

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV

Received:
27/10/2024

¹Muh. Ardiansyah, ²Muhammad Nawir, ³Ulfayani Hakim
^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

Accepted:
25/11/2024

Published:
31/12/2024

¹ardhy8198@gmail.com
²muhammadnawir@unismuh.ac.id
³ulfanyanihakim@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the crossword puzzle learning model on the social studies learning outcomes of grade IV students. The method used in this study is an experimental method with a one group pre-test and post-test design. Based on the results of the study, the use of the Crossword Puzzle learning model in learning has an effect on the learning outcomes of grade IV students. This can be proven from the average score of student learning outcomes when the crossword puzzle model is applied in class, the lowest pretest value is 20 and the highest is 73, while in the posttest the lowest value is 67 and the highest value is 93. The average pretest value (mean) is 47% in the very low category, while in the posttest it is 80% in the very high category..

Keywords: *Learning Model, Crossword Puzzle, Social Studies Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *one group pre-test and post-test*. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV Hal ini dapat dibuktikan dari skor rata-rata hasil belajar siswa pada saat diterapkan model *crossword puzzle* di kelas nilai *pretest* yang terendah adalah 20 dan yang tertinggi adalah 73 sedangkan pada *posttest* diperoleh nilai terendah 67 dan nilai tertinggi 93. Nilai rata-rata (*mean*) *pretest* 47% berada pada kategori sangat rendah ,sedangkan pada *posttest* adalah 80% berada pada kategori sangat tinggi.

Kata kunci: *Model Pembelajaran, Crossword Puzzle, Hasil Belajar IPS*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi manusia. Pendidikan dilakukan secara sadar untuk mengajarkan suatu hal yang dinilai baik dan benar dalam suatu masyarakat. Pelaksanaan pendidikan tidak bisa lepas dari berbagai komponen yang terlibat, misalnya guru. Guru merupakan tenaga pendidik yang bertugas menjadi jembatan bagi informasi-informasi penting selalu mengalami perkembangan dan perubahan sesuai dengan kondisi dan keadaan. Dunia pendidikan terkait erat dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran atau proses mengejar merupakan kegiatan paling penting yang dimanfaatkan oleh guru untuk mentransfer ilmu penngetahuan kepada siswa.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dari seseorang, perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku,

keterampilan, percakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar (Sudjana 2009: 28).

Salah satu pembelajaran yang diajarkan adalah pendidikan IPS, secara garis besar IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial (Trianto 2010: 171).

Tujuan pendidikan IPS di Indonesia pada dasarnya mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik

IPS merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar, untuk mengkaji rendahnya minat dan hasil belajar IPS siswa perlu dilihat faktor-faktor yang mempengaruhinya, ada yang berasal dari faktor internal seperti: bakat, minat, kepribadian, etika belajar, dan konsep diri; dan faktor eksternal misalnya faktor guru, orang tua, teman bermain, tetangga, dan lingkungan tempat tinggal

Berdasarkan kenyataan di lapangan setelah dilakukan observasi, hasil belajar siswa masih kurang memuaskan terkhusus pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan pada saat penulis melakukan observasi pada saat kegiatan belajar mengajar dilakukan di kelas IV diperoleh data hasil belajar untuk pelajaran IPS dengan rata-rata nilai KKM yang ditetapkan untuk pelajaran IPS oleh sekolah yaitu 75. Artinya ketuntasan hasil belajar rata-rata siswa masih kurang memuaskan. Hal ini dikarenakan minat belajar siswa pada pelajaran IPS masih tergolong rendah. Selain itu penggunaan fasilitas pendukung dalam pembelajaran seperti media belum dapat terpenuhi dengan baik, dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum mampu menyita seluruh perhatian siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Keadaan seperti ini diperlukan peran kreatifitas seorang guru serta inovasi-inovasi baru terkait pengembangan potensi, minat, dan hasil belajar siswa sehubungan dengan hal tersebut maka peneliti memberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. (Aliem Bahri 2021:12) Mengungkapkan model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar awal Sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan *Crossword Puzzle* yaitu *Cross* adalah persilangan, kemudian *Word* adalah kata dan *Puzzle* adalah teka-teki. Dalam bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* adalah Teka-Teki Silang. Teka-teki ini dapat juga diartikan sebagai permainan, di mana permainan ini disediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. *Crossword*

Puzzle seperti yang dijelaskan dalam buku *Active Learning* yaitu mendesain tes uji pada teka-teki silang yang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung. Teka-teki silang bisa diisi secara perorangan atau berkelompok.

Penelitian lain melaporkan pembelajaran *Crossword Puzzle* lebih meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa apabila dilaksanakan dengan baik, sehingga penelitian ini dapat dikembangkan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran di sekolah lain (Rokhyat, 2019). Kemudian penelitian lain juga melaporkan bahwa penerapan pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar karena terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi pembelajaran

Crossword Puzzle (teka-teki silang) terhadap keaktifan siswa (Devi Mulya Sari, 2020). Beberapa penelitian tersebut menegaskan bahwa pembelajaran berbasis *Crossword Puzzle* memiliki pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran IPS sehingga peneliti menjadikannya sebagai solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terkait “pengaruh penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest and post-test design*. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD dengan jumlah 18 orang siswa, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi dan tes tertulis. Mengolah data hasil penelitian digunakan dua teknik statistik yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan *software Statistical Package Four Sosial Sciences (SPSS) 26 for windows*.

Hasil Penelitian

Hasil

Hasil analisis statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial diuraikan sebagai berikut :

Analisis Statistik Deskriptif

Deskripsi Hasil Belajar *Pre-Test & Post-test* siswa

Tabel 1. Statistik Hasil Belajar Siswa

Statistik	Nilai Statistik <i>Pre-test</i>	Nilai Statistik <i>Post-test</i>
Ukuran sampel	18	18
Skor ideal	100	100
Skor tertinggi	73	93
Skor terendah	20	67
Rentang skor (Range)	53	26
Skor rata-rata (Mean)	47	80
Standar deviasi	14,57	8,76

Berdasarkan tabel tersebut skor rata-rata hasil belajar IPS siswa ketika diberikan *Pre-Test* kepada 18 siswa sebesar 47 dengan standar deviasi 14,57 dan skor ideal 100 berada pada kategori sangat rendah berdasarkan kategori hasil belajar siswa. Sedangkan rata-rata hasil belajar IPS siswa setelah diberikan *Post-test* atau diterapkannya model pembelajaran *Crossword Puzzle* kepada 18 siswa sebesar 80 dengan standar deviasi 8,76 dan skor ideal 100 berada pada kategori tinggi berdasarkan kategori hasil belajar siswa jika hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Hasil Belajar Siswa

No.	Skor	kategori	Pre-test		Post-test	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	85-100	Sangat Tinggi	-	-	7	39%
2.	71-84	Tinggi	1	6%	8	44%
3.	66-70	Sedang	2	11%	3	17%
4.	51-65	Rendah	4	22%	-	-
5.	0-50	Sangat Rendah	11	61%	-	-
Jumlah			18	100%	18	100%

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa persentasi hasil belajar IPS siswa ketika diberikan *Pre-Test* yakni 18 siswa terdapat 0% siswa yang masuk kategori sangat tinggi, 6% siswa yang masuk kategori tinggi, 11% yang masuk kategori sedang, 22% siswa yang masuk kategori rendah dan 61% siswa yang masuk kategori sangat rendah. Sedangkan persentasi hasil belajar IPS siswa setelah diberikan *Post-Test* atau diberikan perlakuan yakni 18 siswa terdapat 39% siswa yang masuk kategori sangat tinggi, 44% siswa yang masuk kategori tinggi, 17% yang masuk kategori sedang, 0% yang masuk kategori rendah dan 0% siswa yang masuk kategori sangat rendah.

Tabel 3. Hasil Observasi Siswa

Skor	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>
Skor perolehan	19	32
Skor maksimal	35	35
Persentase	54%	91%
Kategori	Cukup aktif	Sangat aktif

Berdasarkan data hasil pengamatan pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran pada *pretest* aktif dengan skor perolehan 19 pada persentase 54%. Sedangkan pada saat *posttest* skor perolehan 32 pada persentase 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada saat *posttest* aktifitas siswa lebih aktif dibandingkan pada saat *pretest*. Dapat dikatakan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar serta efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS.

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Persentase Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≤ 74	Tidak tuntas	6	33%
≥ 75	Tuntas	12	67%
Jumlah		18	100

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas IV setelah dilakukan *posttest* yang berjumlah 18 siswa (100%) telah tuntas hasil belajarnya. Ini berarti ketuntasan hasil belajar siswa pada saat diterapkan model pembelajaran *crossword puzzle* memuaskan secara klasikal karena rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 80 telah mencapai KKM yang telah ditentukan disekolah tersebut yaitu 75.

Sehingga dapat dilihat perbedaan mendasar bahwa rata-rata nilai siswa pada saat *pretest* adalah 47 sedangkan pada *posttest* adalah 80. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle* untuk siswa kelas IV ini memiliki pengaruh yang signifikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Analisis Data Statistik Inferensial

Tabel 5. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil <i>pretest</i>	.158	18	.200	.943	18	.322
Hasil <i>posttest</i>	.159	18	.200	.917	18	.116

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,200. Karena nilai signifikan $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Homogen

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPS	Based on Mean	2,139	4	12	,138
	Based on Median	1,077	4	12	,410
	Based on Median and with adjusted df	1,077	4	5,552	,449
	Based on trimmed mean	1,873	4	12	,180

Berdasarkan dari hasil analisis pada tabel Test of homogeneity of variance based on mean diperoleh levene statistic = 52,139, $df1 = 4$, $df2 = 24$, dan $sig = 0,138$ karena nilai $sig 0,138 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varian data pada nilai *pretest* dan *posttest* homogen.

Tabel 7. Uji Hipotesis

Paired Sample Test

Paired Differences

--	--	--

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre Tes – Post Test	33,333 33	9,713	2.289	-38,163	-28,502	-14,559	17	.000

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS versi 26. pada Uji Hipotesis menggunakan *Paired Samples Test* dapat dilihat pada tabel 4.7 diperoleh sig.(2-tailed) = 0,000 dengan demikian H0 di tolak dan H1 diterima karena sig.(2-tailed) < α atau (0,000 < 0,05) Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Hal ini dapat dibuktikan dari skor rata-rata hasil belajar siswa yang meningkat setelah penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle*. model pembelajaran *Crossword Puzzle* disarankan menjadi solusi kepada guru apabila mengalami kesulitan dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, dan diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar tetap melakukan pengecekan secara berkala mengenai pengaruh penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS Siswa.

Referensi

- Bahri Aliem, dkk. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar : LPP Unismuh Makassar
- Rokhayati, (2020). Pengaruh Permainan Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik SD IT Harapan Umat Purbalingga. *TUNJUK AJAR: JURNAL PENELITIAN ILMU PENDIDIKAN Volume 3, Nomor 1, 2020*,
- Sari, Devi Mulya (2020) *Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-teki Silang) Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kuryokalangan 02 Gabus Pati*. Undergraduate thesis, IAIN KUDUS
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana