



Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD

Indah Khairunnisa¹, Idawati², Fitri Yanty Muchtar³

¹²³ Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Email: ¹indahkhairunnisa64@gmail.com

²idafadollah@gmail.com

³fitriyantymuchtar@unismuh.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS. Jenis penelitian adalah *Pre-Eksperimental* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest* pada siswa kelas IV sebanyak 20 orang. Instrumen penelitian adalah tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* 46,35 dan *posttest* 81. berdasarkan hasil uji hipotesis *paired samples test*, nilai sig. (2-tailed) memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ sehingga (H_0) ditolak dan (H_1) diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV.

Kata kunci: *Crossword Puzzle*; Hasil Belajar; Ilmu Pengetahuan Sosial

Abstract: Abstract. The aim of this research is to determine the effect of implementing the *Crossword Puzzle* learning model on social studies learning outcomes. The type of research is *Pre-Experimental* in the form of *One Group Pretest-Posttest* on 20 class IV students. The research instruments are tests, observation and documentation. Data analysis techniques are descriptive analysis and inferential analysis. The research results show that the average pretest value is 46.35 and posttest 81. Based on the results of the paired samples test hypothesis, the sig. (2-tailed) obtains 0.000 which indicates that $0.000 < 0.05$ so (H_0) is rejected and (H_1) is accepted. Based on these results, it can be concluded that the crossword puzzle learning model influences the social studies learning outcomes of class IV students.

Keywords: *Crossword Puzzle*; Learning Outcomes; Social Sciences

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan seorang individu. Melalui pendidikan seorang individu dapat berkembang dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Pendidikan dilakukan secara sadar untuk mengerjakan suatu hal yang dinilai baik dan benar dalam suatu masyarakat. Pelaksanaan pendidikan tidak bisa lepas dari berbagai komponen yang terlibat misalnya guru. Guru merupakan tenaga pendidik yang bertugas menjadi jembatan bagi informasi-informasi penting selalu mengalami perkembangan dan perubahan sesuai dengan

kondisi dan keadaan. Dunia pendidikan terkait erat dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran atau proses mengajar merupakan kegiatan paling penting yang dimanfaatkan oleh guru untuk mentransfer kepada siswa.

Proses pembelajaran telah dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan

bakat, minat, perkembangan fisik serta penilaian proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran dibutuhkan serangkaian proses yang sistematis dan terencana. Belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relative konstan. Perubahan minat belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu-individu yang belajar. Proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila mampu membawa perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap dalam diri siswa” jadi disimpulkan bahwa belajar merupakan bahwa proses perubahan tingkah laku individu merespon interaksi aktif dengan lingkungan melalui pengalaman yang didapatkan secara pribadi. Belajar untuk sekolah dasar berarti interaksi guru dengan siswa yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilaksanakan baik dalam kelas maupun diluar kelas dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa (Djamaluddin et al., 2019).

Salah satu proses belajar mengajar antara guru dengan siswa yaitu melalui Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial tidak lain adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora. Integritas dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial tersebut. Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik (Susanto, 2016).

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya bagi siswa sekolah dasar yaitu, pembelajaran IPS diharapkan peserta didik peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan menjadi warga negara yang baik dengan memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Kemudian, memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat (Susanto, 2016). Dari uraian diatas terkait pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial penting bagi siswa untuk belajar Ilmu Pengetahuan Sosial namun, dalam kegiatan belajar mengajar harus terjadi komunikasi dua arah antara guru dengan siswa agar suasana pembelajaran kondusif, tidak lagi *teacher center* melainkan *student center* sehingga proses belajar mengajar akan terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selama ini pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat dengan guru (*teacher center*) sehingga guru akan mendominasi proses pembelajaran didalam kelas sedangkan siswanya hanya pasif. Peran guru sebagai seorang fasilitator belum terlihat dalam proses pembelajaran, selayaknya guru harus menguasai empat kompetensi dasar yang diharapkan terjalin komunikasi dua arah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Apriyani, 2018).

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II pada tanggal 15 juni 2023 didapatkan hasil bahwa hasil pembelajaran IPS masih rendah. Masih banyak murid yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Dari 20 orang siswa kelas IVA, sebanyak 13 orang murid belum mencapai nilai KKM atau hanya 65%, dan sebanyak 7 orang murid yang sudah mencapai KKM atau 35% dengan nilai rata-rata kelas yaitu 69,6. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa terhadap pembelajaran IPS belum memenuhi standar yang ditetapkan.

Selama observasi berlangsung juga murid terlihat kurang berminat kurang semangat dan terkadang lebih aktif bermain. Pembelajarannya pun didominasi oleh guru

menjelaskan materi pembelajaran dan murid mendengarkan penjelasan yang dilakukan guru di depan kelas. Setelah penjelasan selesai, murid mengerjakan latihan-latihan soal yang telah disediakan. Pembelajaran di kelas kurang melibatkan keaktifan murid sehingga murid cenderung kurang tertarik saat pembelajaran. Jika pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan akan membuat murid lebih antusias, berminat dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Untuk menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran peranan guru sangatlah diperlukann. Guru harus mampu menggunakan metode, model dan media yang mampu menunjang proses pembelajaran, media pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Mudrika et al., 2022).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat (Octavia, 2020). Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain dan dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh siswa. Melalui kegiatan yang telah didesain dengan baik, anak belajar tidak memiliki beban seolah mereka dipaksa belajarnya (Dasep et al., 2021).

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan pada kegiatan pembelajaran dari awal sampai dengan akhir. Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang spesifik, sehingga penerapan setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran masing-masing (Nurafni et al., 2023). Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pendekatan, strategi, metode dan

teknik. Pendapat lain mengemukakan bahwa rancangan pembelajaran dikatakan menggunakan model pembelajaran jika memiliki 4 ciri khusus yakni : (1) rasional yang logis yang disusun oleh pengembangnya; (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar; (3) tingkah laku yang diperlukan agar model dilaksanakan dapat berhasil; (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Octavia, 2020).

Istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas atau praktik mengawasi anak-anak. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM (kegiatan belajar mengajar) dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas (Mulyono, H & Wekke, 2018).

Pendidikan juga diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS salah satu model yang dianggap mampu meningkatkan hasil belajar yaitu model *Crossword Puzzle*. Adapun yang dimaksud dengan *Crossword Puzzle* yaitu, *cross* artinya persilangan, kemudian *word* artinya kata dan *puzzle* artinya teka-teki ini dapat juga diartikan sebagai permainan, dimana permainan ini disediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa (Amin et al., 2022).

Model *Crossword Puzzle* ini merupakan susunan teks peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat mengundang keaktifan dan partisipasi siswa. Teka-teki silang ini bisa di isi secara perorangan atau kelompok. Kelebihan model pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu siswa

lebih mudah untuk diajak selalu aktif dalam mengkoordinasikan keterampilan kecepatan berpikir secara pentransferan pengetahuan kepada para siswa, dapat mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat siswa belajar berkonsentrasi serta menghilangkan rasa bosan karena berpikir tentang jawaban sampai selesai (Amin et al., 2022).

Model pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan permainan teka-teki yang dapat digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir secara cermat. Model pembelajaran ini juga sangat menyenangkan ketika diterapkan dalam proses pembelajaran karena para peserta didik bisa berpartisipasi aktif sejak awal (Hidayat, 2019). Pendapat lain dikemukakan bahwa *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan yang mana guru memberikan pertanyaan, dan jawaban dari pertanyaan tersebut diisi di dalam kotak-kotak yang telah disediakan. Kotak yang disediakan tersebut di susun secara mendatar dan menurun (Said & Budiman, 2015).

Adapun manfaat dari model pembelajaran *Crossword Puzzle* ini di sampaikan oleh (Sri, 2019) yaitu: (1) dapat mengasah daya ingat, apabila anak diberi pertanyaan dalam bentuk teka-teki, siswa akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian siswa akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki tersebut sehingga daya ingat anak diperoleh dalam kegiatan tersebut; (2) mengembangkan kemampuan analisa, dalam permainan ini dibutuhkan konsentrasi, ketika ada sebuah pertanyaan siswa dan menganalisa mana jawaban yang cocok karena satu kata dengan kata yang lain saling berkaitan; (3) menghibur, strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* ini sifatnya menghibur, kerana dalam model ini siswa dituntut untuk aktif maka sifatnya tidak monoton dan tidak membosankan; dan (4) merangsang aktivitas, secara tidak langsung dengan *Crossword Puzzle* siswa akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, siswa berargumentasi, memilih bahan yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara alternatif untuk menjawab.

Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Irawati et al., 2021). Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar diperoleh dari kegiatan belajar yang didalamnya terdapat interaksi antar murid dan antara dengan guru secara sadar sehingga terbentuklah suatu pengalaman belajar. Pengalaman belajar ini dapat disebut sebagai hasil belajar, pengalaman belajar dapat berupa perbuatan, sikap, keterampilan, pengetahuan, nilai dsb (Suprijono, 2015). Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas (Agustin, 2020).

Hasil belajar adalah kemahiran yang dicapai siswa setelah mencapai tujuan dan mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar mencakup segala perubahan kemampuan siswa setelah melaksanakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan aspek tertentu. Anderson & Krathwohl membagi ranah kognitif terdiri dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. (Vilamina et al., 2024)

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Dengan kata lain, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat (Rusydi, 2020). Hal senada dijelaskan Susanto "Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya" (Susanto, 2016).

Ilmu Pengetahuan Sosial tidak lain adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora. Integritas dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial tersebut. Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik (Susanto, 2016). Pembelajaran IPS diarahkan untuk mengenal sosial yang berdimensi personal (misalnya, berbudi luhur, disiplin, kerjakeras, mandiri), dimensi sosiokultural (misalnya, cinta tanah air, menghargai dan melestarikan karya budaya sendiri, mengembangkan semangat kebangsaan, kesetiakawanan sosial dan kepedulian terhadap lingkungan) (Ryzca et al., 2022).

Penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan motivasi siswa (Apriyani, 2018). Kemudian penelitian lain juga melaporkan bahwa penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar mengajar karena terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar siswa (Utami, 2022). Beberapa penelitian tersebut menegaskan bahwa pembelajaran berbasis *Crossword Puzzle* memiliki pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga ini menjadi solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Berdasarkan Latar belakang masalah maka saya tertarik untuk melakukan penelitian terkait Pengaruh "Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II".

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Siswa

Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SDN Gaddong II, Kecamatan Bontoala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas IVA UPT SPF SDN Gaddong II. Jumlah populasi yang diteliti kurang dari 100 siswa, maka dalam penelitian ini digunakan sampel total (total sampling) Artinya, seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini. (Syahza, 2021) Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* namun peneliti Menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. "Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek" (Suryabrata, 2019).

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu minat dan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II. Prosedur pada penelitian ini berupa tahap pra-eksperimen, tahap eksperimen, dan tahap pasca eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Mengolah data hasil penelitian digunakan dua teknik statistik yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Deskriptif

Tabel 1. Statistik Skor *Pre-Test* dan *Post-Test* Hasil belajar Siswa Kelas IVA

| Statistik | Nilai Statistik <i>Pre-test</i> | Nilai Statistik <i>Post-test</i> |
|-------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| Ukuran sampel | 20 | 20 |
| Skor ideal | 100 | 100 |
| Skor tertinggi | 73 | 93 |
| Skor terendah | 20 | 66 |
| Rentang skor (<i>Range</i>) | 53 | 27 |
| Skor rata-rata | 46,35 | 81 |

| Statistik | Nilai Statistik <i>Pre-test</i> | Nilai Statistik <i>Post-test</i> |
|------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| (Mean) Standar deviasi | 14,40 | 8,74 |

Sumber: Hasil Olahan Data Dari IBM SPSS *Statistic Version 26.0*

Berdasarkan tabel 1 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil belajar IPS siswa ketika diberikan *Pre-Test* kepada 20 siswa sebesar 46,35 dengan standar deviasi 14,40

dan skor ideal 100 berada pada kategori sangat rendah berdasarkan kategori hasil belajar siswa. Sedangkan rata-rata hasil belajar IPS siswa setelah diberikan *Post-test* atau diterapkannya model pembelajaran *Crossword Puzzle* kepada 20 siswa sebesar 81 dengan standar deviasi 8,74 dan skor ideal 100 berada pada kategori tinggi berdasarkan kategori hasil belajar siswa jika hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil belajar Siswa IPS Siswa Kelas IVA

| No. | Skor | Kategori | <i>Pre-test</i> | | <i>Post-test</i> | |
|--------|--------|---------------|-----------------|------------|------------------|------------|
| | | | Frekuensi | Persentase | Frekuensi | Persentase |
| 1. | 0-50 | Sangat rendah | 13 | 65% | - | - |
| 2. | 51-65 | Rendah | 4 | 20% | - | - |
| 3. | 66-70 | Sedang | 2 | 10% | 3 | 15% |
| 4. | 71-84 | Tinggi | 1 | 5% | 9 | 45% |
| 5. | 85-100 | Sangat tinggi | - | - | 8 | 40% |
| Jumlah | | | 20 | 100% | 20 | 100% |

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa persentasi hasil belajar IPS siswa Ketika diberikan *Pre-Test* yakni 20 siswa terdapat 13 siswa atau 65% siswa yang masuk kategori sangat rendah, 4 siswa atau 20% siswa yang masuk kategori rendah, 2 siswa atau 10% yang masuk kategori sedang, 1 siswa atau 5% siswa yang masuk kategori tinggi dan 0% siswa yang masuk kategori sangat tinggi. Sedangkan persentasi hasil belajar IPS siswa setelah diberikan *Post-Test* atau diberikan perlakuan yakni 20 siswa terdapat 0% siswa yang masuk kategori sangat rendah, 0% siswa yang masuk kategori rendah, 3 siswa atau 15% yang masuk kategori sedang, 9 siswa atau 45% yang masuk kategori tinggi dan 8 siswa atau 40% yang masuk kategori sangat tinggi.

Tabel 3. Hasil Observasi Pembelajaran Kelas IVA

| Skor | <i>Pretest</i> | <i>posttest</i> |
|----------------|----------------|-----------------|
| Skor perolehan | 19 | 31 |
| Skor maksimal | 35 | 35 |
| Persentase | 54% | 88% |
| Kategori | Cukup aktif | Sangat aktif |

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan data hasil pengamatan pada tabel 3 menunjukkan bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran pada *pretest* aktif dengan skor perolehan 19 pada presentase 54%. Sedangkan pada saat *posttest* skor perolehan 31 pada persentase 88%.

Tabel 4. Deskripsi Ketuntasan Hasil belajar Setelah Diterapkan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*

| Persentase nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|------------------|--------------|-----------|------------|
| ≤ 74 | Tidak tuntas | 5 | 25% |
| ≥ 75 | Tuntas | 15 | 75% |
| Jumlah | | 20 | 100 |

Sumber: UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas IVA UPT SPF SDDN Gaaddong II Kota Makassar setelah dilakukan *posttest* yang berjumlah 20 siswa (25%) belum tuntas dan (75%) telah tuntas hasil belajarnya. Ini berarti ketuntasan hasil belajar siswa pada saat diterapkan model pembelajaran *crossword puzzle* memuaskan secara klasikal karena rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 81 telah mencapai

KKM yang telah ditentukan disekolah tersebut yaitu 75. Sehingga dapat dilihat perbedaan mendasar bahwa rata-rata nilai siswa pada saat *pretest* adalah 46,35 sedangkan pada *posttest* adalah 81. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle* untuk siswa kelas IV DI UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar memiliki pengaruh yang signifikan dengan meningkatnya Hasil belajar siswa.

Hasil Analisis Data Statistik Inferensial

Tabel 5. Uji Normalitas Tes

| | Tests of Normality | | | | | |
|-----------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Hasil <i>pretest</i> | .170 | 20 | .131 | .942 | 20 | .256 |
| Hasil <i>posttest</i> | .173 | 20 | .120 | .916 | 20 | .082 |

Sumber: Hasil Olahan Data Dari IBM SPSS Statistic Version 26.0

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh pada *pretest* adalah 0,131 sedangkan *post-test* nilai

signifikansinya 0,120 karena nilai signifikan > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Homogen Tes

| | | Tests of Homogeneity of Variances | | | |
|---------------|--------------------------------------|-----------------------------------|-----|-------|------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Hasil belajar | Based on Mean | 1.254 | 4 | 11 | .345 |
| | Based on Median | .792 | 4 | 11 | .554 |
| | Based on Median and with adjusted df | .792 | 4 | 8.629 | .560 |
| | Based on trimmed mean | 1.193 | 4 | 11 | .367 |

Sumber: Hasil Olahan Data Dari IBM SPSS Statistic Version 26.0

Berdasarkan dari hasil analisis pada tabel Test of homogenitas of variance, based on mean diperoleh sig = 0,345 karena nilai sig

0,345 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varian data pada nilai *pretest* dan *posttest* adalah homogen.

Tabel 7. Uji Hipotesis Tes

| | | Paired Samples Test | | | | | | | |
|--------|---------------------|---------------------|----------------|-----------------|---|---------|---------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | | | | | |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pre Tes – Post Test | -34.250 | 9.787 | 2.188 | -38.830 | -29.670 | -15.651 | 19 | .000 |

Sumber: Hasil Olahan Data Dari IBM SPSS Statistic Version 26.0

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS versi 26.0 pada

Uji Hipotesis menggunakan *Paired Samples Test* dapat dilihat pada tabel 4.7 diperoleh

sig.(2-tailed) = 0,000 dengan demikian H_0 di tolak dan H_1 diterima karena sig.(2-tailed) $< \alpha$ atau (0,000 < 0,05). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap Hasil belajar siswa kelas IVA UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar.

Langkah pertama dalam penerapan model pembelajaran *crossword puzzle* yaitu dengan mencurahkan gagasan (*brainstorming*) yang berkaitan dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam hal ini seluruh siswa diberikan kesempatan untuk mencurahkan gagasannya yang dia ketahui setelah diberikan materi pembelajaran sebelumnya. Pada awal penerapan model pembelajaran *crossword puzzle* di kelas eksperimen para siswa masih canggung dan tegang dalam mencurahkan gagasannya diakibatkan karena para siswa masih belum nyaman dalam penerapan model pembelajaran ini akan tetapi pada hari kedua siswa sudah bisa beradaptasi dengan model pembelajaran ini sehingga mereka sangat antusias dalam hal ini siswa memiliki perasaan senang di dalam kelas, ketertarikan dalam mencurahkan gagasannya, memperhatikan guru dan terlibat aktif dalam mencurahkan gagasan ketika diminta oleh guru terkait kemampuan siswa mengingat dan memahami pembelajaran yang telah disampaikan mengalami peningkatan.

Setelah itu peneliti menyiapkan LKPD siswa yaitu lembar *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) yang di print berisi beberapa kotak menurun dan mendatar dengan jumlah kotak yang sudah dirancang sesuai dengan jawaban yang telah ditetapkan dengan berdasarkan pada materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang telah diberikan sebelumnya. Adapun penentuan soal dalam model pembelajaran *crossword puzzle* ini yaitu berpedoman pada indikator pada Pelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan materi norma dan adat istiadat adapun jumlah soalnya yaitu sebanyak 10 nomor dalam hal ini 5 soal menurun dan 5 soal mendatar.

Penerapan pembelajaran model *crossword puzzle* peneliti membagi kelompok sebanyak 4 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan rata-rata 5 orang. Adapun pembagian kelompok ini diatur oleh peneliti yaitu setiap kelompok mempunyai

siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda misalnya, siswa yang mempunyai kemampuan cepat, sedang dan lambat.

Selanjutnya peneliti memberikan arahan dan aturan kepada siswa dalam penerapan model *crossword puzzle* yaitu peneliti menetapkan batas waktu pengerjaan, saat siswa mengerjakan tugasnya peneliti menggambar kotak-kotak *crossword puzzle* dipapan tulis untuk nantinya menjawab soal *crossword puzzle* bersama-sama dengan peserta didik dan memberikan hadiah (*rewards*) kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar tujuannya agar meningkatkan kembali motivasi dan minat belajarnya begitupun dengan kelompok lain.

Pelaksanaan model ini rata-rata siswa berantusias dalam proses pembelajaran mereka merasa senang, nyaman tidak bosan, tidak tegang pada saat pembelajaran berlangsung karena mereka belajar sambil bermain bersama temannya. Adapun yang masih pasif ketika model ini diterapkan atau tidak berantusias diakibatkan karena beberapa faktor salah satunya yaitu kurangnya kecakapan atau kemampuan baik bakat maupun pengalaman belajar dan tidak adanya dorongan untuk melakukan kegiatan belajar dalam dirinya. Berdasarkan deskripsi data yang diuraikan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *crossword puzzle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IVA di UPT SPF SDN Gaddong II dilihat dari analisis statistik deskriptif dengan menggunakan program SPSS versi 26.0 diperoleh nilai hasil *pretest* dengan nilai rendah adalah 20 dan yang tertinggi adalah 73 sedangkan pada *posttest* diperoleh nilai terendah adalah 66 dan nilai tertinggi adalah 93. Nilai rata-rata (*Mean pretest*) 46,35 sedangkan pada *posttest* adalah 81.

Selanjutnya, jika dilihat dari hasil Uji Normalitas pada nilai signifikan *pretest* 0,131 atau 0,131 $> 0,05$ dan untuk *posttest* 0,120 atau 0,120 $> 0,05$ dimana jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka data hasil penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian pada hasil Uji *Homogenitas Test Of Homogeneity Of Variances Based On Mean* menunjukkan bahwa nilai tes signifikan $> \alpha$ atau 0,345 $>$

0,05. Data hasil penelitian dinyatakan telah homogen karena nilai signifikansi lebih besar X dari pada taraf standar (α) yang telah ditentukan. Untuk uji hipotesis menggunakan uji *paired sample test*, menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) $< \alpha$ atau ($0,000 < 0,05$).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *crossword puzzle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa karena sig.(2-tailed) $< \alpha$ atau ($0,000 < 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IVA UPT SPF SDN Gaddong II.

Temuan ataupun kebaruan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar hampir sama dengan penelitian sebelumnya, hanya dalam penelitian ini bahwa penggunaan model *Crossword Puzzle* selain hasil belajarnya meningkat atau kemampuan kognitifnya juga mampu meningkatkan kemampuan sosial yakni keaktifan dan kepercayaan diri siswa dalam menjawab soal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IVA di UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar. Hal ini dapat dibuktikan dari skor rata-rata *pretest* kelas IVA memperoleh 46,35 berada pada kategori rendah dan skor rata-rata *posttest* setelah diterapkan model *Crossword Puzzle* adalah 81 berada pada kategori tinggi. Analisis data berikutnya adalah uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample Test* untuk *post-test* menunjukkan bahwa sig.(2-tailed) $< \alpha$ atau ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IVA UPT SPF SDN Gaddong II. Hal ini terlihat dari antusias siswa yang lebih aktif, siswa lebih bersemangat ketika belajar, dan hasil belajarnya pada saat diterapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Saran guna untuk memperbaiki mutu pendidikan termasuk untuk guru, siswa sekolah maupun pihak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini. Disarankan kepada guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat dalam mengajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Disarankan kepada guru agar lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar dan guru diharapkan membuat model pembelajaran. Agar lebih memudahkan siswa dalam memahami Pelajaran yang disampaikan dengan bantuan model pembelajaran. Termasuk model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini disarankan dapat mencermati keterbatasan dalam penelitian ini sehingga dapat menyempurnakan penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, O. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. 8 (2) : 468.
- Amin & Linda, Y. S. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM.
- Apriani, E. (2018). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MI Azizan Palembang. *Skripsi* diterbitkan. Palembang: UIN Raden Fatah Palembang.
- Dasep. B. A. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka Grup
- Djamaluddin, A. & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: CV Kaffah Learning Center.
- Hidayat, I. (2019). *50 strategi pembelajaran populer*. Yogyakarta: DIVA Press
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16 (1): 44–48
- Mudrika, Babo, R., Rosleny, B. & Idawati. (2022). Perbedaan Motivasi dan Hasil

- Belajar IPS Siswa SD Dalam Menggunakan Model Pembelajaran Think Talk Write Berbantuan Media Puzzle. *Gema Wiralodra*, 13(2): 429-439
- Mulyono, H & Wekke. (2018). *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*. Yogyakarta: Gawe Buku
- Nurafni B, Fitri, Y. M., & Fatimah, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres Manggala Kota Makassar. *Innovative*. 3(3): 11102-11110.
- Octavia, A. S. 2020. *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ryzca, S. Q. Karima, A. I. Regita, D. C. & Nailatul, H. (2022). Pengaruh Ilmu Pendidikan Sosial Untuk Siswa SD di Lingkungan Sekolah. *Pendidikan Dan Keguruan*. 2(3): 95-100.
- Rosyidah, L. (2012). Pengaruh Metode Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MIN Sucenjurutengah Bayan Purworejo. *Skripsi* diterbitkan. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Rusydi, A. & Fitri, H. (2020). *Variabel Belajar*. CV Pusdikra MJ: Medan.
- Said, A. & Budimanjaya, A. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana
- Sri, K. P. (2019). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) Terhadap Minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa*. Skripsi diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suryabrata, S. (2019). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, A. 2016. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Syahza, A. (2021). *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: UR Press
- Utami, A. R. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Minat dan Minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri Minasa Upa Kota Makassar. *Skripsi* diterbitkan. Makassar: Unismuh
- Vilamina. Evinna, C. H. & Lili, Y. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Pakem Berbasis Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8(1): 16-22.