

ISSN cetak: 2620-8326
ISSN Print: 2502-7069

JURNAL

ILMIAH PROFESI PENDIDIKAN



JIPP

Diterbitkan Oleh :
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Mataram

Volume 9 Nomor 1, Februari 2024

Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SDN 46 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024

Taufiq Al Ashfahani Qadrifuddin^{1*}, Nurhasanah¹, Lalu Wira Zain Amrullah¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, NTB, Indonesia

*Corresponding Author: taufiqalashfahani11@gmail.com

Article History

Received: December 07th, 2023

Revised: December 21th, 2023

Accepted: January 16th, 2024

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar IPA untuk peserta didik kelas IV di SDN 46 Cakranegara. Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan menggunakan *Quasi Eksperimen Design* (eksperimen semu) dengan desain *Nonivalent Control Group Design*. populasi dalam penelitian adalah peserta didik kelas IV di SDN 46 Cakranegara yakni 28 peserta didik kelas IV A dan 17 peserta didik kelas IV B. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah Probability Sampling dengan jenis sampel jenuh sehingga didapatkan kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data penelitian ini ialah dengan tes (*pre-test* dan *post-test*), observasi, lembar angket peserta didik dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan ialah uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa uji Independen Sample T-Test dengan bantuan SPSS 25 diperoleh nilai thitung sebesar 3,436 sedangkan untuk ttabel pada taraf signifikan 5% dengan drajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 43$ diperoleh nilai sebesar 2,017. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa $thitung > ttabel$, 3,436 > 2,017 yang berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 46 Cakranegara tahun pelajaran 2023/2024.

Keywords: Hasil Belajar IPA, SDN 46 Cakranegara, Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*.

PENDAHULUAN

Pendidikan dikatakan bermutu apabila proses pembelajaran berjalan secara efektif dan tentunya mampu memberikan perubahan terhadap siswanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Himmah (2020) bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk suatu profesi atau jabatan akan tetapi untuk menyelesaikan masalah sehari-harinya. Untuk mencapai pendidikan yang baik maka perlu dilakukan proses belajar.

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sudjana dalam Jihad dkk (2012) memberikan definisi belajar sebagai suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah

laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar. Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, siswa mempelajari banyak pengetahuan umum, yang mana salah satunya ialah Ilmu Pengetahuan Alam yang mempelajari alam dan fenomena di dalamnya. IPA dalam Depdiknas (2006) dinyatakan sebagai suatu pelajaran yang fokus dengan keteraturan alam beserta keindahannya sehingga siswa merasa perlu mencintai dan mengagumkan pencipta-Nya serta diikuti oleh penanaman sikap ilmiah, pengembangan dan penerapan sikap-sikap IPA. Salah satu tujuan adanya mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah untuk mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi serta masyarakat (Susanto, 2016).

Hayat dan Yusuf (dalam Wisudawati dan Sulistyowati, 2014) menyatakan “bahwa hasil belajar IPA yang dicapai oleh peserta didik di Indonesia yang tergolong rendah dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu karakteristik peserta

didik dan keluarga, kemampuan membaca, motivasi belajar, minat dan konsep diri, strategi belajar, tingkat kehadiran dan rasa memiliki". Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 46 Cakranegara. Saat pelaksanaan proses pembelajaran IPA berlangsung peserta didik cenderung diam mendengarkan penjelasan guru, kurang aktif dan sebagian peserta didik lainnya lebih aktif bermain sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar IPA peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan data hasil belajar IPA peserta didik bahwa kelas A terdapat 10 orang memiliki nilai IPA di bawah KKM 70 sedangkan, kelas B terdapat 3 orang yang memiliki nilai IPA di bawah KKM 70.

Oleh karena itu, penggunaan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan merupakan salah satu yang dapat digunakan untuk membuat peserta didik lebih antusias, berminat serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar IPA yang telah ditentukan. Adapun salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar yang telah ditentukan adalah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang. Oktavia (2017) *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan menciptakan partisipasi siswa secara aktif sejak awal, strategi ini juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dan mengasah daya pikir peserta didik dalam proses pembelajaran. Menggunakan strategi ini guru dapat mengasah kemampuan berpikir cermat peserta didik. Strategi ini juga menyenangkan ketika diterapkan dalam proses pembelajaran karena peserta didik bisa berpartisipasi aktif sejak awal (Isnu Hidayat, 2019).

Berdasarkan uraian diatas perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh strategi pembelajar b an *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 46 cakranegara. Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu alternative untuk menggunakan strategi

pembelajaran *Crossword Puzzle* selama proses pembelajaran karena peserta didik bisa berpartisipasi sejak awal, mengasah daya pikir, kemampuan berpikir cermat sehingga memberikan pengaruh hasil belajar IPA yang baik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Dalam penelitian ini bentuk desain eksperimen yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimen*. Adapun jenis desain *Quasi Eksperimen* yang digunakan adalah *Nonivalent Control Group Design* yang dimana dalam desain ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random serta dilakukannya *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelompok (Yoseph dkk., 2022).

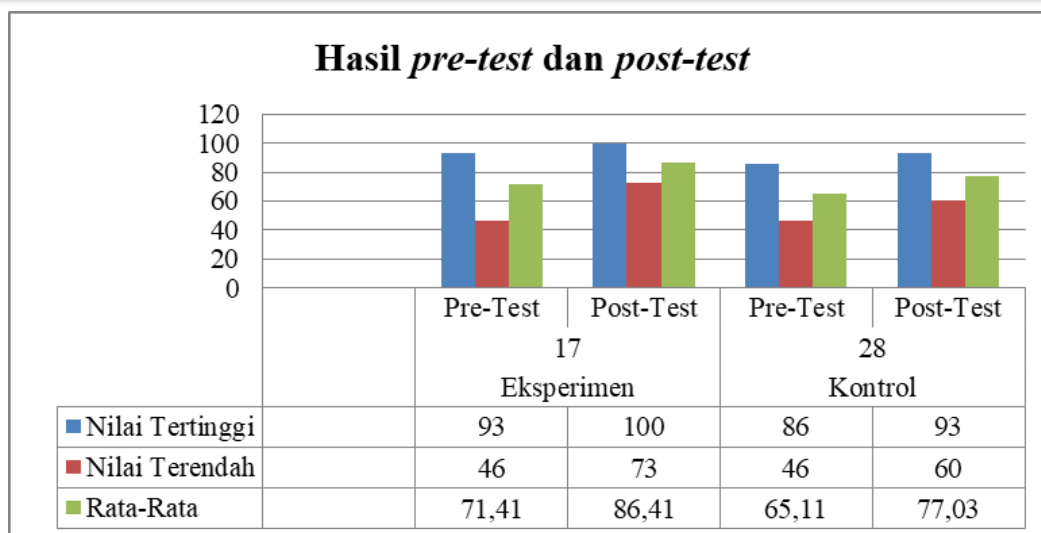
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *pre-test*

Hasil belajar *pre-test* kelas eskperimen diperoleh nilai terendah 46 dan nilai tertinggi 93 dengan nilai rata-rata 71,41. Pada kelas kontrol diperoleh nilai terendah 46 dan nilai tertinggi 86 dengan nilai rata-rata 65,11. Dari data hasil *pre-test* menunjukkan nilai hasil *pre-test* kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Hasil *post-test*

Hasil belajar *post-test* kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 73 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 86,41. Pada kelas kontrol diperoleh nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 93 dengan nilai rata-rata 77, 03. Hal ini menunjukkan bahwa hasil post test kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan hasil post test kelas eksperimen. Perbandingan hasil belajar *pre-test* dan *pos-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. hasil *pre-test* dan *post-test*

Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data menggunakan uji *Shapiro Wilk* berbantuan aplikasi *SPSS 25* dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai signifikan kelas eksperimen sebesar 0,598 untuk

pre-test dan 0,133 untuk *post-test*. Sedangkan nilai signifikan kelas kontrol diperoleh 0,220 untuk *pre-test* dan 0,123 untuk *post-test*. Hasil analisis uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Table 1. hasil uji normalitas
Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil belajar IPA	pre-testeksperimen	,156	17	,200*	,958	17	,598
	post-testeksperimen	,193	17	,092	,917	17	,133
	pre-testkontrol	,140	28	,169	,952	28	,220
	post-testkontrol	,163	28	,054	,942	28	,123

Berdasarkan Tabel 1 maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas data menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 25* bahwa variabel hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikan sebesar 0,710 > 0,05. Untuk lebih jelas data hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Hasil Uji Homogenitas

Tabel 2. hasil uji homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	,140	1	43	,710
	Based on Median	,055	1	43	,815
IPA peserta didik	Based on Median and with adjusted df	,055	1	40,539	,816
	Based on trimmed mean	,139	1	43	,712

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa data hasil belajar variabel kelas eksperimen dan

kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis *Independent Samples T-Test* menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 25*

diperoleh t_{hitung} dengan nilai 3,436 dan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 17 + 28 - 2 = 43$ yaitu 2,017. Data hasil uji hipotesis lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. hasil uji hipotesis Independent samples test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
Hasil belajar IPA	Equal variances assumed	F	Sig.	T	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of The Difference	
									Lower	Upper
		,140	,710	3,436	43	,001	9,37605	2,72886	3,87278	14,87932
	Equal Variances not assumed			3,493	35,79	,001	9,37605	2,68180	3,93604	14,81606

Berdasarkan Tabel 3 bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 46 Cakranegara tahun pelajaran 2023/2024.

Adapun hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kurniawati (2019) yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Kemudian hasil penelitian ini juga sejalan dengan yang dilakukan oleh Salsabila, (2022) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Eprianti, (2022) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Lais.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pernyataan Nurhasanah et al dalam Mar'atun, dkk (2022) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran secara tidak langsung akan membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik dari pembelajaran sebelumnya. Strategi pembelajaran tersebut digunakan selama pembelajaran berlangsung, agar dapat membantu guru pada proses pembelajaran

terhadap siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu, I Nyoman Karma, dkk (2022) juga menyatakan bahwa Keberhasilan siswa dalam belajar merupakan tujuan utama dari pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-Test* berbantuan aplikasi *SPSS 25* diperoleh nilai t_{hitung} 3,436 > t_{tabel} 2,017. Maka dari itu H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 46 Cakranegara tahun pelajaran 2023/2024.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Tuhan yang maha esa atas segala limpahan rahmat dan karunianya. Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing atas arahan, bantuan dan bimbingan yang telah diberikan. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SDN 46 Cakranegara, Kepala Sekolah, Wali Kelas IV yang telah memberikan respon yang baik dan terlibat dalam proses penelitian.

Terimakasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung penelitian ini.

REFRENSI

- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Departmen Pendidikan Nasion.
- Hidayat, Isnu (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Press.
- Himmah, Yunia, D. (2020). *Penerapan Strategi Crossword Puzzle terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V Di MI Bustanul Ulum bangsalsari*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Prodi PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ*. 5(2).
- I Nyoman Karma, dkk (2022). *Pendampingan Dan Pelatihan Tentang Cara Penanganan Kesulitan Belajar Siswa Pada Guru SDN 4 Bajur kota Mataram*. *Jurbal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 6(4).
- Jihad, Asep & Haris, Abdul (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Mar'atun, Nurhasanah, & Husniati (2022). *Analisis Strategi Guru dalam meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di SDN 61 Karara Kota Bima*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 7(4).
- Memi Eprianti, dkk. (2022). *Pengaruh Strategi Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Lais*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(5).
- Oktavia, Zakir has (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekan Baru*. 5(1).
- Salsabila, Yuni., dkk. (2022). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negri 32 Prabumulih*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(5).
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Titin Kurniawati, dkk. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2014). *Metodologi pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yoseph, Taum., dkk. (2022). *Strategi Budaya dan Teknologi Dalam Ilmu Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.