



## **Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah**

**Nina Nurwahyunita<sup>1</sup>, Budhi Rahayu Sri Wulan<sup>2</sup>, Ani Nurhayati<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Sidoarjo, Indonesia

Email: <sup>1</sup>ninanurwahyunita@gmail.com

<sup>2</sup>brswulan86@gmail.com

<sup>3</sup>eninurhayati188@gmail.com

**Abstrak:** Motivasi yang melatarbelakangi penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah serta respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle* di kelas IV SDN Masangan Wetan, Sidoarjo. Metodologi kuantitatif digunakan dalam eksplorasi ini dengan jenis *pre-experimental design* dan menggunakan rencana penelitian *nonequivalent control group design*. Metode pengumpulan informasi yang dipakai adalah validasi ahli materi dan media, tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*), angket respon siswa. Uji hipotesis menggunakan uji linear sederhana (Uji t). Berdasarkan uraian hasil perhitungan angket respon siswa diperoleh nilai 81,2%. Konsekuensi dari spekulasi uji t menunjukkan bahwa t-hitung yang ditentukan  $5,655 > t\text{-tabel } 2,100$  dan  $0,00 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil penelitian kesimpulannya adalah terdapat pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa serta respon siswa yang sangat baik terhadap pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle* di kelas IV

**Kata kunci:** *Crossword Puzzle*; Hasil Belajar; Media Pembelajaran

**Abstract:** The motivation of this research is to know the influence of crossword puzzle media on student learning outcomes on operating material and student response to learning using crossword Puzzle media in class IV at SDN Masangan Wetan. Quantitative methodology was used in this exploration with a Pre-Experimental Design type of research using a Nonequivalent Control Group Design research design. The data collection techniques used in this research are validation by material experts and media, learning outcomes, pretest and posttest, students response questionnaires. The result from the hypothesis is using a simple linear test ( t test). Based on the description of the calculating results of the student response questionnaire, an overall score was 81.2%. The results of the t-test hypothesis test show that t-count  $5.655 > t\text{-table } 2.100$  and  $0.00 < 0.05$  means  $H_0$  is dismissed. Based on the results of the research, the conclusion was that there was an influence of the use of crossword puzzle media on student learning outcomes as well as the presence of excellent student response to learning using crossword media puzzle in class IV.

**Keywords:** Crossword Puzzle; Learning Outcomes ; Learning Media

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan perangkat peningkatan sumber daya manusia yang mandiri, menjadikan anggota masyarakat

yang efektif dan memberikan kontribusi bagi kemajuan bangsa. Menurut Nuzula et al., (2022) pendidikan merupakan upaya dan bimbingan sadar orang dewasa ditujukan pada perkembangan fisik dan mental anak

agar dapat hidup mandiri tanpa bergantung pada lingkungan rumah, sekolah, dan bermain. Pendidikan dapat dilakukan dengan melalui pendampingan, pengajaran dan pembelajaran sebagai proses tindakan. Dengan dilakukannya tindakan tersebut akan menjadikan bertambahnya kepribadian serta masyarakat yang pada akhirnya dapat membentuk kepribadian dewasa yang sempurna.

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari suatu proses pembelajaran. Pembelajaran adalah peranan guru untuk membantu siswa memperoleh ilmu dan informasi, menjalankan keahlian dan kebiasaan, membangun sikap dan rasa percaya diri (Djamaluddin, 2019). Maka pembelajaran adalah metode yang dipersiapkan untuk membantu siswa belajar dengan baik. Kegiatan belajar menjadi inti suatu pembelajaran.

Belajar adalah cara atau usaha yang dilakukan oleh setiap insan untuk mencapai perubahan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai positif dan sikap sebagai pengalaman dari berbagai bahan yang dipelajari (Djamaluddin, 2019). Usaha yang bisa dilakukan untuk menciptakan kondisi siswa yang aktif dalam belajar, menyenangkan dan dapat memahami dengan mudah yaitu dengan cara merencanakan dan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Media diambil dari kata Latin *medius* yang memiliki arti penghubung, pen jembatan atau menjembatani. Secara global media merupakan segala yang menggunakan alat untuk mengutarakan informasi oleh pengirim ke penerima (Mariana, 2018). Diantara banyaknya pemegang peranan penting perangkat pembelajaran dalam suatu belajar mengajar disebut media pembelajaran (Irmayanti & Amalia, 2022). Sedangkan menurut (Nurfaisah et al. (2022) media pembelajaran ialah suatu alat yang dimanfaatkan untuk meringankan dalam memperoleh informasi dan meningkatkan semangat belajar. Penggunaan media sebagai alat penyalur pesan dapat menyederhanakan serta memudahkan penyampaian materi hingga hasil belajar siswa menjadi bertambah.

Perolehan hasil akhir penilaian aktivitas belajar dan perilaku edukasi yang dicapai siswa pada akhir kegiatan pembelajaran di sekolah disebut hasil belajar (Mubarok et al., 2022). Menurut Samarinda et al. (2022) hasil belajar merupakan hasil belajar dari seseorang yang berinteraksi secara aktif dan positif terhadap lingkungannya, serta terjadinya perilaku yang berubah pada individu tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Masangan Wetan pada kelas IV, bulan Desember tahun ajaran 2022-2023, didapatkan beberapa informasi permasalahan yang terjadi di sekolah waktu pembelajaran berlangsung seperti adanya siswa yang masih bingung ketika dihadapkan dengan materi perkalian ribuan sekaligus cara membaca bilangannya, serta siswa belajar menggunakan buku siswa membuat siswa cenderung pasif karena proses belajar berpusat kepada buku. Dengan adanya permasalahan tersebut menjadi dampak yang kurang baik bagi siswa, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, maka perlu dicari solusi untuk menunjang proses belajar matematika materi operasi hitung perkalian bilangan cacah, khususnya dengan mempergunakan media yang tepat bagi siswa. Pemilihan media seharusnya dikemas dengan menarik dan dapat meningkatkan keingintahuan seorang siswa tentang materi tersebut. Rasa keingintahuan dapat mengidentifikasi sebagai hal yang penting untuk membangun dan mengarahkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Erdiana et al., 2023). Dengan demikian, menciptakan media yang menarik dengan cara melibatkan siswa untuk bermain dan mengasah otak untuk berfikir seperti media *crossword puzzle* perlu dilakukan.

*Crossword Puzzle* merupakan media yang berguna dalam meneliti cara berpikir dan pemecahan masalah secara umum (Eprianti et al., 2022). Menurut Irawan et al. (2022) *crossword puzzle* merupakan alat bantu yang mencakup sekumpulan teka-teki silang dengan menggabungkan pembelajaran yang spesifik. Siswa akan menemukan jawaban yang benar dengan mengisi bagian yang kosong dengan huruf atau angka sesuai urutan.

Cara penggunaan media *crossword puzzle* ini sama seperti permainan teka-teki silang dengan menghubungkan antara beberapa huruf atau angka dari satu jawaban ke jawaban lain. Siswa diminta untuk berkelompok terlebih dahulu yang terdiri 5 orang. Guru membagikan buku panduan untuk mengetahui cara dan peraturan dalam memainkan media *crossword puzzle*. Siswa memperhatikan dengan cermat soal yang telah dibagikan guru, menurun atau mendatar, kemudian mencari kolom jawabannya. Jika jawaban soal menurun maka pengisiannya ke bawah, jika mendatar pengisiannya ke samping. Selanjutnya jika siswa sudah menghitung dan mendapatkan jawaban yang sesuai, siswa mengubah angka menjadi bacaan “Huruf”. Misal jawabannya 1.000 dibaca “SERIBU”. Cocokkan jumlah kata jawaban dengan jumlah kotak yang tersedia, kemudian siswa bisa langsung mengisinya. Menggunakan media *crossword puzzle* dalam dunia pendidikan memberikan dampak positif karena dapat meningkatkan keterampilan siswa sekaligus bisa belajar sambil bermain.

Media *crossword puzzle* juga dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga menjadikan lingkungan belajar yang menyenangkan serta tidak membosankan, diharapkan siswa lebih semangat, antusias, lebih tertantang dan aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Samarinda et al. (2022) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dengan efektif membuat siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran serta mendapatkan peningkatan terhadap hasil belajar.

Media *crossword puzzle* ini selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kelemahan. Kelebihan media *crossword puzzle* antara lain, meningkatkan interaksi siswa menjadi aktif dalam belajar, melatih kesabaran, ketelitian, serta kognitifnya, penggunaan media lebih awet karena dapat dipakai berkali-kali, tidak mudah sobek atupun patah, bahan yang digunakan tidak rumit dan mudah dijumpai. Sedangkan kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang relatif banyak, membutuhkan konsentrasi yang tinggi, setiap jawaban hurufnya berkesinambungan, jika salah

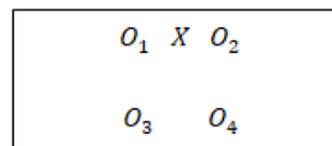
mengisi jawaban akan membuat siswa merasa bingung, penggunaan media yang terus diulang-ulang pemakaiannya akan rawan lapuk jika tidak dirawat dengan rutin dan disimpan di tempat yang kering.

Berlandaskan paparan latar belakang perumusan masalah pada pengkajian ini yakni, bagaimana pengaruh media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah di kelas IV sekolah dasar dan bagaimana respon siswa terhadap media *crossword puzzle* pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah di kelas IV sekolah dasar. Pengkajian ini memiliki tujuan yakni untuk mengetahui pengaruh media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah di kelas IV sekolah dasar dan mengetahui respon siswa terhadap media *crossword puzzle* pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

## METODE PENELITIAN

Peneliti mempergunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen tipe *Pre-Experimental Design*. Adapun rencana penelitian yang dipergunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design* dengan sampel yang digunakan adalah kelas uji coba (eksperimen) dan kelas pembandingan (kontrol) (Sugiyono, 2016).



Keterangan :

- $O_1$  : Skor hasil *Pretest* kelompok eksperimen
- $O_2$  : Skor hasil *Posttest* kelompok eksperimen
- $X$  : *Treatment* perlakuan yang dilakukan kepada sampel penelitian berupa penggunaan media *Crossword Puzzle*.
- $O_3$  : Skor hasil *Pretest* kelompok kontrol
- $O_4$  : Skor hasil *Posttest* kelompok kontrol

Metode pengambilan sampel memakai teknik *purposive sampling* adalah pemilihan sampel dengan melakukan penetapan berdasarkan karakteristik terhadap elemen objek populasi yang menyesuaikan dengan maksud atau problem penelitian (Siregar, 2020). Pelaksanaan penelitian di SDN Masangan Wetan, Kecamatan Sukodono-Sidoarjo, hal ini juga yang menjadi sampel dalam penelitian, populasinya mencakup seluruh siswa yang ada di kelas IV SDN Masangan Wetan. Penggunaan sampel pada penelitian ini masing-masing sebanyak 20 siswa dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Waktu dilaksanakannya penelitian ini di bulan Desember 2022 sampai dengan bulan Juni 2023 pada semester akhir.

Variabel yang digunakan yaitu variabel independen yakni media *crossword puzzle* (X) dan variabel dependen yakni hasil belajar siswa (Y). Metode mengumpulkan informasi yang dipakai yaitu validasi oleh ahli materi dan media, tes hasil belajar, kuisisioner respon siswa, dan dokumentasi. Validasi ahli materi dilakukan oleh satu guru kelas IV yang berupa hasil tanggapan, penilaian, saran dan masukan sebagai dasar untuk merevisi materi pelajaran yang hendak digunakan. Validasi ahli media dilakukan oleh satu dosen untuk mengukur kelayakan media *crossword puzzle* yang disertai hasil tanggapan, penilaian, saran dan masukan sebagai dasar untuk merevisi materi pelajaran yang hendak digunakan. Tes hasil belajar dipergunakan untuk menilai pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai materi operasi hitung perkalian bilangan cacah dengan berbantuan media *crossword puzzle*. Selanjutnya, angket diperlukan untuk memperoleh data tentang respon siswa mengenai media *crossword puzzle*. Sedangkan teknik dokumentasi diperlukan guna mendapat informasi pendukung proses penelitian.

Adapun instrumen penelitiannya adalah lembar validasi ahli materi dan media, lembar soal tes (sebelum dan sesudah tes) dan lembar angket respon siswa. Lembar validasi ahli materi dan media menggunakan skala *likerti*. Setelah menentukan skor, data tersebut diterapkan pada perhitungan untuk menilai kelayakan berdasarkan persentase.

Bentuk pedoman kriteria persentase kelayakan dapat digambarkan sebagai berikut.

**Table 1.** Kriteria Persentase Kelayakan

Persentase Kelayakan	Kriteria
81 - 100%	Sangat Layak
61 - 80%	Layak
41 - 60%	Kurang Layak
21 - 40%	Sangat Kurang Layak
< 20%	Sangat Tidak Layak

**Sumber:** Arikunto, 2014.

Bentuk tes yang dipergunakan terdiri atas *pretest*, pemberian tes dilakukan pada awal setelah selesainya pembukaan pembelajaran, dan *posttest* dibagikan pada akhir setelah proses inti pembelajaran. Setelah siswa mengerjakan *posttest*, diberikan lembar angket respon siswa.

Setelah data didapatkan, selanjutnya data diolah dan dianalisis diantaranya analisis uji validitas, reliabilitas, angket respon siswa, dan analisis regresi linier sederhana yang dilaksanakan untuk mengukur hipotesis penelitian dengan digunakannya uji t. Pra pengtesan hipotesis pada awalnya harus menguji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* untuk mendapati informasi penyalurannya normal atau tidak. Kualifikasi yang dipakai adalah data akhir belajar diakui berdistribusi normal apabila  $p\text{-value} > \alpha = 0,05$ . Pemrosesan data yang digunakan berbantuan *Microsoft Excel 2010* dan *SPSS Statistics 25*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memakai tipe kuantitatif. Tujuan agar diketahuinya pengaruh media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa maka dilakukan uji asumsi dengan analisis regresi linier sederhana yang sebelumnya harus berdistribusi normal serta untuk mengetahui hasil respon siswa terhadap media *crossword puzzle* yang dipakai harus melakukan uji angket respon siswa.

Ada dua variabel dalam penelitian ini yakni media *crossword puzzle* sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Studi ini dilakukan pada

kelas IV SDN Masangan Wetan. Kelas IV-A adalah kelas eksperimen yang menetapkan model pembelajaran kooperatif dengan *crossword puzzle* sebagai media dan kelas IV-B adalah kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Studi ini memakai teknik *purposive sampling* guna menetapkan kelas sampel karena kemampuan anak berbeda-beda di setiap kelas, pengambilan sampel dengan melakukan penetapan berdasarkan karakteristik terhadap elemen objek populasi yang menyesuaikan dengan maksud atau problem penelitian. Sebelum melakukan penelitian, dilakukan uji validasi materi dan media yang diberikan kepada 1 guru kelas IV SDN Masangan Wetan untuk ahli materi dan 1 dosen dari STKIP PGRI Sidoarjo untuk ahli media.

Kegiatan pembelajaran kooperatif menggunakan media *crossword puzzle* yang meliputi kegiatan diskusi diajarkan kepada siswa sehingga dapat memecahkan masalah dengan berkolaborasi dengan teman dalam grup belajar yang berisi 4 grup terdiri atas 5 siswa. Tugas kelompok adalah membimbing seluruh anggota kelompok untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, bermusyawarah dan tolong-menolong ketika siswa yang lain belum mengerti, sehingga semua siswa bersedia ikut andil dalam proses belajar di kelas. Sebelum memasuki inti pembelajaran siswa terlebih dahulu diberikan soal tes (*pretest*). Kemudian guru menerangkan cara penggunaan media *crossword puzzle* setelah itu guru membagikan angket berupa soal yang kemudian bisa dijawab dengan memasukkan huruf pada formulir jawaban yang sudah tersedia. Siswa menyusun jawabannya menjadi teka-teki silang. Setelah siswa menjawab, guru menginstruksikan perwakilan setiap grup untuk menampilkan hasil jawaban yang telah mereka musyawarahkan. Sesudah dilakukannya penyampaian hasil jawaban masing-masing grup, siswa yang lain diberi waktu untuk mengajukan pertanyaan atau menanggapi serta membuat kesimpulan. Diakhir pembelajaran siswa diberi angket respon siswa dan soal tes (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar setelah digunakannya media *crossword puzzle*.

Berdasarkan bahan penelitian yang sudah diakumulasi dan pemrosesan data yang dilakukan, penjelasan ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah diputuskan. Media *crossword puzzle* dapat membuat dampak yang nyata dan konkret terhadap perolehan akhir siswa kelas IV. Keadaan ini dapat diketahui dengan menganalisis data kuesioner dan hasil tes (*pretest* dan *posttest*). Berikut penjelasan hasil penelitiannya:

### Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Proses validasi dilakukan sampai materi dinyatakan valid oleh ahli materi. Penggunaan soal sebanyak 20 soal yang sudah divalidasi ke guru kelas IV sebagai ahli materi. Proses validasi menggunakan kriteria berupa kuisisioner dengan aspek yang terdiri atas, aspek bahasa, latihan soal, pengorganisasian materi, dan relevansi materi. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 42 dengan persentase sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\sum x &= 42 \\ \sum xi &= 50 \\ P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ P &= \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%\end{aligned}$$

Sedangkan untuk mengetahui kelayakan media *crossword puzzle* yang akan dipakai menggunakan validasi ahli media. Validator ahli media yakni satu dosen STKIP PGRI Sidoarjo. Kriteria kuisisioner terdiri atas aspek fisik, pemakaian dan warna. Jumlah skor yang diperoleh adalah 33 dengan persentase sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\sum x &= 33 \\ \sum xi &= 35 \\ P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ P &= \frac{33}{35} \times 100\% = 94\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli materi keseluruhan mencapai 84% dan ahli media 94%, maka memenuhi kategori sangat layak digunakan saat pembelajaran.

### Hasil Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Penelitian dilaksanakan di kelas IV-A (eksperimen) dengan gaya belajar kooperatif memakai media *crossword puzzle* serta kelas IV-B sebagai kelas pembanding (kontrol).

Setelah peneliti memilah data yang didapat dari hasil tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan pilihan ganda sebanyak 20 soal, yang diperlukan guna mengetahui hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan pengujian analisis deskriptif.

Adapun perolehan statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* mengenai meningkatnya hasil belajar terlihat jelas perbedaan perolehannya. Selisih tersebut merupakan pembeda hasil belajar antar kelas yang menerapkan media *crossword puzzle* dan hasil belajar kelas yang tidak mengimplementasikan media *crossword puzzle*. Saat melihat selisih *pretest* dan *posttest* penerapan pembelajaran memakai media *crossword puzzle*, terdapat rata-rata pada kelas eksperimen yaitu dari 68,25 menjadi 90,00 sehingga dikatakan meningkat. Selisih rata-rata kelas eksperimen mendapati kenaikan sejumlah 21,75. Jika ditinjau dari perolehan tersebut kelas kontrol didapati juga meningkat, namun tak sebanyak pada kelas eksperimen, yaitu 64,25 menjadi 68,50 dengan selisih rata-rata 4,25. Keadaan demikian menyatakan bahwa ada beda ragam hasil belajar pra dan sesudah diberi tindakan. Siswa di kelas uji coba mempunyai rata-rata nilai *pretest* sebesar 68,25, sedangkan siswa pada kelas pembandingan (kontrol) mempunyai rata-rata nilai *pretest* sebesar 64,25 rupanya kedua kelas memiliki kemahiran mula yang sama. Meskipun rata-rata kedua kelas tersebut tidak sepenuhnya berbeda akan tetapi pada tes akhir selepas pembelajaran, hasil belajar siswa di kelas eksperimen jauh selisihnya dibanding dengan hasil belajar siswa pada kelas pembandingan (kontrol) yaitu rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 90,00 dan rata-rata pada kelas kontrol nilainya 68,50 dan jauh dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sebab berikut menunjukkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah dapat meningkat dengan digunakannya media *crossword puzzle* daripada pembelajaran tanpa menggunakan media *crossword puzzle*.

Uji analisis yang digunakan untuk mencari pengaruh media *crossword puzzle* yakni menggunakan hasil analisis regresi linier sederhana. Syarat pengujiannya harus dilaksanakan uji normalitas guna mengamati

adanya data yang didapatkan terdistribusi normal. Prasyarat data ditandakan normal jika  $p\text{-value} > 0,05$ , ( $\alpha = 0,05$ ). Cara untuk menguji normalitas regresi dapat melakukan uji *Kolmogorov Smirnov*. Perolehan uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas uji coba dan kelas pembandingan ditunjukkan pada gambar 1 *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	10,22394583
Most Extreme Differences	Absolute	,130
	Positive	,130
	Negative	-,127
Test Statistic		,130
Asymp. Sig. (2-tailed)		,084 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: IBM SPSS Statistics 25

Berdasarkan kalkulasi SPSS yang dikerjakan terdapat nilai peluang signifikan  $p\text{-value} > 0,05$ , ( $0,084 > 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima dengan begitu kesimpulannya tesis didapat bukti pada kelas uji coba dan kelas pembandingan berdistribusi normal. Hal tersebut setara dengan ketetapan uji normalitas maka data tersebut berdistribusi normal. Sesudah uji normalitas dikerjakan dan berdistribusi normal kemudian untuk melihat pengaruh media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa maka menggunakan uji regresi linier sederhana. Data diambil melalui perolehan *pretest* dan *posttest* kelas uji coba (eksperimen) dan kelas pembandingan (kontrol). Berikut hasil koefisien korelasinya ditunjukkan pada *model summary* tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Uji Korelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,800 <sup>a</sup>	,640	,620	4,583

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Sumber: IBM SPSS Statistics 25

Artinya kontribusi media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar adalah 64% dan 36% sisanya ditetapkan atas keadaan elemen lain yang tidak dipergunakan dalam kajian ini. Pengetesan hipotesis mempunyai aturan jika  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya adanya pengaruh variabel X dan Y. Apabila  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya tidak ada pengaruh variabel X dan Y. Jika  $p$ -value  $>$  0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya tidak ada pengaruh variabel X dan Y. Sedangkan bila  $p$ -value  $<$  0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh variabel X dan Y.

**Hasil Uji Hipotesis**

Mengamati ada atau tidak adanya pengaruh dari penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil akhir jadi dilaksanakan uji hipotesis. Jenis uji hipotesis yang dipergunakan adalah uji analisis linear sederhana (uji t). Perolehan perhitungan uji hipotesis dengan digunakannya uji t bisa diketahui pada tabel *coefficients* sebagai berikut ini:

**Tabel 4.** Hasil Uji Hipotesis menggunakan Uji T

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	45,264	7,977		5,675	,000
	(X) Pretest/Kelas Eksperimen	,655	,116	,800	5,655	,000

a. Dependent Variable: (Y) Posttest/Kelas Eksperimen

Sumber: IBM SPSS Statistics 25

Berdasarkan hasil SPSS dapat diketahui bahwa hasil uji hipotesis secara parsial (uji-t) memperoleh ( $t$  hitung (5,655)  $>$   $t$  tabel (2,100)) sehingga  $H_0$  ditolak artinya  $H_1$  ada pengaruh,  $p$ -value (0,000)  $<$  0,05 maka  $H_0$  ditolak artinya  $H_1$  ada pengaruh juga. Jadi hipotesisnya:

1.  $H_0$  = Tidak ada pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah di kelas IV sekolah dasar.

2.  $H_1$  = Ada pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut kesimpulannya adalah terdapat akibat yang signifikansi. Sehubungan hasil pengkajian bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah.

**Hasil Respon Siswa Terhadap Media Crossword Puzzle**

Guna melihat valid dan tidaknya suatu alat ukur maka menggunakan uji validitas untuk menguji suatu instrumen dari responden. Adapun kesimpulan uji validitas dapat dilihat pada tabel hasil validitas berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji Validitas

No. Item Soal	r hitung	r tabel	Sig.	α(alpha)	Keterangan
1	0,814	0,468	0,000	0,05	Valid
2	0,538	0,468	0,014	0,05	Valid
3	0,798	0,468	0,000	0,05	Valid
4	0,754	0,468	0,000	0,05	Valid
5	0,667	0,468	0,001	0,05	Valid

No. Item Soal	r hitung	r tabel	Sig.	α(alpha)	Keterangan
6	0,698	0,468	0,001	0,05	Valid
7	0,594	0,468	0,006	0,05	Valid
8	0,651	0,468	0,002	0,05	Valid
9	0,703	0,468	0,001	0,05	Valid
10	0,769	0,468	0,000	0,05	Valid

Menurut pengamatan uraian di atas, data menunjukkan semua butir pertanyaan soal valid, sebab angka r-hitung  $\geq$  r-tabel (0,468) dan angka signifikansi kurang dari  $\alpha$  (*alpha*) 0,05.

Menggunakan uji reliabilitas untuk membuktikan alat ukur hasil nilai dari uji validitas tetap stabil. Instrumen penelitian dianggap reliabel apabila koefisien reliabilitasnya diatas 0,6. Hasil uji reliabilitas data dipaparkan pada tabel *reliability statistics* berikut:

**Tabel 6.** Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,883	10

Sumber: IBM SPSS Statistics 25

Berdasarkan gambar tersebut hasil pengujian reliabilitas data menunjukkan bahwa instrumen penelitian dianggap reliabel karena nilai *Alpha Cronbach* sejumlah 0,883 dan angka tersebut lebih banyak dari 0,6.

Hasil respon siswa terhadap media *crossword puzzle* pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Persentase jawaban:

$$\begin{aligned} \sum x &= 812 \\ \sum xi &= 1000 \\ &= \frac{812}{1000} \times 100\% \\ &= 81,2\% \end{aligned}$$

Berdasarkan paparan diatas, diperoleh persentase 81,2% maka memenuhi kategori sangat baik.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa menggunakan media *crossword puzzle* meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen serta respon siswa termasuk pada tingkatan sangat baik. Akhir perolehan analisis uji t menunjukkan bahwa t-hitung (5,655) > t-tabel (2,100) sehingga  $H_0 =$  ditolak, p-value (0,000) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak yang artinya penggunaan media *crossword puzzle* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah di kelas IV sekolah dasar. Keseluruhan skor respon siswa yang diraih adalah 812 dengan persentase sebesar 81,2%. Hal ini membuktikan bahwa media *crossword puzzle* sangat baik dilaksanakan pada proses pembelajaran.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah di sekolah dasar berpengaruh positif terhadap meningkatnya hasil belajar sehingga membawa dampak yang signifikan.

Perubahan tersebut terlihat jelas ketika siswa menjalani tes awal serta mendapat perlakuan di kelas eksperimen dan hasil dari cacatan menyatakan keadaan dampak yang relevan. Akibat perolehan belajar dapat diketahui pada rata-rata kelas uji coba IV-A berbantuan media *crossword puzzle* mendapatkan hasil tes akhir nilai rata-ratanya yakni 90,00, di kelas pembandingan IV-B tanpa menggunakan media *crossword puzzle* yaitu 68,50. Maka selisih nilai rata-rata kelas uji coba IV-A dengan kelas pembandingan IV-B adalah 21,50.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan harapannya guru dapat mempergunakan media *crossword puzzle* pada materi pelajaran lain yang dirasa sesuai untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar untuk menaikkan taraf dan mutu pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Eprianti, M., Dedy, A., & Nurhasana, P. D. (2022). Pengaruh Strategi Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Lais. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 5632–5637.
- Erdiana, L., Riyanto, Y., & Bachri, B. S. (2023). The Development Of An Hcl Model To Increase The Curiosity In Early Childhood. *Journal Of Southwest Jiaotong University*, 58(2), 791–801. <https://doi.org/10.35741/issn.0258-2724.58.2.73>
- Irawan, A., Yaumi, M., Guru, P., Ibtidaiyah, M., & Matematika, P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Mini Book Dan Crossword Puzzle Pada Materi Keragaman Di Indonesia Terhadap Pemahaman Konsep. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 94–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/auladuna.v9i1a8.2022>

- Irmayanti, & Amalia, R. (2022). Pengaruh media crossword puzzle terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa materi klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA Negeri 9 Makassar. *Hybrid: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains*, 1(1), 12–18.
- Mariana, I. M. A. (2018). *Pengantar Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Denpasar: LPMP Bali.
- Mubarok, M. K., Erdiana, L., & Lenawati, U. (2022). Pengaruh Media Simantik Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 1976–1983. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3553/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME>
- Nurfaisah, A., Said, A. A., & Latif, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375–382. <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33079>
- Nuzula, I. F., Wulan, B. R. S., & Nurhayati, E. (2022). Pengaruh Percobaan Sederhana Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 2 Subtema 2 Di Kelas IV Sekolah Dasar. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 39–47.
- Samarinda, E. P., Handayani, T., & Sofyan, F. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 752–755.
- Siregar, S. (2020). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.