



Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor

Anna Sri Ani¹, Nurmainira²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: annasriani7@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 56 siswa. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan quasi eksperimen, desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-equivalent control group design dan penelitian ini berbentuk posttest only. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata posttest untuk kelas eksperimen yakni 87,14 dan posttest hasil belajar kelas kontrol yakni 72,32. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ 1,70 dengan taraf sig. $\alpha = 0,05$. Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil hipotesis dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran crossword puzzle pada mata pelajaran tematik dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle, Hasil Belajar Siswa.

Abstract

This study aims to determine the effect of crossword puzzle on student learning outcomes in fourth grade thematic learning at Alif Inayah Elementary School Medan Johor. The population and sample in this study were all fourth grade students, totaling 56 students. This research is a quantitative research using a quasi-experimental, the design used in this study is a non-equivalent control group design and this research is in the form of a posttest only. From the results of the study, the average posttest for the experimental class was 87.14 and posttest for the control class was 72.32. Hypothesis testing was done by t-test from the calculation results obtained $t_{count} > t_{table}$ 1.70 with sig level. $\alpha = 0.05$. It can be seen that $t_{count} > t_{table}$ so that H_0 rejected and H_a accepted. From the results of the hypothesis, it can be concluded that the crossword puzzle in thematic subjects is stated to have an effect on the learning outcomes of fourth grade students at SD Alif Inayah Medan Johor.

Keywords: Learning Strategy Crossword Puzzle, Student Learning Outcomes.

1. Pendahuluan

Proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang terpenting dalam kegiatan pendidikan, dengan demikian peran seorang guru sangatlah penting, selain diharuskan mampu menciptakan suasana pembelajaran menjadi nyaman dan menarik, seorang guru juga harus mendalami ilmu yang diajarkan kepada peserta didik, seorang guru harus mampu menerapkan strategi pembelajaran sesuai dengan materi dan karakter peserta didik agar sesuai dengan perkembangan diri peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006, yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pengembangan kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai manusia yang produktif, kreatif, inovatif dan bermoral (Sukmawarti & Hidayat, 2020).

Di era modern ini, teknologi berkembang diberbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk ditingkat pendidikan dasar. Pemanfaatan teknologu terbaru disekolah dasar, seperti Augmented Reality, terus dikembangkan. Teknologi Augmented Reality merupakan teknologi yang dapat menampilkan objek digital secara 2D maupun 3D secara real time (Hidayat dkk, 2021: 1-2). Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa mengahdapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Sukmawarti dkk, 2022: 202)

Menurut R. Ibrahim (Irma, 2020, h. 11) menyatakan bahwa hasil pengajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan guru dalam proses mengajar. Peranan ini sangat penting karena merupakan sasaran dari proses belajar mengajar. Kurikulum 2013 menekankan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pencapaian kompetensi tersebut yakni penilaian yang mengutamakan perolehan fakta dan aktual. Umumnya penilaian hanya digunakan untuk mengetahui pencapaian siswa terhadap materi pelajaran. Teknik penilaian, bentuk dan jenis instrumen yang digunakan juga kurang bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian yang dilakukan belum sepenuhnya mengukur ketiga aspek yakni pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagaimana amanat kurikulum 2013 (Sukmawarti, Siti Khayroiyyah 2020: 642). Menurut Rusman (2012: 254) pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara

aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran tematik siswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik, bermakna, autentik dan aktif. Dalam pembelajaran diperlukan adanya suatu pembelajaran aktif yang mana setelah guru menerangkan materi, peserta didik harus diberi tugas yang menarik agar siswa bersemangat dan berfikir aktif. Untuk itu guru harus memakai strategi pembelajaran yang tepat dengan menggunakan metode-metode dan model-model pembelajaran yang aktif. Menurut Abdul Mujid (2015: 3) strategi mencakup tujuan, kegiatan, siapa yang terlibat dalam kegiatan, isi kegiatan, dan sarana penunjang kegiatan. Senada dengan pendapatnya Aswan Zain dan Syaiful Bahri (2010: 5) strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah diharapkan. Menurut Mel Silberman, (2005: 101) Penggunaan strategi pembelajaran aktif dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga akan terjadi interaksi langsung antara peserta didik dan guru, salah satunya melalui strategi crossword puzzle.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada hari selasa 22 Februari 2022 di SD Alif Inayah Medan Johor. Peneliti mendapatkan hasil bahwa Pembelajaran Tematik di kelas IV SD Alif Inayah masih rendah. Masih banyak peserta didik yang tidak lulus Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Dari 28 siswa kelas IVA sebanyak 7 siswa yang tidak lulus Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata rata 70,0. Sedangkan dari 28 siswa kelas IVB sebanyak 14 siswa yang tidak lulus Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata rata 69,5. Dari hasil data yang peneliti temukan, peneliti memilih kelas IVB sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas IVA sebagai kelas kontrol.

Pada saat observasi berlangsung peneliti melihat banyak sekali peserta didik yang kurang aktif dan kurang semangat pada saat pembelajaran tematik berlangsung, hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran tematik sehingga hanya fokus untuk menjelaskan materi saja. Jika pembelajaran dilakukan dengan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan akan membuat murid lebih antusias, berminat dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat. Menurut (Hisyam Zaini, 2008: 71) teka-teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung. Proses pembelajaran yang menarik inilah yang cocok untuk diterapkan di kelas

IV SD Alif Inayah Medan Johor karena akan membuat siswa merasa senang dan akan turut aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan metode eksperimen dan menggunakan quasi eksperiment designs yang biasa disebut dengan metode penelitian semu. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-equivalent control group design dan penelitian ini berbentuk posttest only. Dalam desain ini menggunakan dua kelompok yang masing-masing tidak dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak (Y). Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen (kelas yang menggunakan strategi crossword puzzle) dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol (kelas dengan pembelajaran yang biasa atau menggunakan metode ceramah). Kedua kelompok tersebut sama-sama dilakukan posttest tetapi hanya kelompok eksperimen saja yang diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah keseluruhan kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor, terdapat dua kelas IV yaitu IVA dan IVB Masing-masing berjumlah 28 siswa kelas IVA dan 28 siswa kelas IVB . Semua populasi keseluruhan kelas IVA sebagai kelas kontrol dan IVB sebagai kelas eksperimen berjumlah 56 populasi. Sampel dalam penelitian ini menggunakan seluruh populasi atau penelitian ini adalah penelitian populasi. Teknik sampling penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes yang berbentuk objektif yaitu 20 butir soal pilihan berganda yang diberikan setelah akhir pembelajaran (posttest. Data berupa hasil belajar yang diperoleh kemudian dilakukan teknik analisis data yakni menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil Penelitian

1. Perbandingan hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran crossword puzzle sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran yang biasa. Berikut ini adalah data hasil belajar tematik siswa yang diberikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Data Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Nama	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	28	28
Nilai Maksimum	100	95
Nilai Minimum	40	25
Rata-rata	87.14	72.32
Standart Deviasi	15,54	22,67
Varians	241,53	49,53

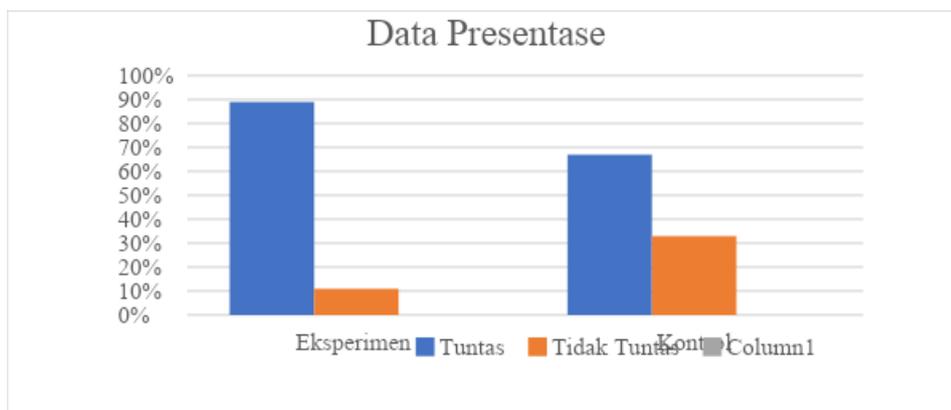
Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar tematik siswa kelas eksperimen berjumlah 87.14 dengan standart deviasi 15.54 sedangkan kelas kontrol diperoleh rata-rata hasil belajar tematik berjumlah 72.32 dengan standart deviasi 22.67.

Jika dikelompokkan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) maka diperoleh frekuensi dan presentasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Frekuensi dan Presentase KKM

Kriteria	Nilai	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Tuntas	≥ 70	25	89%	19	67%
Tidak tuntas	< 70	3	11%	9	33%
Jumlah		28	100%	28	100%

Pada tabel 2 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar tematik siswa dikelas eksperimen lebih banyak lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebanyak 25 siswa dan 3 siswa yang tidak lulus dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa dikelas kontrol yaitu sebanyak 19 siswa yang lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 9 siswa yang tidak lulus. Data presentase ketuntasan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan ke dalam bentuk histogram seperti gambar dibawah ini:



Pada gambar 4.1 diatas menunjukkan bahwa presentase ketuntasan hasil belajar tematik siswa dari kelas eksperimen yakni 89% dan yang tidak tuntas yakni 11% sedangkan hasil belajar tematik siswa dari kelas kontrol yakni 67% dan yang tidak tuntas yakni 33%. Dari gambar histogram diatas dapat dilihat bahwa kelas eksperimen persentase ketuntasannya lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

2. Analisis hasil penelitian

Sebelum melakukan uji t atau uji hipotesis dapat dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat yaitu sebagai berikut:

a. Uji prasyarat

Untuk menguji normalitas peneliti menggunakan aplikasi SPSS vs 24 dengan taraf signifikasinya yaitu > 0,05

Tabel 3. Uji Normalitas Posttest

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar Tematik	Eksperimen	,132	28	,200	,948	28	,180
	Control	,141	28	,161	,947	28	,180

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data diolah dengan Aplikasi IBM SPSS vs.24

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa data hasil belajar tematik siswa signifikasi (Sig.) untuk semua data baik pada uji Kolmogrov-Smirnov maupun uji Shapiro-Wilk > 0,05. Uji Kolmogrov-Smirnov kelas eksperimen yakni 0,200 > 0,05 dan uji Shapiro-Wilk

kelas eksperimen yakni $,180 > 0,05$ sedangkan uji Kolmogrov -Smirnov kelas kontrol yakni $0,141 > 0,05$ dan Uji Shapiro-Wilk kelas kontrol yakni $0,180 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusikan Normal.

Untuk mencari uji homogenitas digunakan SPSS vs 24 dengan taraf signifikasinya yaitu $> 0,05$ yang dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar Tematik	Based on Mean	,805	1	54	,373
	Based on Median	,680	1	54	,413
	Based on Median and with adjusted df	,680	1	53,083	,413
	Based on trimmed mean	,840	1	54	,363

Pada tabel 4. diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan (Sig.) Based on Mean adalah sebesar $0,373 > 0,05$ maka nilai signifikan lebih besar dari pada taraf signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data Posttest Eksperimen dan Posttest Kontrol adalah sama atau Homogen.

Setelah melakukan uji prasyarat analisis data hasil belajar kemudian dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis tersebut di uji dengan uji-t, dengan pengujiannya yaitu: Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Untuk menentukan harga t_{tabel} dengan mencari t_{tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan, $\alpha = 0,05$ dan $b = n_1 - n_2$ maka, $(56 - 2) = 54$ dan diperoleh $t_{0,05} = 1,70$. Setelah diperoleh $t_{hitung} 13$ dan $t_{tabel} 1,70$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $13 > 1,70$. Maka dapat dilihat bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, ini berarti bahwa penerapan strategi crossword puzzle pada kelas IV mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen yang menerapkan strategi crossword puzzle memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menerapkan strategi crossword puzzle.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil dari nilai rata-rata tematik siswa kelas eksperimen berjumlah 87.14 sedangkan kelas kontrol diperoleh rata-rata hasil belajar tematik berjumlah 72.32.
2. Presentase ketuntasan hasil belajar tematik siswa dari kelas eksperimen yakni 25 siswa yang lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan presentase 89% dan yang tidak tuntas yakni 3 siswa dengan presentase 11% sedangkan dari kelas kontrol yakni 19 siswa yang lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan presentase 67% dan yang tidak tuntas yakni 9 siswa dengan presentase 33%.
3. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} 13 > t_{tabel} 1,70$ sehingga dapat dilihat bahwa penerapan strategi crossword puzzle pada kelas IV mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

5. Daftar Pustaka

- Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), e14910312823-e14910312823. Hal : 1-2
- Harahap, R. H., & Lisma, E. (2022). Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kecemasan Mahasiswa Yang Menghadapi Ujian Skripsi Di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 113-119
- Majid, Abdul. (2015). Strategi pembelajaran . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hal : 03
- Paini, P., & Mujib, A. (2022). Pengaruh Supervisi Akademik Terhadap Peningkatan Kompetensi dan Motivasi Guru Matematika di Kabupaten Labuhanbatu Selatan. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 5(2), 81-88.
- Rusman. (2012). Model-model pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada. Hal : 254
- Silberman, M. (2005). Metode Crossword Puzzle. [online]. Tersedia: <http://digilib.uinsuka.ac.id/9998/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>. [19 April 2022]. Hal : 101

Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor

- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta. Hal : 107
- Sukmawarti, S., & Khayroiyah, S. (2020). Desain Asesmen Alternatif Matematika Sd. In Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian (Vol. 3, No. 1) Hal : 641-645.
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207.
- Sukmawarti, Hidayat (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536.
- Yusuf, R. (2020). Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Nasional Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Didactic Mathematics*, 1(3), 158-164.
- Zaini, Aswan & Bahri, Syaiful. (2010). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Renika Cipta
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani. Hal : 71