

Pengaruh Penerapan *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa

Made Melsa Helma Hera^{1*}, Muncarno^{2*}, Sulistiasih^{3*}

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soematri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

²FKIP Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Setiabudi No. 229 Gd. FPIPS Bandung

³FKIP Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta

*e-mail: mademelsahelmahera@gmail.com, Telp: +6285783835150

Received:

Accepted:

Online Published:

Abstrack: The Influence of Implementation Crossword Puzzle of The Students Civic Education Achievement

The purpose of this research is to find positive influence and significant on the active learning strategy type crossword puzzle of civic education. The kind of research this is research experiment. Design research used non-equivalent control group design. Technique the data collection was done to technique test and questioner. The data analysis using student't (t-test) with the program microsoft office excel 2013. The research show there was positive and significant effect implementation of active learning strategy type crossword puzzle of the results of students' civic education IV grade students of SDN 3 Metro Pusat.

Keywords: *crossword puzzle, study result*

Abstrak: Pengaruh Penerapan *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PKn. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan angket. Analisis data menggunakan student't (t-test) dengan menggunakan *microsoft office excel 2013*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PKn siswa SDN 3 Metro Pusat.

Kata kunci: *crossword puzzle, hasil belajar*

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 siswa melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sebagaimana 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 siswa untuk masuk ke jenjang selanjutnya. Pasal 6 ayat 1 setiap warga negara yang berusia 7-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar, dan pasal 34 ayat 1 tentang wajib belajar menyatakan bahwa, setiap warga negara yang berusia 6 (enam) tahun dapat mengikuti program wajib belajar.

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 dapat menggali, dan meningkatkan pengetahuan sesuai dengan tujuan pendidikan sebagaimana tercantum dalam Permendiknas No. 41 Tahun 2007 dalam standar proses yang berbunyi: Mengingat kebhinekaan budaya, keragaman latar belakang

dan karakteristik siswa, serta tuntutan untuk menghasilkan lulusan yang bermutu, proses pembelajaran untuk setiap mata pelajaran harus fleksibel, bervariasi, dan memenuhi standar. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Lembaga pendidikan formal di sekolah tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa. Guru menjadi sebuah titik pusat yang membimbing, dan menciptakan suasana pembelajaran untuk mencapai tujuan. Tujuan pembelajaran ini penting sekali untuk menjadi acuan karena merupakan tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik, guru harus inovatif dan kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain peran guru, peran siswa juga sangat penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

Kurikulum yang berlaku saat ini salah satunya adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus. KTSP dilakukan dalam bentuk mata pelajaran, termasuk di dalamnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Susanto (2013: 225), PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan

melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Ruminiati (2007: 26) tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, diharapkan kelak dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, yang bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Oktober 2016, diketahui bahwa pada kelas IV SDN 3 Metro Pusat masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terutama pada hasil belajar pada mata pelajaran PKn. Masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75, dari seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 48 orang siswa, terdapat 29% siswa yang tuntas dan 71% siswa yang belum tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 46,30. Pada kelas IVA terdapat 23% siswa yang tuntas, sedangkan kelas IVB terdapat 36% siswa yang tuntas. Oleh sebab itu, peneliti memilih kelas IVA sebagai kelas eksperimen karena presentase ketuntasan hasil belajar PKn kelas IVA lebih rendah dari presentase ketuntasan hasil belajar PKn kelas IVB yang dijadikan kelas kontrol.

Permasalahan tersebut diharapkan dapat diatasi salah satunya dengan cara guru menerapkan strategi pembelajaran

agar siswa dapat lebih aktif dan mampu meningkatkan pemahaman tentang apa yang dipelajari. Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* (teka-teki silang).

Pembelajaran adalah upaya agar siswa belajar. Dalam pembelajaran itu, dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang merupakan suatu upaya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kemp dalam Hamruni (2011: 2) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Ruminiati (2007: 2.3) berpendapat bahwa strategi dalam pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sedangkan strategi pembelajaran aktif menurut Silberman dalam Hamdani (2011: 49) strategi pembelajaran aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif, meliputi berbagai cara untuk membuat siswa menjadi aktif.

Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan suatu strategi yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran. Silberman (2016: 256) menyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* ini adalah peninjauan kembali pelajaran dalam bentuk *crossword puzzle* yang mengundang minat dan partisipasi siswa. Muzaki (2012: 12-14) menyatakan bahwa kelebihan strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* adalah dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada

setiap siswa. Siswa belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya, siswa juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju, dan penerapan strategi *crossword puzzle* dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas. Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Khasanah (2014) dan Pratiwi (2013) bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul dalam skripsi ini, yaitu: “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 3 Metro Pusat”. Adapun hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar kognitif yang diperoleh melalui *posttest*.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Secara sederhana penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Sugiyono (2014: 107)

menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Sanjaya (2014: 85) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu. Objek penelitian ini adalah pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Metro Pusat, Jalan Yos Sudarso, Kelurahan Metro, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro. SDN 3 Metro Pusat merupakan salah satu SD yang menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pelaksanaan eksperimen dilaksanakan pada bulan Januari dan Februari 2017. Penelitian ini diawali dengan observasi pada bulan Oktober 2016. Pembuatan instrumen dilaksanakan pada bulan Desember 2016 untuk dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan salah satu hal yang perlu mendapat perhatian dengan seksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 3 Metro Pusat yang berjumlah 48 orang siswa yang terdiri dari kelas IVA dengan jumlah 26 orang siswa yang digunakan untuk kelompok eksperimen dan kelas IVB berjumlah 22 orang siswa yang

digunakan untuk kelompok kontrol. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*. Bentuk desain eksperimen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design*. Jadi peneliti memberi pengaruh terhadap kelas IVA dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Peneliti ingin mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Sedangkan kelas IVB dijadikan kelas kontrol dengan model konvensional pada pelajaran PKn.

Prosedur

Pola yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah *The Non Equivalen Control Group Design*. Desain ini dibedakan dengan adanya *pretest* sebelum perlakuan diberikan. Karena adanya *pretest*, maka pada desain penelitian tingkat kesetaraan kelompok turut diperhitungkan. *Pretest* dalam desain penelitian ini juga dapat digunakan untuk pengontrolan secara statistik (*statistical control*) serta dapat digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap capaian skor (*gain score*).

Prosedur dalam melaksanakan penelitian ini adalah (1) guru menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah Anda ajarkan, (2) Guru menyusun sebuah *crossword puzzle* sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. (Catatan: jika terlalu sulit untuk membuat *crossword puzzle* tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang tidak mesti berhubungan dengan pelajaran, sebagai selingan),

(3) guru menyusun kata-kata pemandu pengisian *crossword puzzle* Anda. gunakan jenis yang berkaitan ini: definisi singkat (“sebuah tes untuk menentukan reliabilitas”), sebuah katagori yang cocok dengan unurnya (“jenis gas”), sebuah contoh (“... undang-undang adalah contohnya”), dan lawan kata (“lawan kata demokrasi”), (4) guru membagikan *crossword puzzle* itu kepada siswa, baik secara perseorangan maupun kelompok, (5) guru menetapkan batas waktunya, dan (6) guru memberikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berupa hasil belajar PKn siswa dalam ranah kognitif. Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dan angket. Instrumen tes dan angket yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa dan bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan studi tes dan angket. Teknik tes dan angket digunakan untuk mengukur data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Setelah instrumen tes tersusun kemudian diuji cobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Tes dan angket uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes dan angket yaitu validitas dan reliabilitas

tes dan angket. Tes dan angket uji ini dilakukan pada kelas IV SDN 1 Metro Timur pada tanggal 27 Januari 2017. Setelah diadakan uji coba instrumen, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Uji coba tersebut meliputi validitas dan reliabilitas.

Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada yang diteliti. Yusuf (2014: 234), validitas yaitu seberapa jauh instrumen itu benar-benar mengukur apa (objek) yang hendak diukur. Sementara itu, Sanjaya (2014: 254) validitas adalah tingkat kesahihan dari suatu tes yang dikembangkan untuk mengungkap-kan apa yang hendak diukur. Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Teknis pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen. Penggunaan kisi-kisi instrumen akan memudahkan pengujian validitas dan dapat dilakukan secara sistematis. Untuk mengukur tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan *Microsoft Office Excel*. Sedangkan untuk mengukur tingkat validitas angket menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan *Microsoft Office Excel*. Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

Setelah tes diuji tingkat validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Yusuf (2014: 242) yang dimaksud dengan reliabilitas

merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Untuk menghitung reliabilitas soal tes maka digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *Microsoft Office Excel*. Sedangkan menghitung reliabilitas angket digunakan rumus korelasi *alpha cronbac* *Microsoft Office Excel*.

Tes yang diberikan yaitu dalam bentuk tes pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal, yang digunakan pada *pretest* dan *posttest*, setelah diuji validitas dan reliabilitas. Tes diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* akan dilaksanakan pada awal pembelajaran dan *posttest* akan dilaksanakan setelah pembelajaran.

Angket yang diberikan yaitu dalam bentuk pertanyaan dengan jumlah 16 pertanyaan, yang digunakan pada *posttest*. Angket diberikan kepada kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*.

Teknik Analisis Data

Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0. Tes tersebut diuji validitas dan reliabilitas, agar dapat digunakan soal *pretest* dan *posttest*. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan

pengetahuan (*N-Gain*), setelah memperoleh data kemudian diuji normalitas dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat*. Interpretasi hasil perhitungan dilakukan dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1$. Setelah diuji normalitas kemudian diuji homogenitas dihitung dengan menggunakan uji-F. 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. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas diperoleh data-data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus manual menggunakan teknik *Student't*.

Pembelajaran dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila adanya terdapat pengaruh signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 3 Metro Pusat dengan aturan keputusan bila r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Tetapi sebaliknya bila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Metro Pusat. Waktu pelaksanaan pada bulan Januari 2017 selama 4 kali pertemuan. Penelitian dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 31 Januari dan Rabu tanggal 1 Februari 2017 di kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol dilaksanakan pada hari Kamis

tanggal 2 Februari dan Jumat 3 Februari 2017. Setiap kelas dilaksanakan pembelajaran dengan kompetensi dasar yang sama selama 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 X 40 menit.

Sebelum diberi perlakuan, kedua kelompok eksperimen diberi *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Butir soal yang diberikan sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Berikut data nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 1. Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Rentang	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1.	20-27	3	1
2.	28-35	9	4
3.	36-43	5	5
4.	44-51	4	3
5.	52-59	3	3
6.	60-67	1	4
7.	68-75	1	2
Jumlah		48	
Rata-rata		41,15	48,18
Siswa tuntas		1	2
Siswa belum tuntas		25	20

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa sebelum dilaksanakan pembelajaran, nilai *pretest* untuk kelas eksperimen hanya ada 1 siswa yang mencapai KKM. Sedangkan pada kelas kontrol 2 siswa yang mencapai KKM. Sementara itu, yang belum tuntas pada kelas eksperimen sebanyak 25 siswa, sedangkan pada kelas kontrol yang belum tuntas sebanyak 20 siswa.

Setelah diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* di kelas eksperimen, dan pembelajaran yang biasa digunakan

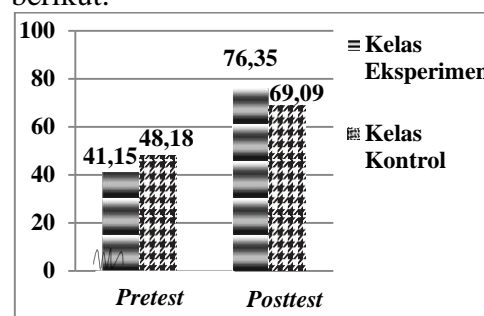
guru di kelas kontrol, pada akhir pembelajaran dilakukan *posttest*. *Posttest* ini diberikan pada akhir proses kegiatan pembelajaran atau pada pertemuan kedua di setiap kelas. Butir soal yang digunakan untuk *posttest* sama dengan butir soal pada *pretest*. Jumlah butir soal dan penyekoran juga sama dengan *pretest*. Berikut tabel data hasil *posttest*, setelah diberikan perlakuan.

Tabel 2. Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Rentang	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1.	50-55	-	2
2.	56-61	1	3
3.	62-67	2	4
4.	68-73	6	3
5.	74-79	8	8
6.	80-85	5	2
7.	86-91	4	-
Jumlah		48	
Rata-rata		76,35	69,09
Siswa tuntas		17	10
Siswa belum tuntas		9	12

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas pada kelas eksperimen adalah 17 orang siswa dari 26 orang siswa atau 65,38%, sementara kelas kontrol jumlah siswa yang tuntas adalah 10 dari 22 orang siswa atau 45,45%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan jumlah siswa yang tuntas setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu sebesar 41,15 meningkat menjadi 76,35. Sedangkan hasil rata-rata kelas kontrol dari nilai rata-rata 48,18 meningkat menjadi 69,09. Peningkatan hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

dan kontrol dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1. Data Nilai Rata-Rata Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

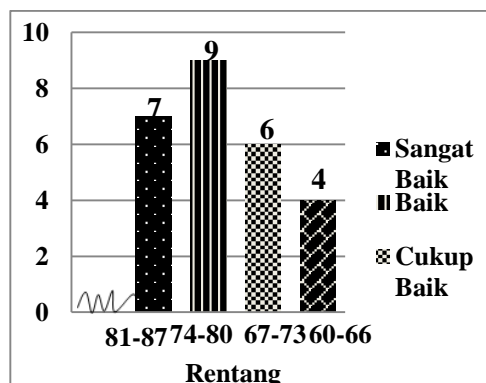
Berdasarkan grafik 1, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Setelah diketahui nilai pada kedua kelas, untuk mengetahui peningkatannya (*N-Gain*), maka selanjutnya melakukan perhitungan dengan menggunakan data dari *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *N-Gain* kelas IVA sebesar 0.60. Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* kelas IVB sebesar 0.39.

Data pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* diperoleh dari angket yang terdiri dari 24 pertanyaan. Kemudian 24 pernyataan tersebut diuji kevalidannya dan diperoleh 16 pertanyaan yang valid, kemudian 16 pertanyaan yang digunakan karena disesuaikan dengan indikator, selanjutnya 16 pertanyaan tersebut disebarkan kepada siswa kelas eksperimen yaitu kelas IVA SDN 3 Metro Pusat sebanyak 26 siswa.

Tabel 3. Data Respon Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*

No.	Interval Jumlah Skor	f	Katagori	Jumlah Skor
1	81-87	7	Sangat Baik	494,74
2	74-80	9	Baik	693,77
3	67-73	6	Cukup Baik	388,76
4	60-66	4	Tidak Baik	254,69
Jumlah Skor Total				1831,96
Rata-rata Skor				70,46
Katagori Rata-rata Skor				Baik

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat dideskripsikan bahwa nilai respon siswa dalam pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* pada rentang 60-66 terdapat 4 orang siswa, pada rentang nilai 67-73 terdapat 6 orang siswa. Pada rentang 74-80 terdapat 9 orang siswa, dan pada rentang 81-87 terdapat 7 orang siswa. Rata-rata skor angket yaitu sebesar 70,46 dengan katagori baik. Perbandingan jumlah siswa berdasarkan nilai dalam angket pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 2. Nilai Angket Dalam Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*

Berdasarkan grafik 2, diketahui bahwa dalam penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dengan nilai rata-rata skor memiliki katagori baik. Setelah mendapat data kemudian diuji normalitas, homoginitas, dan hipotesis.

Hasil perhitungan uji normalitas untuk data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol secara manual didapat melalui perbandingan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1 = 7 - 1 = 6$, maka dicari pada tabel Chi-Kuadrat didapat χ^2_{tabel} sebesar 12,59. Hal ini sesuai dengan kaidah menyatakan bahwa $\chi^2_{hitung} = 6,34 \leq \chi^2_{tabel} = 12,59$ berarti data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Hasil perhitungan didapat nilai F untuk *pretest* yaitu F_{hitung} sebesar 1,35 sedangkan *posttest* F_{hitung} sebesar 1,03. Nilai kedua $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu 2,08. Berdasarkan perbandingan nilai F tersebut maka dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varians yang homogen

Hasil statistik pengujian hipotesis dengan rumus manual, diperoleh t_{hitung} sebesar 2,84 dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 26 + 22 - 2 = 46$ diperoleh $t_{tabel} = 1,68$. Hasil pengujian tersebut berarti $t_{hitung} = 2,84 > t_{tabel} = 1,68$ yang menandakan bahwa tingkat kebermaknaannya signifikan dan H_a dinyatakan diterima. Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan Khasanah (2014) dan Pratiwi (2013) baik dari segi jenis, strategil pembelajaran, dan desain penelitian,

serta hasil uji hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas IV SDN 3 Metro Pusat. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 75,35 sedangkan kelas kontrol adalah 69,09. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai *N-gain* kelas eksperimen 0,60, sedangkan nilai *N-gain* kelas kontrol 0,39, selisih *N-Gain* kedua kelas tersebut sebesar 0,21.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan manual diperoleh $t_{hitung} = 2,84 > t_{tabel} = 1,68$ yang menandakan bahwa tingkat kebermaknaannya signifikan dan H_0 dinyatakan diterima. Sedangkan informasi lain diketahui bahwa rata-rata skor angket sebesar 75,38. Hal ini menandakan secara umum siswa merasa terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta. Insan Madani.
- Khasanah, Faridhatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar pada Tema Indahnya Kebersamaan, Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku, Pembelajaran Ke-1 Siswa Kelas IV SDN 4 Metro Timur*. Lampung. Universitas Lampung.
- Muzaki, Ahmad. 2012. *Implementasi Strategi Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al Falahiyah Mlangi*. Yogyakarta. UIN Sunan Kalijaga. <http://shofiesyamsueni.blogspot.co.id/2015/10/pr oblematika-pembelajaran-pkn-sd.html>. Di akses pada tanggal 10 Januari 2017. Pukul 15.25 WIB.
- Pratiwi. 2013. *Pengaruh Penggunaan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Siak Kecamatan Tualang Kabupaten Siak*. Riau. UIN Suska Riau. <http://repository.uin-suska.ac.id>. Di akses pada

tanggal 11 Januari 2017.
Pukul 09.15 WIB.

Dasar dan Menengah.
Jakarta. Depdiknas.

- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta. Kencana Prenadamedia Group.
- Silberman, Melvin L. 2016. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung. Nuansa Cendekia.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Tim Penyusun. 2009. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Sinar Grafika.
- _____. 2007. *Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan*
- Yusuf, A, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta. Kencana.