|  |
| --- |
| **Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar** |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **Indah Lestari**\*, **Nurfaizah AP, St. Nursiah B.** |
| 1,2 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia |
| 3 Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia |
| 4 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Parepare, Indonesia |
| *\*Penulis Koresponden: email@email.com*  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **Abstrak** |
| Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*), gambaran minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS, serta mendeskripsikan apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar yang berjumlah 40 siswa dan mengambil 30 siswa sebagai sampel menggunakan *simple random sampling*. Desain penelitian ini adalah penelitian kuantitatif-eksperimental. Data dikumpulkan dengan menggunakan *nontest* berupa angket dengan desain skala Likert dan model *Nonequivalen Control Group Design* yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 26.0. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Penerapan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) pada mata pelajaran IPS berada pada kategori baik dan sangat baik; (2) Gambaran minat belajar siswa setelah diterapkan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) lebih tinggi dibandingkan minat belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran biasa/ konvensional. (3) Analisis pengaruh strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) terhadap minat belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) terhadap minat belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini perlu dilakukan guru untuk mendorong siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan mengaplikasikan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*), karena strategi tersebut memberi pengaruh pada minat belajar siswa untuk menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik, khususnya pada mata pelajaran IPS. |
|  |
| **Kata Kunci: Teka-Teki Silang, Minat Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial.** |
|  |
|  |
| **Abstract (Bahasa Inggris)** |
| This study aims to determine the application of the Crossword Puzzle learning strategy, a description of students' learning interest in social subject, and to describe whether there is an influence of the Crossword Puzzle learning strategy on students' learning interest in social subject. The population in this study were the fifth grade students of SDN No.99 Kampung Beru, Takalar Regency with 40 total students and taking 30 students as samples using simple random sampling. The design of this research is a quantitative-experimental research. Data were collected using a non-test in the form of a questionnaire with a Likert scale design and the Noneequivalent Control Group Design model consisting of an experimental class and a control class. Data analysis in this study used the SPSS 26.0 program. The results of this study indicate that: (1) The application of Crossword Puzzle learning strategies in social studies subjects is in the good and very good categories; (2) The description of students' interest in learning after the implementation of the Crossword Puzzle learning strategy is higher than the student's interest in learning after applying the usual/conventional learning model. (3) The analysis of the influence of the Crossword Puzzle learning strategy on students' learning interest shows that there is a significant influence between the Crossword Puzzle learning strategy on students' learning interest. The implication of this research is that it is necessary for the teacher to encourage students to increase student interest in learning by applying the Crossword Puzzle learning strategy, because this strategy has an influence on students' interest in learning to support the learning process to be better, especially in social subjects.**Keywords: Crossword Puzzle, Learning Interest. Social Subject.** |
|  |

1. **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan dasar untuk mencerdaskan suatu bangsa dan membawa bangsa tersebut kepada pengetahuan yang luas dan kemajuan sehingga tidak terpuruk pada keterbelakangan. Untuk mencapai tujuan tersebut, tentu diperlukan proses pembelajaran yang baik pula. Adapun beberapa komponen yang berpengaruh pada proses pembelajaran diantaranya adalah guru, sarana dan prasarana, metode atau strategi pembelajaran, kurikulum, serta lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan.

Menurut Zainal (2016, h .69), strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Dalam menentukan strategi pembelajaran, tentunya guru perlu menyesuaikan dengan keadaan atau permasalahan yang dihadapi dalam kelas, dengan tujuan agar guru dapat merancang strategi pembelajaran tersebut dengan sebaik mungkin.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar, strategi pembelajaran yang diterapkan pada sekolah tersebut dapat dikatakan masih ditemukan kelemahan-kelemahan yang sebagian besar berasal dari kurangnya faktor minat siswa dalam belajar.

Menurut (Darmadi,2017, h. 33), minat merupakan suatu kondisi yang mencermikan adanya hubungan antara sesuatu yang diamati atau dialami dengan keinginan atau kebutuhan sendiri, dengan kata lain adanya kecenderungan apa yang dilihat dan diamati seseorang merupakan sesuatu yang berhubungan dengan keinginan dan kebutuhannya. Adapun minat belajar siswa dapat ditinjau dari 4 asepek, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan (Slameto, 2010).

Oleh karena itu, untuk menunjang minat belajar siswa, maka diperlukan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang aktif dan menarik, salah satunya adalah strategi pembelajaran Crossword Puzzle. Crossword Puzzle atau Teka-Teki Silang merupakan strategi pembelajaran menggunakan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau kata/frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. strategi ini memiliki potensi untuk menunjang minat belajar siswa, karena strategi ini dinilai dapat membantu siswa tertarik dan ikut terlibat pada proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) ini akan diterapkan oleh peneliti pada mata pelajaran IPS kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar. Hal ini juga berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa hasil belajar mata pelajaran IPS kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar tersebut rata-rata memiliki nilai yang belum maksimal atau masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar”. Dengan begitu, hasil penelitian akan mengungkapkan apakah strategi pembelajaran tersebut dapat menunjang minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS Kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar.

Adapun rumusan masalah yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) pada mata pelajaran IPS kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar?
2. Bagaimana gambaran minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar?
3. Bagaimana pengaruh strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar?
4. **TINJAUAN PUSTAKA (jika diperlukan)**
	1. **Strategi Pembelajaran**

Moeliono (dalam Djamarah, 2014, h. 238) menyatakan bahwa strategi identik dengan teknik, secara umum strategi mempunyai pengertian garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam mencapai sasaran yang telah ditentukan. Menurut Zainal (2016, h. 69) strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu

 Adapun menurut Kurniawan (2014, h. 238), strategi belajar mengajar adalah rencana dan cara-cara membawakan pengajaran agar segala prinsip dasar dapat terlaksana dan segala tujuan pengajaran dapat dicapai secara efektif. Berdasarkan beberapa pengertian strategi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga memudahkan siswa menerima dan memahami materi yang diberikan.

* 1. **Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*)**

Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwana hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris). (Munir, 2005).

Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) melibatkan partisipasi siswa aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Selain itu, Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) juga dapat membantu siswa meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan mereka dalam mengingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Fungsi dari Teka-Teki Silang itu sendiri yaitu membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus menerus belajar dengan santai. Karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat murid menjadi lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan murid sehingga murid tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.

Adapun kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang diuraikan oleh Sri Haryanti Oktavia & Zakir Has (2017), kelebihannya meliputi:

1. Dapat merangsang dan menumbuhkan keaktifan siswa
2. Dapat membantu berkembangnya kemandirian siswa
3. Dapat memperdalam pemahaman siswa mengenai materi yang ditelah disampaikan
4. Membina rasa tangggung jawab dan sikap disiplin siswa,

Adapun kekurangannya meliputi:

1. Dapat menimbulkan kebosanan jika terlalu sering diberikan oleh guru
2. Jika tugas tidak disertai dengan petunjuk yang jelas, maka hasil pekerjaan kemungkinan dapat menyimpang dari tujuan.

Selain itu, Adapun langkah-langkah penerapan strategi Crossword Puzzle diuraikan oleh Zaini (2008), yaitu:

* 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran.
	2. Guru memberikan tugas setelah memberikan materi pembelajaran.
	3. Guru menyiapkan kata-kata kunci, pernyataan, pertanyaan, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah dijelaskan.
	4. Guru membuat kisi-kisi atau kotak-kotak yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah ditentukan.
	5. Guru dapat membagi peserta didik kedalam kelompok atau individu.
	6. Guru membagikan Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) kepada setiap peserta didik atau kelompok.
	7. Guru memberikan batas waktu pengerjaan Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle).
	8. Guru dapat memberi apresiasi atau hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.
	9. **Minat Belajar**

Mu’inah (2017) menyebutkan minat adalah keinginan, kecenderungan yang tinggi dapat juga berupa kesukaan atau hobby terhadap sesuatu serta adanya rasa kegairahan terhadap sesuatu. Sedangkan, Wakijo dan Sari (2017) menjelaskan pengertian minat sebagai rasa tertarik yang ditunjukan oleh individu atau seseorang kepada suatu objek.

. Seperti yang dikatakan oleh Susanto (2013, h.58), bahwa minat merupakan dorogan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian seecara efektif yang menyebabkan diilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Sedangkan Slameto (2015, h.180) dalam bukunya menyebutkan pengertian minat belajar ialah, “salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai minat dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Berdasarkan pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang dalam proses pembelajaran yang berbentuk keaktifan, perhatian, semangat, dan ketertarikan/perhatian.

Adapun aspek-aspek minat belajar diuraikan oleh Arikunto (2010), yaitu:

1. Perasaan senang, apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.
2. Ketertarikan, berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.
3. Perhatian, minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.
4. Keterlibatan, sikap seseorang akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.
	1. **Hakikat IPS**

Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai perguruan tinggi. IPS mengkaji seperangkat peristiwa. Fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah dan ekonomi pembelajaran tersebut disajikan di sekolah mulai dari kelas rendah sampai kelas atas.

IPS adalah serangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah yang mempelajari isu-isu sosial yang berkembang di masyarakat yang memuat keadaan geografis, perkembang sejarah dan kegiatan ekonomi masyarakat. Pembelajaran IPS akan terus berkembang karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan. Oleh karena itu pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai (values) sehingga dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

Adapun tujuan pembelajaran IPS menurut Hasan (1996), yaitu untuk mengembangkan nilai dan moral yang berlaku dalam masyarakat menjadi bagian dari kepribadian individu murid. sikap, nilai dan moral yang dapat dikembangkan diantaranya adalah Pengetahuan dan pemahaman tentang nilai dan moral yang berlaku dalam masyarakat seperti sikap kritis, kebenaran, penghargaan terhadap pendapat orang lain, religiusitas, sifat kepedulian sosial, menghormati orang tua, dan sebagainya.

Ruang lingkup IPS menurut Tasrif (2008) ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, geografi, dan hubungan politik, Ditinjau dari segi kelompoknya dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, wargaDitinjau dari tingkatannya meliputi tingkat lokal, regional dan global. Aspek-aspek tersebut merupakan unsur-unsur yang terdapat dalam ruang lingkup pada pembelajaran IPS secara umum. Unsur-unsur tersebut berlaku dalam setiap pembelajaran IPS SD/MI atau jenjang di atasnya.

Adapun problematika pada pembelajaran IPS di SD/MI banyak sekali ditemukan pembelajaran yang tidak efektif dan kondusif. Hal tersebut banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari metode, media atau sumber belajarnya itu sendiri. Dari segi metode, pada umumnya guru seringkali menggunakan metode ceramah sebagai salah satu metode dalam pembelajaran IPS. Metode ceramah dalam pembelajaran IPS dianggap metode paling efektif. Akan tetapi kenyataanya pembelajaran IPS dengan menggunakan metode ceramah membuat murid jenuh dalam mengikuti pelajaran.

1. **METODE PENELITIAN**
2. **Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono 2017, h.72). Menurut Gay (Emzir 2007, h.63), penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat).

Desain penelitian ini menggunakan nonequivalent control group design. Desain ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan Strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle), sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran sama seperti biasanya/ konvensional.

1. **Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN NO. 99 Kampung Beru Kabupaten Takalar selama kurang lebih 4 pekan mulai bulan Mei-Juni 2022 sesuai dengan langkah-langkah penelitian yang telah ditentukan pada prosedur penelitian.

1. **Instrumen Penelitian**

Adapun instrument penelitian pada penelitian ini adalah:

1. Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword puzzle). Lembar observasi tersebut berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword puzzle).

1. Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui forrmulir- formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis, 2008, h. 66). Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner berjumlah 20 pernyataan yang terdiri dari pernyataan positif dan negatif untuk menilai tingkat minat belajar siswa, yang ditinjau dari 4 aspek, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

Bentuk alternatif jawaban menggunakan skala likert, dimana jawaban terdiri dari 4 pilihan yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penskoran untuk pernyataan positif adalah 5 skor untuk Sangat Setuju (SS) berturut-turut hingga skor 1 untuk Sangat Tidak Setuju (STS), dan sebaliknya penskoran untuk pernyataan negatif adalah 1 skor untuk Sangat Setuju (SS) berturut-turut hingga 5 skor untuk Sangat Tidak Setuju (STS). Metode ini digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa.

1. **Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial.

1. Analisis statistic deskriptif

Hasan (Priyatno, 2014) menyatakan bahwa analisis statistik deskriptif adalah bagian dari statistika yang mempelajari cara pengumpulan data dan penyajian data sehingga mudah dipahami. Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan minat belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ketika diberi perlakuan berupa Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dengan data deskriptif berupa tabel distribusi dari mean, median dan modus standar deviasi, min, dan max.

1. Analisis data inferensial

Analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dimana hasil inferensi (kesimpulan) yang diperoleh dari suatu sampel dapat digeneralisasikan pada populasi sehingga proses perhitungan analisisnya dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 26.0. Namun, sebelum melakukan pengujian hipotesis penelitian, terlebih dahulu akan dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah kedua uji persyaratan terpenuhi, maka uji hipotesis dapat dilakukan. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah:

H1: Terdapat pengaruh strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar.

H0: Tidak terdapat pengaruh strategi pembelajarann Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**
2. **Hasil Penelitian**
3. Penerapan Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Pada Mata Pelajaran IPS

Proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS dilaksanakan pada Kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol selama empat kali pertemuan. Adapun rincian proses untuk mendapatkan hasil penelitian dilakukan satu kali pre-nontest, dua kali pertemuan dengan tema pembelajaran “Proses dan Tokoh Kemerdekaan Indonesia”, dan satu kali post-nontest. Namun yang membedakan, pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan perlakuan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle), sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle).

Setelah rangkaian penelitian tersebut dilakukan maka didapatkan hasil bahwa penerapan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS dinilai sangat efektif. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil lembar observasi yang diisi melalui pengamatan yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) sedang berlangsung. Adapun hasil pengamatan pada lembar observasi yaitu pada pertemuan pertama 78% (baik) dan pertemuan kedua 93% (sangat baik).

1. Gambaran Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar

Adapun hasil angket (pre-nontest) yang dibagikan untuk mengukur presentase minat belajar siswa berdasarkan empat indikator sebelum diberikan perlakuan pada proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.



1. Presentase Tiap Aspek Minat Belajar Siswa (Pre-nontest)

Adapun hasil angket (post-nontest) yang dibagikan setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perlakuan yang berbeda, maka didapatkan hasil sebagai berikut.



**Tabel 2.** Presentase Tiap Aspek Minat Belajar Siswa (Post-nontest)

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa presentase minat belajar pada post-nontest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, presentase aspek perasaan senang yaitu 88%, presentase aspek ketertarikan yaitu 87,6%, presentase aspek perhatian yaitu 89,3%, dan presentase aspek keterlibatan yaitu 78,3%. Sedangkan pada kelas kontrol, presentase aspek perasaan senang yaitu 63%, presentase aspek ketertarikan yaitu 64%, presentase aspek perhatian yaitu 70,3%, dan presentase aspek keterlibatan yaitu 62,3%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil presentase setiap aspek minat belajar siswa pada kelas eksperimen setelah menerapkan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan setelah menerapkan metode pembelajaran biasa/ konvensional pada kelas kontrol, minat belajar siswa diinterpretasikan berada pada kategori tinggi.

1. Pengaruh Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

Adapun Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis data inferensial. Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan minat belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ketika diberi perlakuan berupa Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dengan data deskriptif berupa tabel mean, standard deviation, min, dan max. Tabel statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel berikut.



**Tabel 3.** Deskriptif Statistik

Setelah analisis statistik deskriptif, peneliti mengolah hasil data inferensial yang bertujuan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji analisis prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas



**Tabel 4.** Uji Normalitas

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa semua hasil uji normalitas menggunakan tes Kolmogorov-Smirnov dan Sahapiro-Wilk pada program SPSS 26.0, pada pre-nontest kelas eksperimen memiliki nilai sig. lebih besar dari 5% (0.05). Maka uji normalitas terpenuhi.

1. Uji Homogenitas



**Tabel 5**. Uji Homogenitas

Berdasarkan tabel, hasil uji homogenitas pada post-nontest kelas eksperimen dan kelas kontrol memilikii varian yang sama. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji homogenitas data, nilai signifikansi berdasarkan rata-rata yaitu 0,12 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada post-nontest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, dalam hal ini uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya uji hipotesis dapat dilakukan. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample T-test pada program SPSS 26.0, yang bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata dua variable dari dua kelompok yang berbeda. Berikut adalah hasil uji hipotesis.



Berdasarkan tabel, uji hipotesis dinyatakan berhasil. Hal ini dibuktikan oleh pengujian hipotesis dengan nilai Sig. yaitu 0.00 atau dinyatakan kurang dari 0.05. Dengan demikian Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan kata lain, terdapat pengaruh strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar.

1. **Pembahasan Penelitian**
2. Penerapan Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Pada Mata Pelajaran IPS

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) pada siswa kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar berlangsung dengan sangat efektif. Hal ini dibuktikan berdasarkan peningkatan hasil presentase keterlaksanaan pembelajaran pada lembar observasi pada pertemuan pertama dengan presentase 78% (baik) dan pertemuan II dengan presentase 93% (sangat baik). Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) diniliai sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS. Dengan demikian, strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dapat menjadi strategi alternatif bagi guru untuk diaplikasikan jika menghadapi siswa yang mempunyai minat belajar yang rendah, karena strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dapat merangsang keaktifan siswa, membantu berkembangnya kemandirian siswa, memperdalam pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan, serta membina rasa tanggungjawab dan sikap disiplin siswa (Sri Haryati Oktavia & Zakir Has, 2017).

1. Gambaran Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar

Berdasarkan hasil penelitian, presentase setiap aspek minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada presentase setiap aspek minat belajar pada kelas kontrol pada pre-nontest maupun post-nontest. Pada pre-nontest, selisih presentase untuk masing-masing aspek minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut-turut yaitu 8,4%, 13%, 8,4%, dan 10%, dan pada post-nontest, selisih presentase untuk masing-masing aspek minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut-turut yaitu 25%, 23,6%, 19%, dan 16%, dimana presentase minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang belajar menggunakan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang belajar tanpa menggunakan perlakuan srategi pembelajaran Teka-Teki Silang atau dengan kata lain menggunakan metode konvensional.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian juga dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen, presentase setiap aspek minat belajar setelah belajar menggunakan strategi strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) (post-nontest) lebih tinggi daripada presentase setiap aspek minat belajar sebelum menggunakan strategi strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) (pre-nontest). Hal ini dapat dilihat dari selisih presentase untuk setiap aspek minat belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan berturut-turut yaitu 21%, 20%, 22%, dan 16%. Dengan demikian, besarnya selisih presentase yang diperoleh dari tiap aspek minat belajar tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle). Hal ini membuktikan bahwa penerapan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) mendukung aspek-aspek minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa (Slameto, 2010).

Berdasarkan hasil penelitian, aspek minat belajar yang memiliki peningkatan tertinggi setelah penerapan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) adalah aspek perhatian siswa (22%). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) merupakan strategi pembelajaran yang menarik perhatian dan menumbuhkan minat siswa serta meningkatkan konsentrasi siswa dan membuat siswa fokus pada pembelajaran sehingga mengesampingkan hal yang lain. Jika siswa memiliki perhatian pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obek tersebut (Slameto, 2010).

1. Pengaruh Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

Setelah melakukan penelitian pada dua kelas pada sekolah SDN No.99 Kampung Ber Kabupaten Takalar, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol, peneliti mendapatkan hasil penelitian berupa analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial.

Berdasarkan analisis statistik deskriptif yang diperoleh menggunakan program SPSS 26.0 pada tabel 4.3, ditemukan bahwa nilai rata-rata (Mean) minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan adalah 52,80 dan setelah diberi perlakuan menggunakan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crosswod Puzzle) meningkat secara signifikan pada nilai Mean 68,67. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crosswod Puzzle).

Selanjutnya, untuk menentukan analisis inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat sebelum menguji hipotesis pada penelitian ini, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, hasil menunjukkan bahwa nilai Signifikansi dari semua nontest lebih dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Kemudian, diadakan uji prasyarat kedua, yaitu uji homogenitas. Berdasarkan uji homogenitas, ditemukan bahwa nilai signifikansi berdasarkan rata-rata hasil post-test yaitu 0,12 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada post-nontest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen.

Setelah kedua uji prasyarat terpenuhi, maka uji hipotesis dilakukan menggunakan rumus Paired Sample T-Test pada program SPSS 26.0 dan diperoleh nilai Signifikansi 0,00, yang berarti nilai Sig. < 0,05. Sehingga, Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan kata lain, terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) terhadap minat siswa pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) merupakan strategi yang efektif untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian bahwa penerapan strategi pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh Munir (2006), bahwa Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media latihan soal-soal bagi murid dengan harapan dapat menarik perhatian dan menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran IPS.

Selain itu, Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) melibatkan partisipasi siswa aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. karena siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan demikian, siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan dan minat belajar siswa menjadi semakin meningkat. Disamping itu, Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) juga membuat siswa dapat meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan siswa dalam mengingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik (Munir, 2006).

1. **KESIMPULAN**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) pada mata pelajaran IPS kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar berada antara kategori efektif (78%) dan kategori sangat efektif (93%).
2. Gambaran minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar yaitu; (1) hasil presentase setiap indikator minat belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada presentase setiap aspek minat belajar pada kelas kontrol, dan (2) hasil presentase setiap aspek minat belajar pada kelas eksperimen setelah perlakuan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (post-nontest) lebih meningkat dibanding minat belajar siswa tanpa perlakuan (pre-nontest).
3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (Crosswors Puzzle) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN No.99 Kampung Beru Kabupaten Takalar. hal ini dapat dibuktikan dengan nilai sig.= 0,00 (<0,05).

**DAFTAR PUSTAKA**

Bryman, A. (2016). *Social research methods*. Oxford university Departemen Agama. 2004. Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Islam.

Dimyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta

Dr. Vladimir, V. F. (1967). pembelajaran ilmu sosial (ips). Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local., 1(69), 5–24.

Emzir. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT. Rajagrafindo

Persada.

Gulo. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Grasindo.

Hamdani. (2011). penerapan model pembelajaran quantum learning. Strategi Belajar Mengajar.

Mu’inah, M. (2017). Pengaruh Pengelolaan Perpustakaan Sekolah terhadap Minat Baca Peserta Didik di MAN POLMAN Kec. Mapilli Kab. Polewali Mandar. http://repositori.uin-alauddin.ac.id/5705/

Mushlihin al-Hafizh. (2013). Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle. (online). Diakses pada laman: http://www.referensimakalah.com/2013/01/strategi-pembelajaran-crossword-puzzle, (8 Maret 2022)

Oktavia Sri Haryati. (2017). pengaruh metode pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips. 5(1), 43–57.

Prasetya, R. G. (2017). peningkatan aktivitas dan hasil belajar dengan metode problem basic learning. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Basic Learning, 5(1), 6–18.

Rusman. 2013. Model-Model Pembelajaran Berorientasi Mengembangkan

Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sahabuddin. 2007. Mengajar Dan Belajar. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.

Sanjaya, Wina. 2008. Startegi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses

Pendidikan. Jakarta: Prenada Media.

Sembiring, R. B., & . M. (2013). Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP), 6(2), 34–44. https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996

Slameto 2015. (2017). pengertian minat belajar. 12(1), 13–36.

Sugiyono 2006. (2014). metode penelitian eksperimen. 31–40.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Diagram Kelistrikan Sistem Pengisian. Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 1–5.