 2,024$ dengan taraf signifikan 0,05. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, ada pengaruh penggunaan strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 32 Prabumulih.

Kata Kunci : *Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle, Hasil Belajar*

Abstract

This study aims to determine the influence of *Crossword Puzzle Learning Strategies* on Student Learning Outcomes in Social Studies Class IV Subjects at SD Negeri 32 Prabumulih. This study used a *Quasi-Experimental Type Of Research Type Control Group Pretest-Posttest Design*. The population in this study was grade I-VI students of SD Negeri 32 Prabumulih. The sample used in this study was *random sampling* where the sample used was class IV students consisting of class IV.A (control class) totaling 20 students, class IV.B and class IV.C (experimental class) totaling 20 students. Data collection techniques use Tests and Documentation. From the calculation results obtained the average *pretest* value of the experimental class = 47.5 while the average *pretest* value of the control class = 40.75. For the average *posttest* score of the experimental class = 75.75 while the average *posttest* value of the control class = 63.5. Meanwhile, through hypothesis testing, $t_{hitung} = 3.17$ and $t_{tabel} = 2.024$ with a significant level of 0.05 were obtained. Because $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, H_0 rejected and H_a accepted, meaning that there is an influence of the *Crossword Puzzle* strategy on student learning outcomes in Class IV social studies subjects at SD Negeri 32 Prabumulih.

Keywords : *Crossword Puzzle Learning Strategies, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya menghadapkan manusia (siswa) pada realitas yang terus saja berubah, sehingga sangat diharapkan perannya untuk mampu mengikuti arus zaman bukan berarti untuk mengikis kemanusiaan melainkan untuk menemukan kondisi air kehidupan yang memungkinkan jiwa raga bangsa berenang dengan indah nantinya (Soyomukti, 2017, p. 43). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai salah satu upaya untuk membangun dan meningkatkan mutu sumber daya manusia yang disadari bahwa pendidikan merupakan sesuatu yang fundamental bagi setiap individu.

Kurikulum adalah ujung tombak bagi terlaksananya kegiatan pendidikan dalam suatu negara. Pendidikan yang bermutu tentu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Fadillah dalam (Kartika, Adinda Tiara; Didik Iswahyuni, Arnelia Dwi Yasa Ninik Indrawati, 2019, p. 48) Pendidikan dikatakan bermutu apabila proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Pendidikan di Indonesia dimulai dari Sekolah Dasar yang mempelajari semua mata pelajaran yang bersifat dasar. Jadi, dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses memberikan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaan sebagai bekal pengalaman pada proses kehidupan selanjutnya.

Untuk mengembangkan potensi seorang anak dalam mengembangkan pengetahuan, bakat dan pikiran, dengan adanya pendidikan dapat membentuk kepribadian seseorang agar menjadi lebih baik lagi. Proses pembelajaran di satuan pendidikan dasar memiliki banyak keunikan. Proses pembelajaran yang tidak hanya sebatas melakukan proses pendidikan melalui transfer ilmu tertentu saja sangat diperhatikan. Dalam proses pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan kelas agar menunjang terjadinya perubahan salah satunya pada hasil belajar siswa (Sumantri, 2016, p. 1).

(Nurrita, 2018, p. 175) Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Hasil belajar adalah juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yaitu hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

(Lomu & Sri Adi Widodo, 2018, p. 745) Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Dalam hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa. Hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan nasional pendidikan terutama pada mata pelajaran IPS, hasil belajar peserta didik pada dasarnya dipengaruhi berbagai faktor antara lain faktor dari dalam diri siswa (internal) dan juga faktor dari luar diri siswa itu sendiri (eksternal). Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar yang ingin dicapai siswa.

Menurut pendapat (Azizah, 2021, p. 4) dalam kurikulum 2013 pembelajaran IPS diintegrasikan pada kompetensi dasar disiplin ilmu yang dikelompokkan melalui keterampilan yang ada. Tujuan pendidikan IPS di Indonesia pada dasarnya mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowlwdge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Siska, 2016, p. 8).

Kegiatan belajar mengajar harus mengarah pada tujuan yang telah dirumuskan sebelum mengajar dilakukan. Selain itu pengelolaan kelas yang baik akan melahirkan interaksi belajar mengajar yang baik pula. Sehingga tujuan pembelajaran dapat di capai. Maka pendidik harus dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar menarik peserta didik. Mengajar dengan menggunakan strategi sangat perlu untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Pemilihan strategi pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan mutu pembelajaran siswa nantinya. (Muhafidin, 2018, p. 7)

Di dalam kegiatan belajar mengajar, strategi pembelajaran digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif. Pembelajaran aktif merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa mendapatkan banyak pengalaman untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuannya Zainul dalam (Hidayat, 2020, p. 31)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas IV di SD Negeri 32 Prabumulih, masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, kondisi ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berlangsung di kelas sepenuhnya berpusat pada guru. Penggunaan strategi konvensional yang tidak beragam seperti strategi ceramah, demonstrasi, menumbuhkan rasa jenuh dalam diri. Selain itu konsentrasi siswa juga rendah, karena pada saat proses belajar siswa lebih banyak bermain dan berbicara dengan temannya dibandingkan memperhatikan guru, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah/belum optimal. Dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas IV.C tahun ajaran 2021-2022 dari jumlah 21 peserta didik diantaranya 7 peserta didik yang mencapai ketuntasan yang ditetapkan yaitu 70 dengan persentase 33,3%.

Guru tentu saja memiliki peranan yang sangat penting. Seorang guru hendaknya memiliki strategi belajar yang dapat membuat siswa belajar secara aktif efisien, efektif serta tidak membuat siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Ditinjau dari permasalahan di atas, maka diperlukan strategi pembelajaran aktif yang tepat agar siswa tertarik dan termotivasi untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Diantara strategi-strategi pembelajaran aktif, salah satu strategi yang lebih memungkinkan keterlibatan siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah strategi *crossword puzzle*.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan permainan teka-teki yang digunakan sebagai strategi pembelajaran menyenangkan, tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal (Zaini & Bermawy Munthe, 2018, p. 71). Jadi dapat disimpulkan bahwa mengajar menggunakan strategi sangat perlu untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Guru harus memilih strategi yang dapat menarik minat belajar peserta didik agar tidak monoton sehingga anak didik tidak merasa bosan dan akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS SD.

Sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Faharudin, 2017) yang berjudul "pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah, 2021) dengan judul "pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran tematik". Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Apriyani, 2018) dengan judul "pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran ips kelas V di MI Azizan Palembang". Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terlihat pengaruh yang signifikan. Selain itu, hasil Penelitian (Rahayu, 2017) dengan judul "pengaruh strategi *crossword puzzle*

terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang". Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *crossword puzzle efektif untuk* meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang.

METODE

Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan (Tholifah, 2015, p. 163)

- 1). Variabel Bebas (*Independent Variable*) X yakni strategi *crossword puzzle* adalah variabel bebas. Ini ialah variabel aktif yakni variabel yang dimanipulasi.
- 2). Variabel Terikat (*Dependent Variable*) Y yakni Hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS adalah variabel terikat.

Definisi Operasional

1. Strategi *crossword puzzle*

Menurut pendapat Philip dalam (Faharudin, 2017, p. 11) *Crossword Puzzle* adalah suatu permainan teka-teki (puzzle) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, system pendekatan serta pemecahan masalah secara umum.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah proses belajar mengajar pada materi tertentu dan dapat dinyatakan dengan skor yang membuktikan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. (Susanto, 2013, p. 7). Dalam penelitian ini skor hasil belajar akan diperoleh melalui tes sebanyak 20 soal pilihan ganda pada saat *pretest* dan *posttest*.

Tempat serta Waktu Riset

Kegiatan penelitian dilaksanakan di SD Negeri 32 Prabumulih. Sekolah tersebut berlokasi di Jl Gunung Kemala, Patih Galung, Kecamatan Prabumulih Barat, Kota Prabumulih. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2021 - Mei 2022 pada semester genap Tahun ajaran 2021/2022.

Populasi Penelitian

Menurut Haryadi Sarjono dalam (Tholifah, 2015, p. 14) populasi adalah seluruh karakteristik yang menjadi objek penelitian, di mana karakteristik tersebut berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa, atau benda yang menjadi pusat perhatian bagi peneliti. Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV.A IV.B IV.C SD Negeri 32 Prabumulih yang berjumlah 60 siswa, 26 siswa perempuan dan 34 siswa laki-laki.

Tabel 4. Populasi Penelitian

Kelas	Keterangan		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV.A	10	10	20
IV.B	13	7	20
IV.C	11	9	20
Jumlah			60

(Sumber: Data Primer, Kepala Tata Usaha SD Negeri 32 Prabumulih)

Sampel Penelitian

Menurut (Arikunto S. , 2013, p. 174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sedangkan menurut Sekaran dalam (Tholifah, 2015, p. 14) sampel merupakan sekelompok atau bagian dari populasi. Menurut pendapat (Sugiyono, 2019, p. 131) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Terkait pengambilan sampel, seorang peneliti tidak mungkin mengambil semua responden untuk penelitian, karena terbatasnya dana, tenaga, dan waktu.

Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *random sampling* yang merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dan kriteria yang ada dalam populasi. (Sugiyono, 2019, p. 149). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV.A IV.C SD Negeri 32 Prabumulih yang berjumlah 40 siswa, 19 siswa perempuan dan 21 siswa laki-laki.

Tabel 4 Sampel Penelitian

Kelas	Keterangan		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV.A	10	10	20
IV.C	11	9	20

(Sumber: Data Primer, Guru Kelas IV SD Negeri 32 Prabumulih)

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, metode penelitian pendidikan, 2019, p. 2). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen, dalam (Sugiyono, 2019, p. 127) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalkan. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design Tipe Control Group Pretest-Posttest Design*.

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Control	O_3		O_4

(Sugiyono, 2019, p. 138)

Rancangan Perlakuan

Rancangan Perlakuan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas IV.A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV.C sebagai kelas kontrol. 2) Peneliti memberikan soal pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan diberikan. 3) Peneliti mengajar langsung menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada kelas eksperimen dan strategi pembelajaran konvensional (ceramah) pada kelas kontrol. 4) Peneliti memberikan soal posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada riset ini memakai teknik tes dan dokumentasi.

1. Tes

Tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek dapat berupa keterampilan, pengetahuan, bakat, minat baik yang dimiliki oleh individu maupun kelompok. (Widyoko, 2012, p. 50). Tes yang diberikan pada penelitian ini berbentuk tes objektif (pilihan ganda) dengan empat pilihan jawaban sebanyak 30 butir soal. pelajaran IPS Tema 9 (Kayanya Negeriku).

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya (Arikunto S., 2013, p. 274). Peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto siswa dalam proses pembelajaran dan lingkungan di dalam SD Negeri 32 Prabumulih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian pada kelas IV.A, IV.B dan kelas IV.C sebagai populasi yang mana kelas IV.A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa dan kelas IV.C sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa. Kemudian dari populasi yang ditentukan sampel dengan menggunakan teknik sampling purposive karena diambil dengan pertimbangan tertentu, yaitu kelas IV.A dan kelas IV.C yang berjumlah 40 siswa. Peneliti menyesuaikan pembelajaran pada semester genap yaitu tema 9 Kayanya Negeriku dimana peneliti mengambil mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV.A dan kelas IV.C, yang mana kelas IV.A sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*) dan kelas IV.C sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini kelas eksperimen yang diberikan materi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, kemudian untuk kelas kontrol diberikan materi akan tetapi tidak menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* hanya menggunakan strategi konvensional (ceramah).

Selanjutnya, peneliti melaksanakan penelitian masing-masing sebanyak 10 kali pertemuan yang mana di kelas eksperimen 5 kali pertemuan, pada pertemuan pertama dilakukan tes awal (*pretest*), pertemuan kedua, ketiga dan keempat diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, pertemuan kelima dilakukan tes akhir (*posttest*). Selanjutnya pada kelas kontrol dilakukan 5 kali pertemuan juga, dimana pada pertemuan pertama dilakukan tes awal (*pretest*), pertemuan kedua, ketiga, dan keempat diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional (ceramah), pertemuan keempat dilakukan tes akhir (*posttest*).

Adapun langkah-langkah dalam strategi *crossword puzzle* yaitu sebagai berikut:

- Mendapatkan beberapa istilah atau nama penting yang berkaitan dengan mata pelajaran yang telah selesai diajarkan.
- Buatlah teka-teki silang sederhana, dengan memasukkan sebanyak mungkin istilah atau nama yang sudah dikumpulkan. Hitamkanlah kotak-kotak yang tidak diperlukan.
- Buatlah petunjuk untuk panduan mengisi teka-teki silang.

Contoh:

- Definisi singkat (“tes untuk menguji daya tahan”)
- Kategori yang cocok dengan istilahnya (“jenis gas”)

- 3) Contoh (“perdamaian adalah contohnya”)
- 4) Lawan kata (“lawannya demokrasi”)
- 5) Bagikan teka-teki silang kepada peserta didik, secara perorangan atau berkelompok.
- 6) Tentukan batas waktunya. Berikan hadiah pada individu atau kelompok yang paling banyak memiliki jawaban benar. (Siberman, 2013, p. 200)

Berdasarkan perhitungan data yang sudah dilakukan berdasarkan hasil yang didapatkan, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan strategi *crossword puzzle* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan strategi *crossword puzzle* di kelas IV pada Pembelajaran IPS. Hasil penelitian diketahui nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik yang menggunakan strategi *crossword puzzle* untuk kelas eksperimen adalah 75,75, sedangkan nilai rata-rata peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol) adalah 63,5. Berdasarkan hasil di atas, ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan strategi *crossword puzzle* lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan pada pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional.

Setelah diketahui rata-rata, tahap berikutnya yaitu perhitungan hipotesis. Pengujian hipotesis ini menggunakan uji t. Diperoleh perhitungan hipotesis kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Dibuktikan dari nilai $t_{hitung} = 3,17$. Selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel} dimana derajat kebebasan (dk) = 5% dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2) = (20 + 20 - 2) = 38$ didapat nilai $t_{tabel} = 2,024$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti H_a diterima. Sehingga, hipotesis menyatakan strategi *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Dari keseluruhan data dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar dan keefektifan keterampilan siswa didukung oleh teori hasil belajar yang merupakan jika cara dan motivasi belajar baik, maka diharapkan hasil belajarnya juga baik. Menurut (Mappease, 2009, p. 4) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki baik bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) yang semuanya ini diperoleh melalui proses belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* mempunyai pengaruh yang baik jika dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional. Sehingga strategi *crossword puzzle* dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar proses dalam pembelajaran siswa menjadi lebih efektif dan adanya pengaruh yang signifikan juga terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* diperoleh rata-rata 75,75 dan hasil belajar peserta didik kelas kontrol yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata 63,5. Berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 3,17$ sedangkan $t_{tabel} = 2,024$, karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, sehingga hipotesis yang diajukan dapat diterima yaitu ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 32 Prabumulih.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, E. (2018). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas V di MI Azizan Palembang. *Jurnal pendidikan*.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Azizah, A. A. (2021). Analisis Pembelajaran IPS di SD / MI dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.
- Faharudin, I. (2017). Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS. *jurnal pendidikan*, 10.
- Fauziah, L. K. (2021). Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan*.
- Hidayat, H. (2020). Peningkatan Kualitas Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*. *Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 31.
- Kartika, Adinda Tiara; Didik Iswahyuni, Arnelia Dwi Yasa Ninik Indrawati. (2019). Pengaruh Model *scramble* berbasis *puzzle* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *jurnal bidang pendidikan dasar*, 48.
- Lomu, L., & Sri Adi Widodo. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 745.
- Mappease, M. Y. (2009). Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. *Jurnal Medtek*, 1-6.
- Muhafidin. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V MIN 6 Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan*, 7.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 175.
- Rahayu, M. (2017). Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang. *Jurnal Pendidikan*.
- Siberman, M. (2013). *Pembelajaran Aktif*. Jakarta Barat: Permata Puri Media.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*.
- Soyomukti, N. (2017). *Teori-Teori Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tholifah, I. (2015). *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Widyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaini, H., & Bermawy Munthe, S. (2018). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.