

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS V DI SD NEGERI 46 KOTA PAGAR ALAM

Yolanda Ramadhani, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Kota Pagar Alam

e-mail: *yolandarmdhni26@gmail.com*

Hendi Kariyanto, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Kota Pagar Alam

e-mail: *hendykariyanto@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen, desain pre-experiment rancangan one-group pretest-posttest. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Jumlah sampel adalah 24 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini diperoleh bahwa nilai rata-rata pre-test 40,00 dan post-test 75,83. Teknik analisis data yang dilakukan untuk uji normalitas menggunakan shapiro-wilk dan uji homogenitas menggunakan levene's. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan paired samples t-test diperoleh $t_{hitung} 24,474 \geq t_{tabel} 2,069$ artinya terdapat pengaruh signifikan strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam. Besar pengaruh strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar IPS yang telah dihitung menggunakan koefisien determinasi sebesar 78% artinya hasil belajar IPS dipengaruhi oleh strategi pembelajaran crossword puzzle.

Kata kunci: *Strategi, Crossword Puzzle, Hasil Belajar*

Abstract

This research aims to determine the effect of the crossword puzzle learning strategy on learning outcomes in social studies subjects for class V students at SD Negeri 46 Kota Pagar Alam. This type of research is quantitative with an experimental method, a pre-experiment design, a one-group pretest-posttest design. The sampling technique uses purposive sampling. The number of samples was 24 students. Data collection techniques are

observation, interviews, tests and documentation. The results of this research showed that the average score for the pre-test was 40.00 and the post-test was 75.83. The data analysis technique used for the normality test was Shapiro-Wilk and the homogeneity test used Levene's. Based on the results of hypothesis testing using paired samples t-test, it was obtained that t_{count} was $24.474 \geq t_{table} 2.069$, meaning THAT there was a significant influence of the crossword puzzle learning strategy on learning outcomes in social studies subjects for class V students at SD Negeri 46 Kota Pagar Alam. The magnitude of the influence of the crossword puzzle learning strategy on social studies learning outcomes has been calculated using a coefficient of determination of 78%, meaning that social studies learning outcomes are influenced by the crossword puzzle learning strategy.

Keywords: Strategy, Crossword Puzzle, Learning Results

PENDAHULUAN

Strategi pembelajaran merupakan cara atau metode yang digunakan guru untuk membantu siswa lebih memahami suatu mata pelajaran. Pembelajaran yang efektif berarti pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif. Semakin aktif siswa maka akan semakin besar dampaknya terhadap motivasi belajar yang akan menentukan hasil belajar siswa

Strategi pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu strategi pembelajaran harus dilakukan terutama pada tingkat sekolah dasar karena merupakan tahapan penting dalam pembentukan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa.

Inovasi pembelajaran khususnya Mata Pelajaran IPS terutama pada jenjang kelas V sekolah dasar sangat diperlukan. Salah satu upaya

untuk memperbaiki cara mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan cara belajar aktif (*active learning*) yang dimana guru maupun siswa sama-sama senang dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi yang bisa digunakan adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang).

Menurut J.R. David dalam (Siti Nurhasanah, dkk, 2019: 16), strategi pembelajaran memiliki makna perencanaan. Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu perencanaan yang berisi tentang rangkuman kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Menurut Cropper dalam (Siti Nurhasanah, dkk 2019: 16) mengatakan bahwa strategi pembelajaran mengacu pada pemilihan latihan tertentu dari berbagai jenis

yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu tindakan (rangkaian kegiatan) yang telah dirancang atau direncanakan yang digunakan guru untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai.

Teka-teki silang berasal dari Bahasa Inggris “*cross*” artinya “persilangan”, “*word*” artinya “kata” dan “*puzzle*” artinya “teka-teki”. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, *crossword puzzle* diartikan teka-teki silang atau disingkat dengan TTS. *Crossword puzzle* merupakan sebuah permainan, akan tetapi dapat dipergunakan sebagai metode pembelajaran yang tepat guna sekaligus menyenangkan tanpa kehilangan tujuan dari pembelajaran, (Ibnu Saputra, 2020: 7).

Crossword puzzle atau teka teki silang merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Pengisian ini berdasarkan pertanyaan-pertanyaan ataupun permasalahan yang diberikan khususnya tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam strategi

pembelajaran ini tidak hanya siswa yang terlibat aktif namun guru juga dituntut lebih aktif dan kreatif dalam belajar mengajar dan juga *crossword puzzle* (teka-teki silang) sangat menuntut siswa mengetahui banyak informasi pengetahuan terutama dalam pembelajaran.

Menurut Zaini dalam (Radili, 2017: 3), tipe pembelajaran *crossword puzzle* ini dapat merangsang aspek kognitif siswa, yaitu kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Untuk memecahkan setiap *crossword puzzle* siswa harus mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan, keterampilan siswa dalam membuat kesimpulan serta mengevaluasi pilihan. Dengan begitu siswa menjadi aktif dan meningkatkan semangat belajar. Sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan pembelajaran aktif yang mana dalam proses pembelajaran tidak hanya melibatkan guru tetapi juga siswa dan dapat membuat siswa

menjadi aktif ketika belajar, sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa itu sendiri.

Menurut Rosyidah dalam (Laili, Nur Alfi Mardiyana, 2023: 213) strategi pembelajaran *crossword puzzle* memiliki kelebihan dan kekurangan.

Adapun kelebihan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yaitu:

1. Siswa lebih mudah diajak aktif saat poses pembelajaran.
2. Bermanfaat untuk mengasah otak, melatih koordinasi dari mata, tangan dan kesabaran sehingga memudahkan proses pembelajaran kepada siswa.
3. Memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
4. Dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan konsentrasi.
5. Dapat menghilangkan rasa bosan saat proses pembelajaran, teka-teki silang dapat melatih logika.

Adapun kekurangan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yaitu:

1. dapat menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang kurang dan siswa yang minat dan partisipasi yang rendah dalam mata pelajaran.

Menurut Soedijarto dalam (Wicaksono & Iswan, 2019: 5) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar-pembelajaran sesuai

dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Menurut Usman dan Setiawati dalam (Wicaksono & Iswan, 2019: 5) mengemukakan, bahwa hasil belajar peserta didik banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Baik berasal dari dalam dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal), hasil belajar yang dicapai peserta didik pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar serta perubahan perilaku yang terjadi dalam diri peserta didik yang dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, permasalahan yang terdapat pada siswa kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam, terkait proses pembelajaran terutama Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak efektif, sehingga siswa kurang merespon terhadap pelajaran yang disampaikan dan siswa cenderung merasa bosan. Para siswa pasif pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS yang rendah dan menyebabkan hasil belajar yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Maka dari itu, guru perlu melakukan variasi dalam pembelajaran untuk menyelesaikan

masalah, dikarenakan metode penugasan dan ceramah saja tidak dapat menjadi solusi permasalahan tersebut.

Dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengangkat judul penelitian yaitu “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode yang dipakai untuk menemukan pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam situasi terkontrol atau berupaya mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain, (Asep Kurniawan, 2018: 19).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experiment design* dengan rancangan *one-group pre test-post test design* (satu kelompok tes awal-tes akhir). Dalam desain ini sampel dikenai perlakuan untuk jangka waktu tertentu, sebelum perlakuan sampel terlebih dahulu diberi *pre-test* (tes awal) dan diakhir pembelajaran sampel diberi

post-test (tes akhir), (Asep Kurniawan, 2018: 21).

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, (Sugiyono, 2019: 61). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 46 Kota Pagar Alam yang berjumlah 150 orang siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, (Sugiyono, 2019: 62). Penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel, (Sugiyono, 2019: 65). Adapun cara yang digunakan untuk penentuan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, (Sugiyono, 2019: 67).

Adapun pertimbangan dalam penelitian ini adalah kelas yang mempelajari pelajaran Tematik khususnya pada Mata Pelajaran IPS Tema 7 Subtema 2 materi: Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelas yang mempelajari pelajaran Tematik

khususnya pada mata pelajaran IPS tema 7 subtema 2 materi: Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan adalah kelas V. Jadi, sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 46 Kota Pagar Alam yang berjumlah 24 orang siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh hasil yang relevan, maka metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Observasi yaitu memperhatikan sesuatu menggunakan mata atau pengamatan langsung, (Muhammad Muhyi, 2018: 56).

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan pada peneliti, (Muhammad Muhyi, 2018: 57).

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan sebagai alat yang digunakan untuk mengetahui keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan yang dimiliki individu, (Muhammad Muhyi, 2018: 53).

Dokumentasi ialah memuat garis-garis besar atau kategori yang dicari data-datanya, (Muhammad Muhyi, 2018: 58).

Instrumen

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*, menggunakan tes tertulis dalam bentuk *essay* dan isian yang berjumlah 10 soal untuk *pre-test* dan 10 soal untuk *post-test*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Uji Instrumen

a. Uji validitas

Uji validitas merupakan sebuah ukuran yang menunjukkan keandalan atau kesahihan suatu alat ukur, (Imam Machali, 2021: 91). Untuk mengetahui apakah soal tes yang disusun tersebut itu valid/shahih, maka perlu diuji dengan korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap butir pertanyaan dengan skor total soal tes tersebut.

b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas adalah sebuah instrument penelitian memiliki tingkat atau nilai tersebut memiliki hasil yang konsisten atau memiliki keajengan terhadap sesuatu alat yang hendak diukur, (Imam Machali, 2021: 106). Setelah diketahui validitas masing-

Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam

masing item maka akan dilakukan uji reliabilitas.

2. Uji Prasayarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Taraf signifikan yang digunakan adalah 5% ($\alpha = 0,05$). Teknik analisisnya, (Imam Machali, 2021: 114) sebagai berikut:

- a) Jika nilai *probability sig 2 tailed* $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal.
- b) Jika nilai *probability sig 2 tailed* $< 0,05$, maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data dari sampel yang dianalisis homogen atau tidak. Untuk melakukan uji homogenitas dilakukan uji *Levene's* dengan taraf signifikan 0,05%. dengan kriteria pengambilan keputusan hipotesisnya sebagai berikut: Jika signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika signifikan $< 0,05$ maka H_a ditolak

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Paired Samples T-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tanpa menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

Hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam

H_0 = Tidak terdapat pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam

Dengan kriteria pengambilan keputusan hipotesisnya sebagai berikut:

- a) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima, H_0 diterima artinya terdapat pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle*

terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam

- b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak, H_o diterima artinya tidak ada pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam

4. Uji Determinasi

Menurut Hasanah dalam (Fitri et al., 2022: 64) “Koefisien determinasi merupakan alat yang berguna untuk mengukur persentase (%) pengaruh semua variabel independen terhadap variabel dependen”. Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel independen X (strategi pembelajaran *crossword puzzle*) berpengaruh terhadap variabel dependen Y (hasil belajar siswa).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam, di kelas V yang berjumlah 24 orang siswa, yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Sebelum memulai penelitian, peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan sesuai

dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Alokasi waktu untuk setiap kali pertemuan adalah 3x30 menit (3 jam pelajaran).

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data dari hasil sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberi perlakuan (*post-test*) dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Data skor *pre-test* dan *post-test* diperoleh melalui pemberian soal dalam bentuk *essay* dan isian sebanyak 10 soal *pre-test* dan 10 soal *post-test*.

Diperoleh hasil nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dari siswa kelas V SD Negeri 46 Kota Pagar Alam yang terdiri dari 24 orang siswa. Diketahui nilai *minimum pre-test* yaitu 20 dan nilai *minimum post-test* yaitu 50. Kemudian untuk nilai *maximum pre-test* yaitu 60 dan nilai *maximum post-test* yaitu 100. Sedangkan untuk rata-rata (*mean*) nilai *pre-test* yaitu 40,00 dan rata-rata(*mean*) nilai *post-test* yaitu 75,83. Diperoleh bahwa nilai rata-rata(*mean*) 75,83 > 40,00. Jadi, dapat diartikan bahwa antara rata-rata (*mean*) nilai *post-test* lebih tinggi daripada rata-rata (*mean*) nilai *pre-test*.

Hasil Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara pengujian oleh ahli/validator. Dalam pengujian ini peneliti meminta validator untuk memvalidasi kisi-kisi soal dan butir

soal pada instrumen tersebut. Pengujian validitas instrumen tes yang mengujikan 10 butir soal *pre-test* dan 10 butir soal *post-test* kepada validator.

b. Uji Reabilitas

Langkah yang digunakan untuk mengetahui reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan melalui persetujuan validator.

Berdasarkan hasil dari uji validitas dan reabilitas dengan validator, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh soal telah valid dan reabel, yang berarti seluruh soal dapat digunakan untuk kepentingan peneliti.

Hasil Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data pada nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dengan menggunakan *Software Statistical Package of Social Science* (SPSS) versi 23 *for windows*, diperoleh *output* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Tests of Normality							
	KATEGORI	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
HASIL_BELAJAR	PRE-TEST	.167	24	.083	.926	24	.080
	POST-TEST	.153	24	.151	.941	24	.171
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai signifikan (sig) yang mengacu pada uji *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikan *pre-test* adalah $0,080 > 0,05$ dan nilai signifikan *post-test* adalah $0,171 > 0,05$. Artinya nilai signifikan data *pre-test* dan *post-test* tersebut lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga, uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas pada nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan *Software Statistical Package of Social Science* (SPSS) versi 23 *for windows*, diperoleh *output* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Test of Homogeneity of Variances				
HASIL_BELAJAR				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
2.819	1	46	.100	

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 2 dapat dilihat bahwa *Levene Statistic* diketahui nilai signifikan sebesar $2.819 > 0,05$ artinya nilai signifikan 2.819 lebih besar dari 0,05 maka, H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan

bahwa varians *pre-test* dan *post-test* homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis *Paired Samples T-Test* menggunakan *Software Statistical Package of Social Science* (SPSS) versi 23 *for windows*, diperoleh *output* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3
Hasil Uji Hipotesis *Pre-Test* dan *Post-Test*

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-35.833	7.173	1.464	-38.862 -32.805	-24.474	23	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis *pre-test* dan *post-test* pada tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa jumlah data adalah 24. Maka dari itu berlaku ketentuan $df-1$ (jumlah data-1) maka $24 - 1 = 23$. Jadi, peneliti mengambil 2,069 sebagai acuan dalam membandingkan suatu thitung dengan t_{tabel} . Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 24,474 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,069 ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Jadi, t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Sesuai dengan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa H_a diterima artinya terdapat pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

(IPS) siswa kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam.

Hasil Uji Determinasi

Pengujian koefisien determinasi R^2 menggunakan *Software Statistical Package of Social Science* (SPSS) versi 23 *for windows*, diperoleh *output* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4
Hasil Uji Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.883 ^a	.780	.770	5.286
a. Predictors: (Constant), POSTEST				

Berdasarkan *output* pada tabel 4 dapat diketahui nilai koefisien determinasi atau *R square* sebesar 0,780 atau sebesar 78%. Hal ini berarti nilai varians variabel hasil belajar siswa (dependen) menunjukkan sebesar 78%. Perubahan-perubahan pada variabel Y yaitu hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel X yaitu strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam sebesar 78%. Sedangkan sisanya 22% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian ini.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran

crossword puzzle lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Yang mana nilai rata-rata siswa meningkat setelah menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

Berdasarkan hasil penelitian strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memiliki pengaruh yang cukup besar yakni sebesar 78%. Hal ini disebabkan karena strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat digunakan untuk meninjau ulang materi yang telah disampaikan guru. Sehingga memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang telah disampaikan sebelumnya.

Selain itu strategi pembelajaran *crossword puzzle* juga menuntut siswa mengetahui banyak informasi pengetahuan dan dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.

Hal ini terlihat pada saat pembelajaran, yang mana siswa lebih berantusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran

crossword puzzle. Terlihat ketika peneliti menjelaskan pembelajaran para siswa memperhatikan dan menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, selain itu siswa duduk tenang ditempat duduknya dan memperhatikan. Dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Pada saat pembelajaran berlangsung para siswa pasif, terlihat tidak bersemangat, tidak memperhatikan dan siswa terlihat bosan. Yang mana hal tersebut dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novira Saraswati dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Tokoh& Aliran Ilmu Kalam Siswa Kelas XI IPS MA Muhamadiyah 2 Yanggong Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022” Pada Pra siklus nilai keaktifan mencapai 70,29% dan hasil belajar 64,70%. Kemudian pada Siklus I dengan presentase keaktifan 74,11% dan hasil belajar 76,47%. Siklus II dengan presentase dari keaktifan dan hasil belajar 80% mampu meraih nilai diatas rata-rata. Dengan demikian kegiatan pembelajaran disetiap siklus

mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan apa yang telah disebutkan di atas, bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* tidak hanya dapat diterapkan di jenjang SD/MI saja, tetapi juga dapat diterapkan disemua jenjang sekolah mulai dari SD/MI, SMP dan SMA/SMK.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah salah satu inovasi yang dapat digunakan guru dalam mengajar karena memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif sejak awal pembelajaran. Strategi ini sangat mendukung pembelajaran guru karena dapat digunakan untuk meninjau ulang materi yang telah diberikan. Semua proses pembelajaran melibatkan siswa. Hal ini dapat membuat siswa senang sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar secara maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Negeri 46 Kota Pagar Alam”, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SD Negeri 46 Kota Pagar Alam.

Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan setelah menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu sebelum menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (*pre-test*) sebesar 40,00. Setelah menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (*post-test*) sebesar 75,83. Jadi, nilai *post-test* lebih tinggi daripada nilai *pre-test*. Artinya terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

Berdasarkan hal tersebut untuk menjawab rumusan masalah pada bab sebelumnya peneliti melakukan uji statistik, yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired Samples T-Test* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 24,474 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,069 ($t_{hitung} 24,474 > t_{tabel} 2,069$). Jadi, t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima artinya terdapat pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam.
2. Berdasarkan analisis koefisien determinasi, diketahui bahwa nilai

Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam

koefisien determinasi atau *R square* sebesar 0,780 atau sebesar 78%. Artinya pengaruh Hal ini berarti nilai varians variabel hasil belajar siswa (dependen) menunjukkan sebesar 78%. Perubahan-perubahan pada variabel Y yaitu hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel X yaitu strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengaruh pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam sebesar 78%. Sedangkan sisanya 22% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Asep Kurniawan. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN*. (1st ed., pp. 19–21). PT Remaja Rosdakarya.
- Imam, M. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. (3rd ed., p. 50). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
- Muhammad Muhyi, dkk. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN*. (pp. 53–58). Adi Buana University Press.
- Saputra, I. (2020). *TTS SERU MATERI PEMBELAJARAN SEJARAH*

KEBUDAYAAN ISLAM MI KELAS VI. Guepedia.

- Siti Nurhasanah, Agus Jayadi, Rika Sa'diyah, S. (2019). *Strategi Pembelajaran*. EDU PUSTAKA.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. (30th ed., pp. 61–67). ALFABETA.

Jurnal

- Fitri, A., Sumantri, F., & Karamoy, E. (2022). Pengaruh Roa, Roe dan Per Terhadap Harga Saham Pada Bank Tabungan Pensiun Nasional Tbk 2015-2021. *Junal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(8), 64.<https://doi.org/10.5281/zenodo.6609612>
- Laili, Nur Alfi Mardiyana, I. I. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Siswa Kelas V SDN Rejoslamet 2 Jombang. *Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 213.
<https://doi.org/10.55606/lencana.v1i4.2378>
- Radili, L. (2017). Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI. *E-Tech.*, 1(1), 9.
<http://ejournal.unp.ac.id>
- Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

MELALUI PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN BERBASIS
MASALAH DI KELAS IV SEKOLAH
DASAR MUHAMMADIYAH 12
PAMULANG, BANTEN. *Jurnal
Holistika*, September 2018, 5.
[https://jurnal.umj.ac.id/index.php
/holistika/article/view/5362%0A
https://jurnal.umj.ac.id/index.php
/holistika/article/download/536
2/3584](https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/5362%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/5362/3584)