

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE PADA HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI TALANG LEBAN TAHUN
AJARAN 2022/2023**

Utari Nurfitriana¹, Muhamad Idris², David Budi Irawan³
^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang
nurfitrianaautari07@gmail.com¹, idrismuhamad1970@gmail.com²,
davidbudi.irawan@univpgri-palembang.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the crossword puzzle learning model on social studies learning outcomes for fifth grade elementary school students. The independent variable of this study is the crossword puzzle learning model and the dependent variable is student learning outcomes. The population in this study were 31 students in VA and VB classes. The sample in this study amounted to 31 people. The sampling technique was carried out by Simple random sampling. This experimental method uses a Quasy Experiment with a research design using a Nonequivalent Control Group Design. Documentation and test data collection techniques. The data analysis technique used in this study is the t-test. The results of the calculation of the data analysis data obtained the average value of the control class posttest results of 68.75 and 80.67 for the experimental class posttest. Based on the results of the t test analysis, the value of $t_{count} = 2.255$ is more than $t_{(table (0.05))} = 1.699$ so that H_o is rejected, meaning H_a is accepted. So is the value of sig. Amounting to $0.032 < 0.05$. Thus there is an influence of the crossword puzzle learning model on student learning outcomes in Social Studies class V Elementary School.

Keywords: Crossword Puzzle Learning Model, Student Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *crossword puzzle* pada hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar. Variabel bebas dari penelitian ini yaitu model pembelajaran *crossword puzzle* dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB yang berjumlah 31 orang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 31 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Simple random sampling*. Metode eksperimen ini menggunakan *Quasy Eksperiment* dengan desain penelitian menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t. Hasil perhitungan data analisis data diperoleh nilai rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol sebesar 68,75 dan 80,67 untuk *posttest* kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis uji t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 2,255$ lebih dari $t_{tabel (0,05)} = 1,699$ sehingga H_o ditolak berarti H_a diterima. Begitu juga nilai sig. Sebesar $0,032 < 0,05$. Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran *crossword puzzle* pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, pandai, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab sehingga tercapai untuk setiap jenjang pendidikan (Marcela, Idris , & Aryaningrum, 2022, p. 55)). Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia (Ramadani, Idris, & Ayurachmawati, 2022, p. 7273). Tujuan pendidikan ialah salah satu komponen yang sangat penting pada sistem pendidikan, salah satu tujuan pendidikan ialah guna mencerdaskan anak negara serta membangun karakter pribadi yang lebih santun, jujur, religious serta integritas (Astriani, Idris , & Suryani , 2023, p. 1027).

Model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar

pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas (Octavia, 2020, p. 13). Model pembelajaran ini sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa diminta untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah kelompok.

Model pembelajaran *crossword puzzle* merupakan model pembelajaran untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, serta siswa tidak kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan menurut pendapat Silberman (Khasanah, Atnuri, & Fanani, 2020, p. 42). Sehingga dengan hal ini untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif dapat menerapkan model *crossword*

puzzle dalam proses pembelajaran IPS.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Talang Leban pada pembelajaran IPS model yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa kurang aktif pada saat pembelajaran IPS berlangsung dan guru kurang memanfaatkan model yang lebih interaktif. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Tentunya di sekolah dasar sudah menerapkan kurikulum 2013 yang dimana menekankan siswa untuk lebih aktif pada proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran ini guru sangat dituntut untuk memiliki keterampilan dalam mengajar, apalagi dalam menerapkan model pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan model pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, apabila guru menerapkan model pembelajaran yang kurang tepat pada

saat proses pembelajaran sehingga siswa hanya memperhatikan apa yang disampaikan guru saja dan membuat siswa merasa jenuh pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik mengambil judul **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* (TEKA-TEKI SILANG) PADA HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI TALANG LEBAN TAHUN AJARAN 2022/2023).**

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen dengan bentuk desain. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasy eksperimental design*). Hal ini dikarenakan kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk

mengontrol. Desain penelitian ini menggunakan *nonequivalent control grup design*.

Tabel 1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	V A	6	9	15
2	V B	6	10	16

Teknik pengambilan sampel ini menggunakan *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah Teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi itu.

Tabel 2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	V A	15	Kelas Eksperimen
2	V B	16	Kelas Kontrol
Jumlah		31	

Dalam mengekstraksi data dari sumber tertentu membutuhkan alat pengumpulan data yang disebut teknik atau metode pengumpulan data. Berikut metode pengumpulan data pada penelitian ini : Tes dan Dokumentasi.

Berdasarkan analisis uji validasi dengan menggunakan *Microsoft Exel*, rumus *person product moment* pada tabel diatas dapat dilihat dari 15 soal yang telah diuji cobakan ke 14 siswa, 10 soal dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal layak digunakan dalam penelitian. Dalam pelaksanaan penelitian inni kriteria pengujian hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut H_a : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle* pada hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Talang Leban.

H_o : Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle* pada hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Talang Leban.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Talang Leban beralamat di Jl. Kecamatan Batang Hari Leko-

Keluang, Talang Leban, Kec. Batanghari Leko, Kab. Musi Banyuasin, 30711. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan dua tahap yaitu, tahap perencanaan penelitian dan tahap pelaksanaan penelitian. Pembelajaran dilakukan 1 sesi pengajaran selama 35 menit setiap pertemuannya. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri Talang Leban yang berjumlah 31 siswa yang terdiri dari kelas V-A dan V-B. Berdasarkan dari data pupulasi tersebut diambil sampel dengan teknik *Simpel Random Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa melihat strata populasi..

Data Hasil Penelitian dapat diketahui dari deksripsi data variabel yang dijabarkan pada pembahasan berikut ini : Data Descriptive Statistics dibawah di uji menggunakan Miscrosoft Excel untuk mengetahui

secara rinci dan mudah dalam mencari hasil yang telah ditentukan.

Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	AAS	50	80
2	AS	40	90
3	AE	70	70
4	BPS	30	50
5	DA	70	80
6	KR	60	70
7	LS	30	60
8	MAP	50	60
9	MRS	80	80
10	NA	40	50
11	NRQ	40	40
12	NR	50	50
13	RJ	60	90
14	SS	80	80
15	UN	40	70
16	YPR	50	80
Rata-rata		52.50	68.75

Berdasarkan pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa ada 12.5% siswa yang berada dalam kategori yang sangat rendah, ada 50% siswa yang berada dalam kategori rendah, ada 12.5% siswa yang berada dalam kategori sedang, ada 25% siswa yang berada dalam kategori tinggi dan ada 0% siswa yang berada dalam kategori sangat tinggi.

Kategori Ketuntasan Pretest Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (%)
0 – 64	Tidak Tuntas	12	75
65 – 100	Tuntas	4	25
Jumlah		16	100

Hasil *pretest* siswa kelas kontrol berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat siswa yang berada di kategori tidak tuntas dengan persentase yaitu 75%. Sedangkan siswa yang berada dalam kategori tuntas yaitu siswa dengan persentase 25%.

3	AT	30	70
4	DS	50	80
5	ED	70	90
6	EP	50	90
7	GA	60	80
8	JS	40	70
9	MS	60	100
10	NAA	70	90
11	PS	70	80
12	PA	50	50
13	RP	50	100
14	RS	60	80
15	TO	60	90
Rata-rata		54.67	80.67

Kategori Ketuntasan Posttest Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (%)
0 – 64	Tidak Tuntas	6	38
65 – 100	Tuntas	10	63
Jumlah		16	100

Hasil *posttest* siswa kelas kontrol berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat siswa yang berada di kategori tidak tuntas dengan persentase yaitu 38%. Sedangkan siswa yang berada dalam kategori tuntas yaitu siswa dengan persentase 63%.

Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	AS	40	60
2	APP	60	80

Berdasarkan pada tabel diatas dapat kita ketahui hasil belajar siswa kelas eksperimen ada 6.7% siswa yang berada dalam kategori sangat rendah, ada 40% siswa yang berada dalam kategori rendah, ada 33.3% siswa yang berada dalam kategori sedang, ada 20% siswa yang berada dalam kategori tinggi, dan ada 0% siswa yang berada dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan pada tabel diatas dapat kita ketahui hasil belajar siswa kelas eksperimen ada 0% siswa yang berada dalam kategori sangat rendah, ada 6.7% siswa yang berada dalam kategori rendah, ada 6.7% siswa yang

berada dalam kategori sedang, ada 46.7% siswa yang berada dalam kategori tinggi, dan ada 40% siswa yang berada dalam kategori sangat tinggi.

Kategori Ketuntasan Posttest Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Nilai	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (%)
0 – 64	Tidak Tuntas	2	13
65 – 100	Tuntas	13	87
Jumlah		15	100

Hasil *posttest* siswa kelas eksperimen berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa yang berada di kategori tidak tuntas dengan persentase yaitu 13%. Sedangkan siswa yang berada dalam kategori tuntas yaitu 13 siswa dengan persentase 87%. Dimana dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen/kelas yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Crossword Puzzle* ini lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Pada table 5 Uji Normalitas

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest			
	Eksperimen	.207	15	.084
	Posttest			
	Eksperimen	.214	15	.063
	Pretest			
	Kontrol	.187	16	.139
	Posttest			
	Kontrol	.204	16	.073

Berdasarkan tabel perhitungan

uji normalitas data dalam penelitian diatas, diperoleh nilai signifikan *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 0,084, *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 0,063 dan *pretest* kelas kontrol yaitu 0,139, *posttest* kelas kontrol yaitu 0,073 yang dimana nilai tersebut melebihi nilai $\alpha = 0,05$ sehingga uji normalitas *pretest* kelas eksperimen $0,084 > 0,05$, *posttest* kelas eksperimen $0,063 \geq 0,05$ dan uji normalitas *pretest* kelas kontrol $0,139 > 0,05$, dan *posttest* kelas kontrol $0,073 \geq 0,05$ sesuai dengan syarat uji normalitas data, peneliti

SD Negeri Talang Leban Tahun Ajaran 2022/2023. Berdasarkan tujuan tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua kelas yaitu V-A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 15 siswa dan V-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 16 siswa. kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapat perlakuan Pengaruh Model *Crossword Puzzle*, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang diberikan pendekatan konvensional atau biasa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan cara memberikan tes (*posttest*) di akhir pertemuan tersebut. Didapatkan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model *Crossword Puzzle* memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan pendekatan konvensional atau biasa. Hal tersebut karena pembelajaran dengan

menggunakan model *Crossword Puzzle* ini dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, serta siswa tidak kesulitan dalam memahami materi yang telah diajarkan (Khasanah, dkk 2020, p. 42). Model *Crossword Puzzle* juga membuat siswa lebih memahami materi serta siswa lebih aktif dalam mengemukakan pendapat. Dalam hal ini, siswa dilatih untuk bebas berpikir mengemukakan pendapat dengan bimbingan dan arahan dari guru. Oleh karena itu, guru harus mampu merangsang, mengarahkan, dan membimbing siswa secara maksimal dalam memecahkan permasalahan. Bila dikaitkan dengan kajian teori yang ada model *Crossword Puzzle* membantu guru dalam pembelajaran IPS untuk mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata yang mendorong siswa membuat hubungan antara gagasan-gagasan matematis yang dimilikinya dengan

penerapannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga keterlibatan siswa dapat terlihat.

Jadi, dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan dan data diatas telah menjawab rumus masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti kebenarannya bahwa adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Hasil Belajar Siswa IPS Kelas V SD Negeri Talang Leban Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Kesimpulan

1. Berdasarkan data *posttest* yang telah dianalisis terlihat bahwa nilai rata-rata eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 80.67, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 68.75. Sehingga nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.

2. Berdasarkan nilai uji hipotesis data hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai $t_{hitung} = 2.255$ dan nilai $t_{tabel} = 1.699$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = 29$, maka $2.255 > 1.699$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ sesuai dengan prasyarat uji hipotesis maka H_a diterima dan H_o ditolak.

3. Dari data uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan ada Pengaruh Model *Crossword Puzzle* Pada Hasil Belajar Siswa IPS Kelas V SD Negeri Talang Leban Tahun Ajaran 2022/2023. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salsabila, Aryanigrum, & Suryani pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SD Negeri 32 Prabumulih”. Dalam penelitiannya dihasilkan bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan

belajar termasuk ke dalam kategori yang baik dan ada pengaruh yang signifikan. Hal tersebut karena model *Crossword Puzzle* diterapkan sesuai dengan kurikulum 2013, siswa dapat membangun konsep sendiri, siswa juga bisa menemukan berbagai fakta di kehidupan siswa, dengan konteks realistik.

DAFTAR PUSTAKA