

**Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)
Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Muatan Pembelajaran
Ipa Di Sdn Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini
Kota Makassar**

**The Effect Of The Crossword Puzzle Learning Strategy On
The Learning Outcomes Of Fourth Grade Students On The
Content Of Science In Gunung Sari 1 Elementary School
Rappocini District Makassar City**

Arindah Pratiwi

Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Makassar
arindahpratiwikadir@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experimental* yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada muatan pembelajaran IPA di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle* sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang. Data hasil penelitian yang diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar pada tema peduli terhadap makhluk hidup, sub tema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* berada pada kategori baik ini dikarenakan nilai *mean* hasil belajar secara keseluruhan berjumlah 80,19 sedangkan dari *posttest* juga berada pada kategori baik dikarenakan berdasarkan nilai mean hasil belajar secara keseluruhan berjumlah 83,27 sedangkan hasil analisis statistik inferensial setelah dilakukan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample T-test* yang nilai probabilitasnya $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak karena kriteria pengujiannya apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_0 di terima dan H_a ditolak dengan kata lain data *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kelas IV pada muatan pembelajaran IPA di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Kata Kunci: strategi pembelajaran, *crossword puzzle*, hasil belajar

ABSTRACT

This research is a pre-experimental research which aims to determine whether or not there is an effect of the crossword puzzle learning strategy on the learning outcomes of fourth grade students on science learning content at Gunung Sari 1 elementary school, Rappocini District, Makassar City. The independent variable in this study is the crossword puzzle learning strategy, while the dependent variable is the student learning outcomes in science learning content. The population and sample in this study were fourth grade students of Gunung Sari 1 elementary school, Rappocini District, Makassar City, with a total of 26 students. The research data obtained by giving a test of learning outcomes on the theme of caring for living things, sub-themes of animals and plants in my home environment in the form of pretest and posttest. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on the results of the descriptive statistical analysis that has been carried out, it can be concluded that the pretest score is in this good category because the mean value of overall learning outcomes is 80.19 while from the posttest it is also in the good category because based on the overall mean value of learning outcomes is 83.27 while The results of inferential statistical analysis after the normality test using the Kolmogorov-Smirnov test with pretest and posttest data are normally distributed and the results of hypothesis testing using the paired sample T-test whose probability value is $0.000 < 0.05$, which means that H_0 is accepted and H_a is rejected because the test criteria are if the probability value greater than the significance level of 0.05, H_0 is accepted and H_a is rejected, in other words, the pretest and posttest data have a significant difference. It can be concluded that the crossword puzzle learning strategy has a significant effect on the fourth grade learning outcomes of science learning content at SDN Gunung Sari 1, Rappocini District, Makassar City.

Keywords: learning strategies, crossword puzzle, learning outcomes

PENDAHULUAN

Memasuki tahun 2020 terjadi wabah virus corona (Covid-19) yang menyerang hampir seluruh dunia termasuk di Indonesia. Sejak bulan Maret 2020. Pendidikan berhenti untuk sementara baik itu SD, SMP, SMA dan Universitas sehingga pemerintah menyarankan untuk dilakukannya belajar jarak jauh ini sesuai dengan surat edaran yang diterbitkan oleh pemerintah yang dimana melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 (Menteri Pendidikan Dan

Kebudayaan Republik Indonesia, 2020, h. 1) “Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan”. Untuk memenuhi syarat yang ditetapkan oleh pemerintah maka penulis akan melaksanakan penelitian secara daring di SDN Gunung Sari 1

Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Peningkatan mutu pendidikan nasional dalam membentuk serta mengembangkan potensi yang ada pada setiap generasi serta mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga mampu bersaing di zaman modern seperti sekarang ini. Oleh karena itu salah satu yang harus diperhatikan adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia pendidikan dapat dilakukan melalui beberapa perbaikan dalam proses pembelajaran. Menurut Aqib (Aswat, 2019, h. 29) mengatakan bahwa “pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi”. Maka dari itu guru harus meningkatkan pengetahuan serta pemahaman untuk keberhasilan mutu pendidikan yang ada di Indonesia.

Upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dengan cara menyempurnakan kurikulum. Sebelum adanya Kurikulum 13 seperti sekarang ini dulunya kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan diubah lagi menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sehingga diubah lagi menjadi Kurikulum 13 (K13). Yang dimana dalam K13 ini model pembelajarannya yang menggabungkan berbagai muatan materi pembelajaran dalam satu tema atau biasa disebut dengan pembelajaran tematik. Di sekolah dasar merupakan salah satu mata

pelajaran yang tergabung dalam tematik adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), seperti yang diketahui Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang pengetahuan alam dan segala isinya. Depdiknas (Anggraini & Purwanto, 2018, h. 100), menyatakan bahwa:

“Mata Pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada keteraturan alam dan segala keindahannya, sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagumkan Penciptanya, menanamkan sikap ilmiah, mengembangkan dan menerapkan konsep-konsep IPA”.

Menurut Damanhuri (Permatasari, 2017, h. 97), “Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa terlibat aktif dalam semua hal, baik mental, fisik maupun sosialnya.” Maka dari itu dengan menggunakan strategi yang tepat sangat diperlukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas, guru harus memiliki strategi yang tepat dan juga menarik agar pembelajaran pembelajaran menyenangkan dan para peserta didik menjadi aktif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi dalam penelitian yang dilakukan oleh (Sulasmu et al., 2018, h. 140) “Masih rendahnya hasil belajar IPA, siswa cenderung rendah ini dikarenakan guru mengakui bahwa dalam proses pembelajaran IPA jarang menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*)”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil belajar IPA siswa kelas V SD.

Begitupun dengan hasil penelitian dari (Rakhma et al., 2016, h. 70) menyatakan bahwa:

“Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kebiasaan pendidik hanya menggunakan metode ceramah sehingga terkesan monoton dan cenderung pasif, pembelajaran berlangsung searah dan kurang melibatkan keaktifan siswa.”

Dapat disimpulkan dari observasi yang dilakukan peneliti sebelumnya, yaitu guru cenderung menggunakan metode yang monoton dan jarang menggunakan metode yang lain sehingga siswa kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Salah satu cara agar pembelajaran dapat aktif dan menyenangkan, yaitu dengan digunakannya strategi pembelajaran yang tepat. Menurut Zainul (Karlina et al., 2020, p. 31)

“Pembelajaran aktif merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa mendapatkan banyak pengalaman untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuannya”.

Salah satu strategi yang pembelajaran yang dapat menyenangkan siswa dalam pembelajaran adalah *crossword puzzle* atau yang dikenal dengan nama teka-teki silang (TTS) ini sejalan dengan Zaini dkk (Mingan, 2018, h. 73) menyatakan bahwa “strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan permainan teka-teki yang digunakan sebagai strategi pembelajaran menyenangkan, tanpa

menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung.” Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tergantung dari beberapa aspek salah satunya aspek bagaimana seorang guru dalam melaksanakan pemberian materi kepada peserta didik.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya, yang berkaitan dengan *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah Muhafidin (2019) dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Min 6 Bandar Lampung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPS kelas V MIN 6 Bandar Lampung.

Berdasarkan dari penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan terdapat perbedaan, yaitu perbedaan jenjang kelas dan perbedaan muatan pembelajaran maka dari itu penulis ingin mengetahui apakah strategi pembelajaran *crossword puzzle* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa untuk muatan pembelajaran IPA pada kelas IV.

Oleh karena itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pembelajaran IPA di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.”

1. Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Saat menjadi seorang guru kita tidak hanya berdiri didepan kelas saja melakukan motivasi, ceramah, memberikan materi pembelajaran akan tetapi kita juga perlu memiliki berbagai kompetensi agar dapat menunjang segala keperluan dan juga membantu kita untuk menjadi guru yang serba bisa, maka kita perlu memiliki kemampuan dalam memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran yang ada sehingga dapat mencapai proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Menurut Sa'ud (Humaira, Sardinah, 2015, h. 62) menyatakan bahwa "Pembelajaran harus dapat menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas".

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengertian strategi pembelajaran diatas adalah segala tindakan yang dilakukan oleh guru merupakan rencana yang sudah memanfaatkan berbagai sumber daya sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

2. Crossword Puzzle

a. Pengertian Crossword Puzzle

Seperti yang diketahui bahwa begitu banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini sejalan dengan Khardi (2017: 146) "strategi ini lebih efektif digunakan ketimbang strategi yang lain dan strategi ini rata-rata peserta didik menyenangkan, aktif,

dan semangat" dan juga "Strategi ini memungkinkan peserta didik dapat belajar secara optimal karena menyenangkan dan menyerupai bermain tebak kata melalui teka teki silang". Apalagi *crossword puzzle* atau biasa kita sebut dengan teka-teki silang dan disingkat dengan nama TTS adalah sebuah permainan yang dimana terdapat kolom-kolom kosong yang nantinya akan diisi dengan beberapa pertanyaan mendatar dan menurun dan juga sudah tidak asing lagi didengar apa lagi teka-teki silang ini sudah ada sejak lama, ini juga dijelaskan oleh Setiawan et al (2017, h. 171–172) bahwa: "Teka-teki silang yang menjadi kegemaran lintas generasi ini, sesungguhnya merupakan hal baru, tetapi tidak begitu baru. Artinya hal ini sudah berlangsung dari zaman ke zaman dengan format dan bentuk yang serupa tapi tidak sama. Catatan sejarah menyatakan bahwa format teka-teki silang seperti sekarang sudah ada sejak zaman kuno. Bentuknya masih cukup sederhana, yaitu sebuah bujur sangkar berisi kata-kata, huruf-huruf yang sama pada bujur sangkar itu menghubungkan kata-kata secara *vertikal* dan *horizontal*. Hampir serupa dengan teka-teki silang yang dikenal sekarang. Dalam buku *Tell Me When – Science and Technology*, teka-teki silang pertama muncul di surat kabar *New York World* pada tanggal 21 Desember 1913. Teka-teki silang pertama ini disusun oleh Arthur Winn dan diterbitkan pada lembar tambahan edisi hari Minggu surat kabar tersebut".

Penggunaan strategi *crossword puzzle* dapat mengasah kemampuan berpikir seorang anak dalam

menjawab pertanyaan yang dimana dia akan lebih mudah memahami konsep materi pembelajaran ini sejalan dengan (Khardi, 2017, h. 150) menyatakan bahwa “Tipe pembelajaran *crossword puzzle* ini dapat merangsang aspek kognitif peserta didik yaitu kemampuan intelektual peserta didik dalam berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Nirmalasari dkk (Egi et al., 2019, h. 141) “Selain itu permainan yang digunakan dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk menjadi kreatif dan mempunyai rasa senang dalam belajar.” *Crossword puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa bahkan membuat peserta didik lebih aktif sejak awal dalam proses pembelajaran dan membuat hasil belajar lebih meningkat. Selain itu menurut Mingan (2018) menyatakan bahwa:

“*crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik”.

Penggunaan *crossword puzzle* juga bisa dibilang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ini dikuatkan dengan hasil penelitian dari (Rakhma et al., 2016, h. 76) menyatakan bahwa:

“Penerapan metode demonstrasi dengan media *magic crossword puzzle* efektif digunakan untuk

pembelajaran materi peristiwa alam, dapat dilihat dari ketuntasan klasikal pada nilai pretes yaitu sebesar 55,56% kemudian pada setelah menerapkan *magic crossword puzzle* naik menjadi 94,4%. Aktivitas siswa sebesar 38 % dan aktivitas guru sebesar 32%, menunjukkan media *magic crossword puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA.”

3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Kelebihan dari strategi pembelajaran *crossword puzzle* menurut Ghanoe (Khardi, 2017, h. 148), sebagai berikut:

- 1) Dapat mengasah daya ingat. Ketika teka-teki disodorkan, peserta didik akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu, selanjutnya akan memilih-milih semua pengalamannya itu sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab teka-teki yang ada. Dengan demikian manfaat teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh seorang peserta didik;
- 2) Belajar klarifikasi. Menuntut peserta didik agar belajar mengelompokkan atau mengklarifikasi beberapa kata sehingga menjadi kalimat utuh;
- 3) Mengembangkan kemampuan analisa. Ketika sebuah pertanyaan diberikan, maka peserta didik akan mengulas kembali pengalaman-pengalamannya dan menganalisis pengalamannya tersebut, seperti mencocokkan mana kata yang paling cocok sehingga menjadi kalimat yang utuh;
- 4) Menghibur. Sebagai bentuk permainan yang mengasah otak,

butuh analisa yang baik. Pada prinsipnya ketika sibuk mencari jawabannya itu merupakan kegiatan menghibur dirinya; dan
5) Merangsang kreativitas.

Kelemahan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* menurut Hisyam dkk (Oktavia & Has, 2017, h. 45) adalah:

“(1) Siswa dapat meniru pekerjaan orang lain; (2) Tugas dapat dikerjakan orang lain; (3) jika sering diberikan maka siswa dapat bosan; dan (4) bila pekerjaan tidak disertai petunjuk yang jelas maka hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan.”

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam atau yang biasa kita tau dengan singkatan IPA, merupakan ilmu yang mempelajari tentang pengetahuan alam dan segala isinya. Depdiknas (Ariyanto, 2016, h. 134) menyatakan bahwa:

“Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta tetapi disertai dengan konsep-konsep, prinsip-prinsip yang merupakan suatu proses penemuan”.

Adapun Pengertian IPA menurut para ahli, menurut Samatowa (Ariyanto, 2016, h. 135) “Menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah aktivitas anak yang melalui berbagai kegiatan nyata dengan alam yang menjadi hal utama dalam pembelajaran IPA.” Sedangkan menurut Hendro

Darmodjo (Surahman et al., 2015, h. 92–93) hakekat IPA, yaitu:

- 1) Proses dari upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam. Artinya bahwa diperlukan suatu cara tertentu yang sifatnya analitis, cermat, lengkap serta menghubungkan gejala alam yang satu dengan gejala alam yang lain sehingga keseluruhannya
- 2) Membentuk sudut pandang yang baru tentang obyek yang diamati. produk dari upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam, dan
- 3) Faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta, dari sudut pandang mitologis menjadi sudut pandang ilmiah”.

b. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ruang lingkup untuk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) SD/MI meliputi aspek-aspek, Mulyasa (Saputro, 2017, h. 928):

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
2. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
3. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langitnya.

Penjelasan yang telah dikemukakan oleh Mulyasa (Saputro, 2017, h. 928) dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah

mahluk hidup, benda, energi serta perubahannya dan juga bumi dan alam semesta. IPA merupakan ilmu yang mengkasi seluruh aspek yang ada mulai dari aspek yang umum seperti mahluk hidup hingga ke aspek khusus yaitu, proses kehidupan yang ada di bumi dan alam semesta ini.

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA yang merupakan tubuh dari pengetahuan yang dimana kajiannya ini mencakup sekumpulan fakta, teori hukum dan lain-lain yang dimana itu semua melalui proses ilmiah apalagi kita semua tahu bahwa IPA merupakan pengetahuan dasar dari teknologi. Sehingga menurut Maslichah Asy'ari (Surahman et al., 2015, h. 93) menyebutkan secara rinci tujuan pembelajaran IPA adalah:

1. Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap IPA, teknologi dan masyarakat.
2. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

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.

Penuangan hasil belajar dalam RPP bukan saja memperjelas arah yang ingin di capai dalam suatu kegiatan belajar, tetapi dari segi efesiensi di peroleh hasil yang maksimal". Sehingga dari hasil pembelajaran tersebut menghasilkan keuntungan yang dapat di peroleh melalui penuangan hasil pembelajaran sebagai berikut menurut Hamzah B.Uno (Irma, 2020, h. 11–12):

1. Waktu mengajar dapat dilokasikan dan di manfaatkan secara tepat.
2. Pokok bahasan dapat dibuat seimbang ,sehingga tidak ada materi pembelajarn yang di bahas terlalu mendalam atau terFlalu sedikit.
3. Guru dapat menetapkan berapa banyak materi pembelajaran yang dapat atau sebaiknya disajikan dalam setiap jam pembelajaran.
4. Guru dapat menetapkan urutan dan rangkaian materi pembelajran secara tepat.
5. Guru dapat dengan mudah menetapkan dan mempersiapkan stretegi belajar mengajar yang paling cocok dan menarik.
6. Guru dapat dengan mudah mempersiapkan berbagai keperluan peralatan maupun dalam keperluan belajar.
7. Guru dapat dengan mudah mengukur keberhasilan belajar siswa dalam belajar.
8. Guru dapat menjamin bahwa hasil belajarnya akan lebih baik di bandingkan dengan hasil belajar tanpa hasil yang jelas.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang dicapai siswa sebelum maupun setelah pembelajaran yang berupa angka-

angka untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Serta hasil pembelajaran disimpulkan bahwa kita dapat mendesain segala keperluan saat proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa hasil belajar adalah perbuatan tingkah laku serta menurut Susanto (Karlina et al., 2020, h. 33) “mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Agar lebih jelas maka pemahaman tentang aspek kognitif (pemahaman konsep), afektif (sikap siswa) dan psikomotor (keterampilan proses) akan diurai sebagai berikut:

c. Aspek Kognitif (pemahaman konsep)

Klasifikasi yang paling sering digunakan pada ranah kognitif adalah pemahaman menurut Taxonomy Bloom (Bundu, 2016, h. 20–21) yang terdiri atas enam level kemampuan dan keterampilan berpikir intelektual. Keenam aspek kognitif tersebut adalah:

1. Pengetahuan (*Knowledge*) pada level ini tujuan asesmen berhubungan dengan (a) pengetahuan spesifik; (b) pengetahuan tentang cara penggunaan fakta; dan (c) pengetahuan yang bersifat universal.
2. Pemahaman (*Comprehension*) level ini meliputi (a) penerjemahan; (b) penafsiran; dan (c) eksplorasi materi.

3. Penerapan (*Application*) tujuan pada level ini adalah jenjang kognitif yang menuntut kesanggupan menggunakan hal-hal yang bersifat abstrak dalam praktik yang nyata atau dalam situasi baru dan konkret.
4. Analisis (*Analysis*) pada level ini mengungkapkan kemampuan seseorang untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya dengan mengelompokkan ke dalam (a) analisis unsur; (b) analisis hubungan; dan (c) analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.
5. Sintesis (*Synthesis*) pada jenjang ini menuntut seseorang untuk dapat menyatukan bagian-bagian tertentu menjadi pola baru seperti (a) menyusun komunikasi yang spesifik; (b) rencana pengoperasian; dan (c) satu set hubungan yang abstrak.
6. Evaluasi (*Evaluation*) pengambilan keputusan dalam tataran (a) bukti-bukti dari dalam dan ada konsistensi logis; dan (b) bukti-bukti dari luar dengan konsistensi data yang ada.

d. Aspek Afektif (sikap siswa)

Ranah afektif mencakup sikap, nilai dan emosi peserta didik. Oleh karena itu Krathwohl, Bloom dan Marsia (Bundu, 2016, pp. 24–25) membagi ranah afektif pada tujuh kondisi:

- a. Menerima (*Receiving*). Tujuan ini mengindikasikan kesensitifan seseorang terhadap rangsangan yang diterima, dan meliputi (a) kewaspadaan; (b) keinginan untuk menerima; dan (c)

pemilihan perhatian. Hal ini diawali dengan penyadaran kemampuan untuk menerima dan memperlihatkan

- b. Menjawab (*Responding*). Kondisi sikap adalah adanya perhatian sensitif terhadap rangsangan, meliputi (a) menyetujui; (b) keinginan untuk merespon; dan (c) adanya perasaan puas.
- c. Menilai (*Valuing*). Tujuan aspek sikap ini adalah kepercayaan dan sikap yang dianggap baik dalam bentuk (a) pengenalan; (b) pemilihan; dan (c) komitmen.
- d. Organisasi (*Organization*). Tingkat ini berhubungan dengan internalisasi nilai yang meliputi (a) konseptualisasi nilai; dan (b) mengorganisasikan sistem nilai.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengertian ranah afektif diatas adalah adanya rangsangan yang baik untuk menerima (*receiving*) materi agar kondisi siap untuk menjawab (*responding*) pertanyaan yang diberikan sehingga mudah untuk menilai (*valuing*) sikap respon yang diberikan dan dapat mengorganisasikan (*organization*) sistem nilai.

e. Aspek Psikomotor (keterampilan proses)

Adapun aspek psikomotor menurut depdiknas (Bundu, 2016, h. 26) “Mengemukakan beberapa tindakan ranah psikomotor dilihat dari dorongan penyebab terjadinya,

gerakan yakni dari meniru (*perception*), menyusun (*manipulating*), melakukan dengan prosedur (*precision*), melakukan dengan baik dan tepat (*articulation*), dan melakukan tindakan secara alami (*naturalization*).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian *Pre Eksperimen Design*. Penelitian ini tidak terdapat variabel kontrol sehingga sampel tidak dipilih secara random. Tujuan penelitian ini adalah dengan menguji keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan terhadap variabel.

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan November. Yang bertempat di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Jalan Monumen Emmi Saelan Nomor 17, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar.

Desain Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental Desigs* tanpa kelompok perbandingan atau desain kelompok tunggal dengan adanya *pretest* dan *posttest* atau biasa disebut *One Group pretest and posttest design*. Penelitian menggunakan desain ini untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada muatan pembelajaran IPA SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Penelitian dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Nilai Pretest	Treatment	Nilai Posttest
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono (2016)

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan dalam hal ini penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang)

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Adapun eksperimen ini dilakukan sesuai dengan waktu yang dibutuhkan. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_2 - O_1$ diasumsikan

merupakan pengaruh dari eksperimen yang diberikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar pada tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa sebanyak 52 orang yang terdiri atas jumlah laki-laki 24 orang dan jumlah perempuan 28 orang.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	IV A	11	15	26
2.	IV B	13	13	26
Jumlah		24	28	52

Sumber: SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Pada penelitian ini kelas yang akan dijadikan sebagai kelompok yang diuji adalah kelas 4B dengan pertimbangan bahwa siswanya lebih banyak yang belum mencapai nilai KKM, yaitu sebanyak 6 orang untuk dibandingkan dengan kelas 4A yang cuma 1 orang saja.

Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non Probability Sampling*, yaitu teknik *sampling jenuh* pengambilan sampel dalam penelitian ini untuk menarik sampel dari populasi untuk menentukan penempatan sampel dalam penelitian. Teknik *sampling jenuh* dipilih karena jumlah populasi yang relatif kecil yaitu, kurang dari 30 orang. Adapun jumlah populasi keseluruhan pada penelitian ini berjumlah 26 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, tes bertujuan menguji hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA yang menjadi instrumen untuk

mengumpulkan data penelitian, tes dilakukan sebanyak dua kali dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Tapi Sebelum soal digunakan terlebih dahulu soal tersebut telah dikembangkan dari kisi-kisi instrumen dengan tujuan untuk memetakan apa saja yang akan diukur. Tes yang diberikan menggunakan soal yang sama terkait muatan pembelajaran IPA yang akan dipelajari sewaktu proses belajar mengajar (*treatment*). Tes yang diberikan adalah tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) pemilihan bentuk soal pilihan ganda dikarenakan untuk mengurangi tingkat subjektifitas dalam pemberian, penskoran 1 (satu) untuk jawaban benar dan 0 (no) untuk jawaban yang salah, kemudian skor akan di validasi oleh ahli bidang tersebut.

Observasi dilakukan untuk pengumpulan data strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada muatan pembelajaran IPA

sehubungan dengan sasaran keterlaksanaan proses pembelajaran yang akan terjadi didalam kelas daring difokuskan pada siswa dan guru. Aspek yang diamati yaitu

pembukaan, proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle* serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas daring, *google meet* dan *whatsapp group*.

Tabel 3.3 Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Skor	Kategori
< 20%	Sangat kurang efektif
21%-40%	Kurang efektif
41%-60%	Cukup efektif
61%-80%	Efektif
81%-100%	Sangat Efektif

Sumber: Arikunto (2013)

Dokumentasi data penunjang dalam penelitian ini meliputi daftar jumlah siswa baik perempuan maupun laki-laki, buku guru dan siswa, RPP, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal *pretest* dan *posttest*, dan gambar kegiatan siswa saat melaksanakan pembelajaran secara daring.

Analisis data bertujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih berarti. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah dengan menggunakan statistik. Data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis

statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Analisis deskriptif bertujuan mendeskripsikan atau menggambarkan skor hasil belajar IPA. Data hasil belajar diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* setelah dilaksanakan pembelajaran. Skor hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk nilai-nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar deviasi, frekuensi, histogram dan variansinya. Hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Kategori tersebut dinyatakan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 3.5 Kategori Hasil Belajar Siswa

No	Skor	Kategori
1.	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik
2.	$70 < x \leq 85$	Baik
3.	$55 < x \leq 70$	Cukup Baik
4.	$40 < x \leq 55$	Kurang Baik
5.	< 40	Sangat Kurang

Sumber: Poerwanti (2010)

Pengujian normalitas digunakan untuk mengetahui data hasil belajar siswa kelas IV dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari

populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas data dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 23* sehingga menggunakan uji

normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Alasan peneliti menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, karena sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah <100 orang,

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari

Setelah melakukan uji normalitas itu terpenuhi maka dilakukanlah pengujian hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa atau tidak oleh karena itu peneliti menggunakan *Paired Sample T-Test* atau biasa disebut dengan uji-t oleh karena itu peneliti menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 23. Paired Sample T-Test* yaitu digunakan untuk membandingkan selisih mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Cara yang digunakan untuk menggunakan *Paired Sample T-Test* adalah dengan membandingkan t hitung dengan t tabel. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih kecil dari taraf nyata 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian diatas maka dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis nol (H_0) = Tidak terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada muatan pembelajaran IPA di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Hipotesis alternatif (H_a) = Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan strategi pembelajaran

Hipotesis:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

taraf nyata 0,05 maka H_0 di terima dan H_a ditolak.

crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas IV siswa kelas IV pada muatan pembelajaran IPA di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tujuan penelitian yang telah dilakukan, yakni untuk mengetahui gambaran strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) serta mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) pada siswa kelas IV di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar, dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada muatan pembelajaran IPA di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Proses pelaksanaan muatan pembelajaran IPA dengan “tema peduli terhadap makhluk hidup” dengan “sub tema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku” dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yang dilakukan secara daring.

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Data *Pretest* Siswa Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPA

Pretest dari hasil belajar siswa dilaksanakan pada hari Senin tanggal 16 November 2020 dengan subjek penelitian sebanyak 26 orang. Setelah data diperoleh selanjutnya diolah menggunakan aplikasi *IBM*

SPSS Statistic Version 23, agar dapat mengetahui data deskriptif skor nilai *pretest* siswa pada muatan pembelajaran IPA. Data hasil *pretest* dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 4.1 Deskripsi Nilai *Pretest*

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah sampel	26
Nilai terendah	65
Nilai tertinggi	100
Rata-rata (Mean)	80,19
Rentang (Range)	35
Standar deviasi	13,891
Median	80
Modus	65

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 23* (Lampiran 6)

Dari table 4.1 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 80,19 sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 80, standar deviasi sebesar 13,891, rentang nilai

(*range*) antara nilai tertinggi ke nilai terendah adalah 35. Distribusi frekuensi nilai *pretest* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Nilai *Pretest*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik	8	30,7%
2.	$70 < x \leq 85$	Baik	8	30,8%
3.	$55 < x \leq 70$	Cukup Baik	10	38,4%
4.	$40 < x \leq 55$	Kurang Baik	-	-
5.	< 40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			26	100%

Dari tabel 4.2 diatas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai cukup baik berjumlah 10 orang dengan persentase 38,4% sedangkan jumlah siswa yang memperoleh nilai baik berjumlah 8 orang dengan persentase 30,8% dan siswa yang mendapatkan nilai sangat baik berjumlah 8 orang dengan persentase 30,7%. Berdasarkan dari hasil analisis deskriptif yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil dari nilai *pretest* ini berada pada kategori

baik ini dikarenakan berdasarkan nilai *mean* hasil belajar secara keseluruhan berjumlah 80,19.

b. Data *Posttest* Siswa Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPA

Posttest dari hasil belajar siswa dilaksanakan pada hari Senin tanggal 23-24 November 2020 dengan subjek penelitian sebanyak 26 orang. Setelah data diperoleh selanjutnya diolah menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 23*, agar dapat mengetahui data

deskriptif skor nilai *posttest* siswa pada muatan pembelajaran IPA. Data

hasil *posttest* dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 4.3 Deskripsi Nilai *Posttest*

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah sampel	26
Nilai terendah	65
Nilai tertinggi	100
Rata-rata (Mean)	83,27
Rentang (Range)	35
Standar deviasi	13,412
Median	85
Modus	100

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 23* (Lampiran 6)

Dari table 4.3 diatas dapat dilihat bahwa nilai (*mean*) sebesar 83,27 sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 85, standar deviasi sebesar 13,412 dan nilai (*range*)

antara nilai tertinggi ke nilai terendah adalah 35. Distribusi frekuensi nilai *pretest* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Distribusi dan Persentase Nilai *Posttest*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik	10	38,4%
2.	$70 < x \leq 85$	Baik	7	26,8%
3.	$55 < x \leq 70$	Cukup Baik	9	34,8%
4.	$40 < x \leq 55$	Kurang Baik	-	-
5.	< 40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			26	100%

Dari tabel 4.4 frekuensi diatas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai cukup baik berjumlah 9 orang dengan persentase persentase 26,8% dan siswa yang mendapatkan nilai sangat baik berjumlah 10 orang dengan persentase 38,4%. Berdasarkan dari hasil analisis deskriptif yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil dari nilai *posttest* ini berada pada kategori baik ini dikarenakan berdasarkan nilai *mean* hasil belajar secara keseluruhan berjumlah 83,27.

34,8% sedangkan jumlah siswa yang memperoleh nilai baik berjumlah 7 orang dengan

dirumuskan. Sebelum peneliti melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu harus dilakukannya uji asumsi, yaitu uji normalitas.

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak, pengolahan uji normalitas ini juga menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 23*. Untuk uji

Analisis statistik inferensial diperuntukkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang sudah

normalitas ini digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji *Kalmogrof-mirnov* ini dikatakan berdistribusi normal apa bila nilai probabilitasnya lebih besar dari taraf

nyata, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,005	$0,005 \leq 0,05 = \text{normal}$
<i>Posttest</i>	0,022	$0,022 > 0,05 = \text{normal}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 23* (Lampiran 7)

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi pada data dari *pretest* menunjukkan nilai 0,005 yang artinya sama dengan 0,05 sedangkan hasil data dari *posttest* menunjukkan nilai 0,022 yang artinya lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua nilai tersebut berdistribusi normal, ini dikarenakan nilai pada taraf signifikansinya pada *pretest* itu sama besarnya dari 0,05 sedangkan *posttest* taraf signifikansinya itu lebih besar dari 0,05. Maka dari itu pengujian normalitas dapat terpenuhi dan tahap selanjutnya akan diuji hipotesis.

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji hasil dari *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 23*. Data dikatakan signifikan apabila nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Analisis ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).

a) Uji *Praired Sample t-Test*

Perhatikan pada tabel berikut adalah hasil *Praired Sample t-Test* dari nilai *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4.6 Hasil *Praired Sample t-Test Pretest* dan *Posttest*

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	-4,170	25	0,000	$0,000 < 0,05 = \text{ada perbedaan}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 23* (Lampiran 7)

Berdasarkan tabel diatas bisa dilihat bahwa nilai t hitung sebesar -4,170 ini disebabkan karena nilai dari rata-rata (*mean*) hasil belajar *pretest* (80,19) lebih rendah dari nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar *posttest* (83,27). Maka dalam konteks ini nilai t hitung negatif dapat bermakna

positif sehingga nilai t hitung menjadi 4,170. Maka dari itu nilai t hitung lebih besar dari t tabel, ini dapat dilihat dengan nilai t tabel $\alpha = 5\%$ dan $df = 25$, maka diperoleh t tabel sebesar 2,060. Dengan demikian t hitung memiliki nilai lebih besar dari t tabel ($4,170 >$

2,060) yang artinya jika t hitung lebih besar dari t tabel maka terdapat pengaruh yang signifikan. Maka dari itu H_0 di tolak dan H_a di terima.

b) Berdasarkan Perbandingan Nilai Probabilitas

Pengujian hipotesis ini dapat dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas. Yang dimana apabila $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Adapun hasil yang diperoleh nilai $\text{Sig.}(2\text{-tailed})$, yaitu $0,000 < 0,05$. Ini

Pembahasan

Penelitian ini dalam pembelajarannya menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam muatan pembelajaran IPA kepada para siswa kelas IV SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar dengan tema peduli terhadap makhluk hidup dan sub tema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku berlangsung secara efektif dan juga penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa hal ini dibuktikan dengan observasi yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran yang berlangsung secara daring menggunakan *google meet*. Pada pertemuan pertama yang dilakukan masih ada beberapa hal yang belum terlaksana dengan baik ini ditunjukkan dengan persentase keterlaksanaan proses pembelajaran sebesar 72,05% yang berada pada kategori efektif, pertemuan kedua mengalami peningkatan mencapai persentase sebesar 80,26% berada pada kategori efektif sedangkan pada pertemuan ketiga mengalami peningkatan persentase sebesar 81,57% yang

mengartikan bahwa hasil yang diperoleh adalah terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Sehingga dengan ini dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada muatan pembelajaran IPA di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

berada pada kategori sangat efektif. Pencapaian ini belum bisa mencapai persentase 100% karena berbagai situasi dan kondisi yang kurang mendukung tapi dari hasil pengamatan ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berlangsung secara efektif dengan persentase meningkat untuk setiap pertemuannya.

Hasil belajar siswa pada penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam muatan pembelajaran IPA kepada para siswa kelas IV SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar mengalami peningkatan ini dibuktikan dengan hasil dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. *Pretest* dilakukan secara online menggunakan *google form* pada hari Senin tanggal 16 November 2020 menunjukkan hasil *mean* sebesar 80,19 dan standar deviasi sebesar 13,891 . berdasarkan tabel frekuensi diketahui bahwa terdapat 10 orang berada pada kategori cukup baik, 8 orang berada dalam kategori baik dengan persentase dan 8 orang

berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil dari analisis deskriptif tersebut dapat disimpulkan bahwa *pretest* berada pada kategori baik ini berdasarkan nilai *mean* hasil belajar secara keseluruhan berjumlah 80,19. Sedangkan pada hasil *posttest* yang juga dilakukan secara daring menggunakan *google form* pada hari Senin tanggal 23-24 November 2020 menunjukkan hasil *mean* 83,27 dan

Pada analisis statistik inferensial peneliti terlebih dahulu melakukan uji asumsi, yaitu uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar dari siswa menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan hasil semua data berdistribusi normal, setelah melakukan uji *Kolmogorov-Smirnov* peneliti juga melakukan uji hipotesis yang dimana berdasarkan uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada proses muatan pembelajaran IPA. Hasil pengujian hipotesis ini dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan *t* tabel dengan *t* hitung dan juga membandingkan nilai probabilitasnya, hasil yang digunakan dari perhitungan uji *t paired sample T-test* yang menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic Version 23* diperoleh nilai *t* Hitung sebesar 4,170. Sedangkan *t* Tabel, $\alpha = 5\%$ dan $df = 25 = 2,060$. Dengan demikian *t* hitung memiliki nilai lebih besar dari nilai *t* tabel ($4,170 > 2,060$) yang artinya H_0

standar deviasi sebesar 13,412, berdasarkan tabel frekuensi diketahui bahwa terdapat 9 orang pada kategori cukup baik, 7 orang pada kategori baik, dan 10 orang pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut disimpulkan bahwa *posttest* berada pada kategori baik ini dikarenakan berdasarkan nilai *mean* hasil belajar secara keseluruhan berjumlah 83,27.

diterima dan H_a ditolak karena kriteria pengujianya apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_0 di terima dan H_a ditolak. Sedangkan dengan cara membandingkan nilai probabilitas, diperoleh nilai yang signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest*, yang dimana nilai probabilitasnya $0,000 < 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih kecil dari taraf nyata 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Dengan demikian penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Muhafidin (2019) dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Min 6 Bandar Lampung”

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Gambaran penggunaan dari strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang memberikan pengaruh positif ini terbukti dengan hasil pengamatan dari kategori efektif ke sangat efektif.

2. Hasil belajar peserta didik lebih meningkat ini didasarkan dari hasil analisis deskriptif yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* ini berada pada kategori baik ini dibuktikan dengan rata-rata

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan beberapa saran antara lain:

1. Bagi Kepala Sekolah, memberikan apresiasi terhadap para guru yang menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada guru yang mengajar jarak jauh atau daring seperti sekarang ini.

2. Bagi Guru, dapat menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) ini sebagai salah satu alternatif untuk

(*mean*) berjumlah 80,19 dan begitupun hasil analisis deskriptif yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil dari nilai *posttest* ini juga berada pada kategori baik dengan rata-rata (*mean*) berjumlah 83,27.

3. Terdapat pengaruh pada penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) ini dikarenakan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretes* dan *posttest* setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) hal ini dapat dilihat pada Tabel 4.6 Hasil *Praired Sample t-Test Pretest* dan *Posttest*.

meningkatkan hasil belajar siswa terhadap muatan pembelajaran IPA khususnya pada kondisi ditengah pandemi Covid-19.

3. Bagi Siswa, dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif, antusias, serta merasa senang dalam proses pembelajaran meskipun dalam pembelajaran jarak jauh atau daring.

4. Bagi Peneliti Lain, dapat dijadikan sebagai salah satu referensi pada saat melakukan penelitian dan dapat mengembangkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang).

Universitas Pakuan, 100–104.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, D., & Purwanto, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2018 Pgsd* –

Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble*, 3(2), 134–140.

Aswat. (2019). Penerapan Pembelajaran Relasi Makna Kajian Semantik Di Kelas VII Smp N 19 Palu. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 4(3), 27–34.
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/bds/article/download/12222/9470>

Bundu, P. (2016). *Asesmen Pembelajaran Untuk Guru Dan Calon Guru Sekolah Dasar* (2nd Ed.). Hayfa Press.

Egi, R., Juanengsih, N., & Mardiaty, Y. (2019). Peta Konsep Dipadu Dengan Crossword Puzzle: Pengaruhnya Terhadap Retensi Peserta Didik Pada Konsep Sistem Gerak. *Bioedukasi Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*, 10(2), 140–148.

Humaira, Sardinah, M. N. Y. (2015). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerangka Manusia Melalui Media Kerangka Manusia Dan Media Gambar Siswa Kelas Iv Sdn Lampeuneurut Aceh Besar. *Pesona Dasar (Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora)*, 3(3), 60–72.
<https://doi.org/10.24815/pear.v7i2.14753>

Irma, A. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Cross Word Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan*

Hasil Belajar. 2507(1), 1–54.

Karlina, K., Faqih, L. T., Narini, N. A., Hidayat, H., Hidayat, H., & Mulyani, H. (2020). Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *Jemari (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1), 30–39.
<https://doi.org/10.30599/jemari.v2i1.583>

Khardi, S. (2017). *Pengelolaan Pembelajaran Menghafal Ayat Al-Qur ' An Secara*. 3(02), 144–152.

Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Vir S Disease (Covid- 1 9). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020*, 1–3.

Mingan. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 2(1), 71–78.
http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/riset_konseptua

Muhafidin. (2019). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Min 6 Bandar Lampung Skripsi. *Skripsi*, 4(1), 1–221.
<https://doi.org/10.1016/j.cell.2017.12.025%0ahttp://www.depkes.go.id/resources/download/info-terkini/hasil-risikesdas->

[2018.Pdf%0ahttp://Www.Who.Int/About/Licensing/](http://www.who.int/about/licensing/)

Oktavia, S. H., & Has, Z. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Bukit Raya Pekanbaru. *Peka: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Fkip Uir Vol*, 5(1), 85–95.

Permatasari, N. E. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar. *Jpsd*, 3(2), 96–104.

Rakhma, I. S., Widyaningsih, U., & Mawartiningsih, L. (2016). Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(1), 69–77. <https://doi.org/10.24176/Re.V7i1.1817>

Saputro, B. C. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Sifat-Sifat Cahaya Dengan Metode Inkuiri Pada Kelas V Semester Ii Sd Negeri Sumogawe 04. *Jurnal Mitra Pendidikan (Jmp Online)*, 1(9), 925–937.

Setiawan, D. Y., Mujilahwati, S., & Munif. (2017). Game Teka-Teki Silang Untuk Anak Informatika Berbasis Android. *J-Tiies*, 1(1), 169–178.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (23rd Ed.). Alfabeta.

Sulasmi, N. M. T., Rati, N. W., & Japa, I. G. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Pogil Berbantuan Media Permainan Tts Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 1(2), 139–148. <https://doi.org/10.23887/Jlls.V1i2.14718>

Surahman, Paudi, R. I., & Tureni, D. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual Pada Siswa Kelas Ii Sd Alkhairaat Towera. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(4), 91–107. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/jkto/article/view/3070>