

## **Pengaruh Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV SD**

**Titin kurniawati<sup>\*</sup>, Darsono<sup>2</sup>, Sarengat.<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

<sup>2</sup>FKIP Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Setiabudi No. 226 Bandung.

<sup>3</sup>FKIP Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr Hamka Air Tawar Padang, Sumatra Barat

\*titinkurnia71472@gmail.com, Telp. +6285783377244

*Received:*

*Accepted:*

*Online Published*

***Abstract: Influence Of Active Learning Strategies Of Puzzle Crossword Type On The Results Of Thematic Learning In Class Iv Elementary School***

*The problem of The research of the low learning outcomes of students, IVB class, KKM that has been determined is 75. The purpose of this study was to determine the effect of the application of crossword puzzle type active learning strategies to the fourth grade Thematic learning outcomes of SD Negeri 6 Merak Batin Natar. The type of the research used experimental research with experimental design of Non-Equivalent Group Design. The Date collection was done by using a questionnaire to measure the effectiveness of the influence of the implementation of crossword puzzle type active learning strategies, while multiple choice test questions to measure student learning outcomes. The results of the researces shoned that researces are influences from the application of the crossword puzzle type active learning strategies to the fourth grade Thematic learning outcomes of SD Negeri 6 Merak Batin Natar.*

***Keywords:*** *crossword puzzle, learning outcomes, thematic.*

**Abstrak: Pengaruh Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV SD**

Latar belakang rendahnya hasil belajar peserta didik, yakni pada kelas IVB peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Tematik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Natar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain eksperimen *Non-Equivalent Group Design*. Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t-test diperoleh data  $t_{hitung}$  sebesar 3,61 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,02, perbandingan tersebut menunjukkan ( $3,61 > 2,02$ ) berarti  $H_a$  diterima. Hasil penelitian terdapat pengaruh dari penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Tematik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Natar.

**Kata kunci:** *crossword puzzle, hasil belajar, tematik.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan juga merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan peserta didik melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sebagaimana dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 secara tegas menyatakan bahwa.

Pendidikan dasar diselenggarakan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat berupa pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar. Selain itu, pendidikan dasar juga berfungsi mempersiapkan peserta didik untuk masuk kejenjang selanjutnya. Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 34 ayat 1 tentang wajib belajar menyatakan bahwa, setiap warga negara yang berusia 6 (enam) tahun dapat mengikuti program wajib belajar, dan pasal 6 ayat 1 setiap warga negara yang berusia 7-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar.

Pendidikan dapat diperoleh dari lembaga-lembaga pendidikan baik itu lembaga formal maupun nonformal. Lembaga pendidikan formal dilaksanakan oleh pemerintah dan masyarakat. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memungkinkan seseorang untuk mendapat, menggali, dan meningkatkan pengetahuan sesuai dengan tujuan

Pendidikan yang tercantum dalam Permendikbud No. 22 Tahun

2016 dalam standar proses yang berbunyi. (1) Standar proses pendidikan dasar dan menengah selanjutnya disebut standar proses merupakan kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan dasar menengah untuk mencapai kompetensi lulusan. (2) Standar proses sebagaimana dimaksud pada ayat 1 tercantum pada lampiran yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari peraturan menteri ini.

Lembaga pendidikan formal di sekolah tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Pendidik sebagai *teacher center* yang menjelaskan pembelajaran, dan menciptakan suasana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini penting sekali untuk dipertimbangkan karena merupakan tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik, pendidik harus inovatif dan kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Selain peran pendidik, peran peserta didik juga sangat penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, peserta didik juga harus berperan aktif dalam pembelajaran. Interaksi yang baik antara pendidik dengan peserta didik akan menghasilkan hubungan timbal balik yang mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran, pendidik juga perlu mengadakan pemilihan strategi pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode atau strategi yang tepat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Rakhmat, 2006: 213).

Keberhasilan proses belajar mengajar juga didukung oleh adanya kurikulum. Diberlakukannya kurikulum 2013 diharapkan mampu menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif. Sehingga dalam proses pembelajaran, pendidik dituntut untuk memberikan inovasi baru dan merancang kegiatan pembelajaran, selain itu pendidik juga dituntut memiliki keterampilan dalam memilih model atau materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran tematik di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses pembelajaran dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya. Pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada terciptanya suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku dimasyarakat.

Menurut Soemantri (1967) tujuan pembelajaran Tematik adalah mudah memusatkan perhatian pada satu tema tertentu, lebih dapat mengembangkan potensi peserta didik. Oleh Karena itu diharapkan kelak dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, yang bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

Menurut Setianingsih (2009) menyatakan bahwa dalam pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dapat mengembangkan kompetensi berbahasa, pengalaman dan pemahaman lebih. Dari itu kita peneliti mencoba mengeksplor kemampuan peserta didik dan

disamping itu aktivitas pendidik lebih dominan daripada peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik kurang tertarik, kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada hasil observasi pada pembelajaran tematik.

Permasalahan tersebut juga terjadi di SD Negeri 6 Merak Batin. Berdasarkan hasil observasi pada bulan Desember 2018, diperoleh informasi bahwa pada kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin masih rendahnya nilai pada pembelajaran tematik.

Adapun persentase ujian semester ganjil pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Persentase hasil ujian semester ganjil pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Tahun Pelajaran 2018/2019**

		Tema 1		Tema 2		Tema 3		Tema 4		Tema 5	
		T	TT								
IV A	30 Peserta didik	16	14	20	10	20	10	22	8	26	4
IV B	28 Peserta didik	14	14	16	12	15	13	17	11	19	9
Perse ntase (%)	IV A	53,3 %	46,7 %	66,7 %	33,3 %	66,7 %	33,3 %	73,3 %	26,7 %	86,7 %	13,3 %
	IV B	50 %	50 %	57,1 %	42,9 %	53,8 %	46,2 %	60,7 %	39,3 %	67,8 %	32,2 %

(Sumber: Dokumentasi nilai *mid* Semester Ganjil kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin)

Keterangan

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 1. terlihat beberapa mata pelajaran, yaitu tema 1 sebanyak 50%, tema 2 sebanyak 42%, tema 3 sebanyak 46%, tema 4 sebanyak 39% dan tema 5 sebanyak 32% . Dapat dilihat bahwa peserta didik kelas IV masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) salah sehingga dapat dilihat masih banyak peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Mulyasa (2013:131) menyebutkan bahwa suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh peserta didik di kelas telah mencapai KKM. Merujuk pendapat ahli dapat diketahui bahwa hasil belajar di kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin masih rendah.

Peneliti melaksanakan observasi saat pembelajaran sedang berlangsung, untuk melihat lebih detail permasalahan yang ada di kelas IV terutama kelas IV B SD Negeri 6 Merak Batin. Berdasarkan observasi yang penulis laksanakan di kelas IV B SD Negeri 6 Merak Batin, terlihat proses pembelajaran di kelas IV B masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).

Pendidik lebih banyak menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran, akibatnya pendidik memberikan pertanyaan kepada peserta didiknya, namun peserta didik kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik. Selain itu, peserta didik merasa kurang senang dan mudah melupakan pelajaran yang disampaikan disekolah dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Permasalahan tersebut diharapkan dapat diatasi salah

satunya dengan cara pendidik menerapkan pembelajaran aktif dengan strategi strategi yang menarik agar peserta didik dapat lebih aktif dan mampu meningkatkan pemahaman tentang apa yang dipelajari. Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* (teka-teki silang).

Menurut peneliti memiliki beberapa alasan yang mendasari perlunya menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* karena dalam pelaksanaannya, peserta didik diajak untuk meninjau kembali materi yang diajarkan dengan bentuk *crossword puzzle* sehingga mendukung daya ingat peserta didik dalam materi yang telah diajarkan yang nantiya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diinginkan. Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* juga dapat membuat peserta didik menjadi berminat dan berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Penelitian pendukung sebelumnya yang menjadi referensi dilakukan oleh Laksmi (2014) disimpulkan bahwa strategi menunjukkan pengaruh terhadap hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis otak (*brain based learning*) berbantuan media teka-teki silang dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Jelantik Denpasar dan penelitian yang dilakukan oleh Yuliana (2016) disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan penelitian ini menunjukkan pengaruh

upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* di kelas IV SD Sekar Suli Yogyakarta.

Berdasarkan pemaparan tersebut penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui hubungan yang positif dan signifikan antara pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar tematik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Natar”.

## METODE

### Jenis Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian dan hipotesis yang diajukan, maka penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran untuk meninjau kembali materi yang diajarkan dengan bentuk *crossword puzzle* (teka-teki silang). Hal tersebut dapat membuat peserta didik menjadi berminat dan berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Kegiatan diawali dengan menjelaskan tentang istilah dan nama-nama penting yang terkait dengan materi, lalu menyusun

sebuah *crossword puzzle* sederhana beserta cara mengisinya, selanjutnya membagikan *crossword puzzle* itu kepada peserta didik untuk diisi dengan batas waktu tertentu, dan berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak menjawab benar.

### Prosedur

Prosedur yang digunakan ialah sebagai berikut: (1) Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dan kelompok kontrol tanpa perlakuan. (2) Melakukan uji coba instrumen tes pada subjek uji coba yaitu 20 orang peserta didik kelas IV dari SD Negeri Pancasila Natar yang lokasinya paling dekat dengan SD yang akan diteliti. Selain itu SD Negeri Pancasila dan SD yang akan diteliti sama-sama melaksanakan kurikulum 2013 pada kelas 1,2, 3, 4, 5, dan 6, serta akreditasinya sama yaitu B. (3) Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat valid dan reliabel. (4) Melaksanakan *pretest* pada kedua kelompok itu. (5) Mengadakan perlakuan pada kelas eksperimen, yakni dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Sementara pada kelompok kontrol menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. (6) Memberikan *posttest* pada kedua kelompok. (7) Mencari *mean* antara *posttest* dan *pretest* pada kedua kelompok tersebut. (8) Menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil langkah ketujuh, sehingga dapat diketahui pengaruh penerapan

strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle terhadap* hasil belajar tematik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin menggunakan bantuan *microsoft office excel 2010*.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Arikunto (2012: 173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin, Natar pada tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak 58 orang peserta didik dengan rincian pada tabel 4 berikut ini.

Selain menentukan populasi, dalam penelitian perlu juga untuk ditetapkan sampelnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *jenuh sampling* sebagai teknik pengambilan sampelnya. Sugiyono (2013: 124) menyatakan bahwa sampel jenuh ialah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Sesuai dengan desain penelitiannya yaitu *quasi experimental design* dan bentuk *non-equivalent control group design*, maka penelitian ini tidak akan mengambil subjek secara acak dari populasi tetapi menggunakan seluruh subjek dalam kelompok yang utuh untuk diberi perlakuan. Jadi peneliti memberi pengaruh terhadap kelas IV B dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*, sedangkan kelas IV A

dijadikan kelas kontrol dengan strategi konvensional pada pembelajaran tematik.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian berupa observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan kuesioner (angket). Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 6 Merak Batin.

Wawancara yang dilakukan peneliti adalah untuk mendapatkan informasi tentang data-data peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin. Studi dokumentasi untuk memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin. Alat pengumpul data berupa angket

dengan menggunakan skala *Likert* tanpa pilihan jawaban netral untuk memperoleh data persepsi peserta didik tentang kompetensi sosial pendidik dengan hasil belajar peserta didik.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes dan angket.

Tes yang digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif peserta didik. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0. Tes diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu *pretest* dan *posttest*.

Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon peserta didik tentang penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Peneliti menggunakan skala *Likert* sebagai pedoman dalam mengajukan pernyataan dengan empat alternatif jawaban. Peserta didik diharapkan menjawab pernyataan yang diajukan sesuai dengan apa yang sebenarnya. Skor pernyataan yang diajukan bersifat positif dengan bentuk pilihan jawaban selalu memiliki skor 4, sering memiliki skor 3, kadang-kadang memiliki skor 2, dan tidak pernah memiliki skor 1.

Data yang diambil dalam penelitian ini berupa data hasil belajar kognitif untuk kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengambilan data dilaksanakan sebanyak 2 kali (*pretest* dan *posttest*) untuk masing-masing kelas. *Pretest* dilaksanakan sebelum pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah proses pembelajaran berakhir pada pertemuan kedua.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data untuk me-nguji hipotesis menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan data yang diperoleh dari angket dan studi dokumentasi berupa nilai nilai *mid* semester ganjil kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin. Sebelum dilaksanakan analisis data terlebih dahulu, peneliti harus melakukan pengujian prasyarat analisis dengan menguji normalitas dan linearitas data. Data penelitian diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan peserta didik. *Pretest* diberikan pada awal pertemuan pada kelas eksperimen

maupun kelas kontrol sebelum pendidik memberikan materi pembelajaran. Hal itu dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik. Setelah melakukan pembelajaran dilakukan pengambilan data *posttest*. *Posttest* diberikan di akhir pembelajaran pada pertemuan kedua di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Butir soal yang diberikan sebanyak 15 soal dan sudah diujikan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Berikut tabel peningkatan nilai (*N-Gain*) kelas eksperimen.

eksperimen yaitu 36,07 dan nilai *posttest* yaitu 74,64. Rata-rata peningkatan nilai (*N-Gain*) pada kelas eksperimen sebesar 0,60. diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 36,67 dan rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 68,67. Rata-rata peningkatan nilai pada kelas kontrol sebesar 0,48.

diketahui bahwa ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut karena kelas eksperimen diberi perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional, yaitu dengan ceramah dan tanya jawab. Setelah nilai kedua kelas dibandingkan, selanjutnya yaitu menggolongkan *N-Gain* (peningkatan) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian pada Februari 2019 peneliti memperoleh data variabel X (Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*) dokumentasi yang dilaksanakan pada Januari 2019 peneliti memperoleh data variabel Y

(hasil belajar Tematik) pada peserta didik kelas IV SD Negeri 6 merak batin.

Soal angket strategi pembelajaran aktif tipe *crassword puzzle* terdiri dari 15 pernyataan. Angket tersebut diberikan kepada peserta didik kelas IV B SD Negeri 6 Merak Batin yang berjumlah 28 peserta didik pada saat akhir pembelajaran setelah melaksanakan *posttest*. Data hasil angket hanya untuk mengetahui keefektifan pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crassword puzzle*. Berikut ini tabel data hasil analisis soal angket.

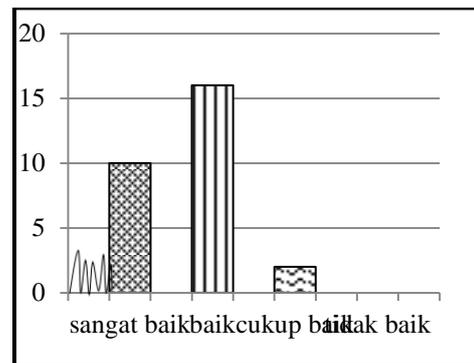
**Tabel 2.**Data angket respon peserta didik terhadap penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crassword puzzle*

No.	Interval Jumlah Skor	Katagori	Frekuensi	Jumlah Skor
1.	48,75-60	sangat baik	10	373
2.	37,50-48,74	baik	16	683
3.	26,25-37,49	cukup baik	2	70
4.	15-26,24	tidak baik	0	0
Jumlah skor total				1268
Jumlah skor maksimal				1500
Rata-rata skor				45,28

Berdasarkan tabel 2, dapat dideskripsikan bahwa nilai respon peserta didik dalam penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crassword puzzle* frekuensi terbanyak terdapat pada katagori sangat baik yaitu sebanyak 10 peserta didik, katagori baik sebanyak 16 peserta didik, untuk katagori cukup baik sebanyak 2 peserta didik, dan tidak ada respon peserta didik pada kategori tidak baik. Rata-rata skor mencapai 45,28.

Jika dilihat klasifikasi pengkatagorian variabel X termasuk kedalam katagori baik. Hal ini

menandakan secara umum peserta didik merasa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crassword puzzle* dapat membantu mereka dalam memahami materi yang dipelajari. Berikut ini peneliti sajikan data tersebut dalam bentuk diagram.



**Gambar 1.** Hasil penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crassword puzzle*

### Uji Prasyarat Analisis Data

Terdapat dua data yang perlu diuji normalitas, Terdapat dua data yang perlu diuji normalitas, yaitu data *pretest* dan data *posttest*. Uji normalitas menggunakan rumus *chi kuadrat*. Interpretasi hasil perhitungan dilakukan dengan membandingkan  $X^2_{hitung}$  dengan  $\chi^2_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = k - 1 = 7 - 1 = 6$ , maka dicari pada tabel *chi kuadrat* didapati  $\chi^2_{tabel}$  sebesar 12,592. Hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* menunjukkan  $X^2_{hitung} = 5,608 < \chi^2_{tabel} = 12,592$  yang berarti data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapati  $X^2_{hitung} = 10,294 < \chi^2_{tabel} = 12,592$  yang berarti data tersebut berdistribusi normal.

Kaidah keputusan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka varians homogen,

sedangkan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka varians tidak homogen. Taraf signifikansi yang ditetapkan adalah 0,05. Hasil perhitungan didapat nilai  $F$  untuk *pretest* yaitu  $F_{hitung}$  sebesar 1,20. Kemudian menentukan  $F_{tabel}$  yaitu dk pembilang ( $28 - 1 = 27$ ) dan dk penyebut ( $30 - 1 = 29$ ), sehingga diperoleh  $F_{tabel}$  1,90. Ini berarti nilai  $F_{hitung} = 1,20 < F_{tabel} = 1,90$ . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa varian *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Adapun Hasil perhitungan didapat nilai  $F$  untuk *posttest* yaitu  $F_{hitung}$  sebesar 1,26. Nilai  $F_{tabel}$  yang sudah diperoleh adalah 1,90. Ini berarti nilai  $F_{hitung} = 1,20 < F_{tabel} = 1,90$ . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa varian *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol juga homogen.

### Uji Hipotesis

pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *t-test*. Rumus yang digunakan adalah rumus *t-test pooled varians*.

Menentukan  $t_{tabel}$  dengan dk =  $(28 + 30 - 2) = 56$  dengan taraf signifikansi 5%, maka didapat  $t_{tabel} = 2,021$ , sehingga  $t_{hitung} = 3,61 > t_{tabel} = 2,021$  berarti  $H_a$  diterima, artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Tematik IV SD Negeri 6 Merak Batin”.

### Pembahasan

Penelitian ini terdapat dua data yang dikumpulkan dengan menggunakan dua instrumen pengumpul data, yaitu soal test dan angket. Data yang diperoleh dari soal tes digunakan untuk menganalisis uji hipotesis, sedangkan data yang diperoleh dari angket hanya

digunakan sebagai informasi tambahan mengenai penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*.

Rata-rata hasil *pretest* di kelas eksperimen adalah 36,07%. Sedangkan jumlah Rata-rata hasil *pretest* di kelas kontrol adalah 36,37%. Persentase ketuntasan *pretest* kelas eksperimen sebesar 36,07% termasuk kategori rendah, hampir sama dengan kelas kontrol 36,37% juga termasuk dalam kategori rendah. Hasil uji normalitas dengan rumus *chi-kuadrat* pada data nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai  $\chi^2_{tabel}$  sebesar 12,592. Hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* menunjukkan  $X^2_{hitung} = 5,608 < \chi^2_{tabel} = 12,592$  yang berarti data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Perhitungan uji homogenitas *pretest* diperoleh  $F_{hitung} = 1,20 < F_{tabel} = 1,90$ . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa varian *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen, dengan demikian dapat dikatakan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama.

Setelah diperoleh data *pretest*, maka selanjutnya kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran. Kelas eksperimen diterapkan strategi *crossword puzzle*, dengan kelas kontrol tidak diterapkan strategi *crossword puzzle*. Penerapan strategi *crossword puzzle* pada kelas eksperimen dengan langkah langkah pemilihan topik, perencanaan kooperatif, implementasi, analisis dan sintesis, persentasi hasil dan evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan kegiatan berupa menentukan tujuan pembelajaran, objek yang akan dipelajari, cara belajar peserta didik,

mempersiapkan perizinan bila diperlukan, dan persiapan teknis. Langkah pelaksanaan berupa melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disiapkan, kegiatan pembelajaran diawali dengan memberikan penjelasan awal, tanya jawab, lalu melakukan pembelajaran *crossword puzzle* yang diimplementasikan dalam lembar kegiatan peserta didik, lalu mendiskusikan hasil pembelajaran *crossword puzzle* yang telah dilakukan.

Kedua kelas diberikan *posttest* di akhir pembelajaran untuk menguji kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan setelah diberi perlakuan. Analisis data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan pada hasil belajar peserta didik. Setelah diberi perlakuan, diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 74,64 pada kelas eksperimen dan 68,67 pada kelas kontrol. Jumlah peserta didik kelas eksperimen yang tuntas ada 19 orang dan yang tidak tuntas 9 orang. Sedangkan pada kelas kontrol yang tuntas ada 9 orang dan yang tidak tuntas 21 orang.

Hasil uji normalitas *posttest* dengan menggunakan rumus *chi-square* pada kelas eksperimen diperoleh  $X^2_{hitung} = 10,294 < \chi^2_{tabel} = 12,592$  jadi kedua data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji homogenitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 1,26. Nilai  $F_{tabel}$  yang sudah diperoleh adalah 1,90. Ini berarti nilai  $F_{hitung} = 1,20 < F_{tabel} = 1,90$ . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa varian *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

juga berarti memiliki varian yang sama atau homogen.

Setelah mendapat pelakuan strategi *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran nilai rata-rata *pretest* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 36,07 menjadi 74,64, dengan peningkatan sebesar 38,57. Adapun nilai rata-rata kelas kontrol dari 36,67 menjadi 68,67 dengan peningkatan sebesar 32. Peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol dengan selisih nilai rata-rata kelas kontrol dengan selisih nilai rata-rata sebesar 6,57.

Hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga menunjukkan adanya perbedaan. *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,60 termasuk dalam kategori sedang, sedangkan *N-Gain* kelas kontrol sebesar 0,48 termasuk dalam kategori sedang dengan selisih *N-Gain* kedua kelas tersebut yaitu sebesar 0,12.

Berdasarkan hasil observasi oleh 2 observer, persentase keterlaksanaan strategi *crossword puzzle* yang dilakukan oleh peneliti yaitu 97,91% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Adapun hasil observasi keterlaksanaan strategi *crossword puzzle* yang dilakukan oleh teman sejawat didapatkan rata-rata persentase 84,23% juga termasuk dalam kategori tinggi.

Strategi *crossword puzzle* adalah strategi dimana pembelajaran untuk meninjau kembali materi yang diajarkan dengan bentuk *crossword puzzle*. Hal tersebut dapat membuat peserta didik menjadi berminat dan berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik dapat diketahui dengan melakukan uji hipotesis pada data nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus independent sampel *t-test*. Hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh bahwa  $t_{hitung} = 3,61 > t_{tabel} = 2,201$  yang menyatakan bahwa  $H_a$  diterima.

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa hipotesis yang diajukan peneliti diterima, atau terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* hasil belajar Tematik IV SD Negeri 6 Merak Batin. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan Laksmi (2014) dan Yuliana (2016) dan dalam sebuah jurnal dari Retno (2013) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil analisis kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan pada hasil belajar peserta didik.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka pikir (Sugiyono, 2013: 96). Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti dapat diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan menggunakan strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar tematik kelas IV B SD Negeri 6 Merak Batin Natar.

## Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin. Pengaruhnya pada hasil belajar dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 74,64 sedangkan kelas kontrol adalah 68,67. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,60 sedangkan rata-rata *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,48 selisih *N-Gain* kedua kelas tersebut adalah 0,12.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* diperoleh data  $t_{hitung}$  sebesar 3,61 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,021, perbandingan tersebut menunjukkan ( $3,61 > 2,021$ ) berarti  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Tematik IV SD Negeri 6 Merak Batin.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Laksmi. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak Berantuan Media Teka-teki silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I gusti Ngurahrai Jelantik*. (Jurnal) universitas pendidikan ganesa.
- Mulyasa, E. 2013. *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)*,

*Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Rosdakarya: Bandung.

Rakhmat, 2006. *Psikologi Pendidikan*. UPI Press: Bandung.

Soemantri, 1967. *Pembelajaran Kewarganegaraan*. Kencana Prenada Media: Jakarta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.

Tim Penyusun. 2009. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika: Jakarta.

Yuliana. 2016. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui dtrategi Pembelajaran Aktif Tipe crossword Puzzle di SD IV Sekarsuli Yogyakarta*. (Skripsi) Universitas Negeri yogyakarta.