

Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Lina Fauziyah¹, H. Dadang Iskandar², Abdul Mu'min Saud³

PGSD FKIP Universitas Pasundan

Alamat Kampus I : Jl. Lengkong Besar No. 68. Telp: 022-4205945, 426222 · Kampus II : Jl.

Tamansari No. 6-8. Telp: 022-4201677 Fax: 022-4236182

e-mail: fauziyahlina14@gmail.com

ABSTRAK. Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya permasalahan dilapangan mengenai rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran konvensional, kurangnya pemanfaatan sarana, prasarana, dan media pembelajaran khususnya media pembelajaran teka-teki silang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif eksperimen dengan desain *quasi experimental* tipe *nonequivalent group design*. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, *pretest* dan *posttest*. Dengan menetapkan responden sebagai sampel 20 peserta didik menggunakan jenis *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen melakukan pembelajaran sesuai dengan tahapan media pembelajaran yang digunakan. Dikarenakan kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda, maka hasil yang diperoleh pun berbeda. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik antara pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran teka-teki silang dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan perolehan nilai hasil uji *Independent Sampel T-test* yang dilihat dari *Equal variances assumed* pada nilai Sig. (2-tailed) yaitu sebesar $0,000 < 0,005$, maka dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan melalui uji effect size juga terlihat bahwa adanya pengaruh besar dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 4,09. Dengan itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran Teka-teki Silang, Pengaruh.

ABSTRACT. This research is motivated by the existence of problems in the field regarding the low learning outcomes of students in conventional learning, lack of utilization of facilities, infrastructure, and learning media, especially crossword learning media. This study aims to determine the effect of crossword learning media on the learning outcomes of grade IV elementary school students. The method used in this research is a quantitative method of experimentation with a quasi experimental design type nonequivalent group design. Data was collected using observation, pretest and posttest techniques. By determining respondents as a sample of 20 students using purposive sampling type. The results showed that both the control class and the experimental class conducted learning in accordance with the stages of the learning media used. Because the two classes were given different treatments, the results obtained were different. There is a significant influence on student learning outcomes between learning using crossword puzzle learning media and conventional learning. This can be proven based on the acquisition of the Independent Sample T-test test results seen from Equal variances assumed at the Sig value. (2-tailed) which is $0.000 < 0.005$, it means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Through the effect size test, it can also be seen that there is a big influence in learning activities using crossword learning media

Received Juni 30, 2023; Revised Juli 2, 2023; Accepted Agustus 11, 2023

* Lina Fauziyah, fauziyahlina14@gmail.com

on student learning outcomes of 4.09. With that, researchers can conclude that there is a significant effect of crossword learning media on the learning outcomes of fourth grade students of SDN Gekbrong 1 Cianjur Regency.

Keywords: Learning Outcomes, Crossword Puzzle Learning Media, Influence.

LATAR BELAKANG

Di era globalisasi saat ini, pendidikan yaitu suatu keharusan dan kebutuhan yang paling penting. Ilmu pengetahuan dan teknologi juga berperan penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia, khususnya sumber daya intelektual, sosial, dan pemikiran. Adapun pendapat menurut Abd Rahman, B. P. (2022, hlm. 3) menyatakan bahwa Pendidikan adalah upaya manusia untuk memperluas dan mengembangkan potensi fisik dan spiritual intrinsik sesuai dengan norma-norma sosial dan budaya. Pendidikan merupakan cara mendewasakan seseorang atau sekelompok orang dalam hal sikap, perilaku, dan budaya agar berguna terhadap dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Sebagai suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, bentuk pendidikan ini diharapkan dapat mendorong peningkatan kualitas manusia dan kemampuan menghargai diri setiap orang akan meningkat. Pendidikan akan membawa perubahan yang lebih baik dalam sikap dan perilaku individu dan kolektif serta sosial. Melalui pendidikan, manusia akan menjadi cakap dan memiliki pikiran yang jernih dalam segala bidang kehidupan, mempersiapkan mereka untuk masa depan yang lebih baik. Sebagaimana yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang Kementerian Pendidikan,

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut undang-undang yang telah dijelaskan sebelumnya, pendidikan adalah suatu upaya atau kegiatan untuk mengembangkan manusia yang cerdas dalam berbagai hal, baik dalam hal agama dan spiritual, intelektual, sosial, emosional, keterampilan, dan pengembangan kepribadian serta tingkah laku yang dihiasi dengan moral yang tinggi dan bermanfaat bagi masyarakat dan negara.

Pendidik memiliki kewajiban dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif melalui berbagai model, metode dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, lingkungan belajar serta pada mata pelajaran

tertentu. Dalam proses pembelajaran sering kali seorang pendidik menemukan beberapa kendala yang memungkinkan tujuan pembelajaran belum mencapai standar sesuai yang diinginkan. Terutama pada media pembelajaran jadi hal penting untuk peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah prestasi siswa yang diberikan dalam bentuk penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada siswa dengan perubahan perilaku, menurut Nurrita, T. (2018, hlm. 175).

Pada rangka meningkatkan taraf dan kualitas pendidikan, pendidik memberikan dampak yang signifikan. Peran pendidik dalam proses pembelajaran tetap menjadi kunci keberhasilan akademik. Jadi itu sebabnya pendidik memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran inovatif. Dalam proses pembelajaran, pendidik masih sering melakukan pembelajaran konvensional, yaitu berpusat pada pendidik. Pendidik hanya berpatokan pada buku pendidik, dan peserta didik hanya di minta untuk mengisi latihan soal yang ada di buku peserta didik. Yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik cenderung rendah.

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur ditemukan adanya beberapa permasalahan yaitu, guru kelas selama proses pembelajaran di kelas IV belum pernah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi khususnya yang akan peneliti gunakan yaitu media pembelajaran teka-teki silang, yang dimana pendidik dalam strategi pembelajaran mengajarnya masih menggunakan pembelajaran konvensional yang dimana berpusat pada guru dan hanya memanfaatkan media sederhana berupa gambar yang bersumber pada buku materi atau buku siswa, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar salah satu penyebab peserta didik menjadi kurang optimal karena penyajian materi menjadi kurang aplikatif dan menarik hambatan bagi peserta didik untuk memahami materi, dan lebih sedikit peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan penerapan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan pembelajaran didalam kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas rendahnya hasil belajar peserta didik perlu segera diatasi agar pembelajaran menjadi lebih optimal. Salah satunya dengan pemilihan media pembelajaran. Hal ini untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Maka, dalam hal ini peneliti berniat melakukan upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini yaitu dengan menerapkan media pembelajaran Teka-teki silang.

Peneliti tertarik dalam memilih media pembelajaran teka-teki silang karena dapat merangsang pikiran siswa dan meningkatkan konsentrasinya dalam proses pembelajaran

karena media tersebut membuat siswa berpikir karena teka-teki silang merupakan media yang berisi kotak-kotak kosong dengan jawaban atas pertanyaan pendidik, sehingga pendidik menggunakan media teka-teki silang sebagai alat/media. Adapun pendapat menurut Saputra, A. B. (2018, hlm. 28) bahwa *crossword puzzle* atau teka-teki silang adalah permainan yang dimainkan dengan mengisi ruang-ruang kosong dalam bentuk kotak-kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan instruksi. Dengan menggunakan media Teka Teki Silang ini Siswa akan merasa lebih tertantang dalam mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru, selain itu siswa akan lebih memahami tentang materi yang telah diberikan, karena hal ini dapat mengatasi kejenuhan siswa yang selama ini hanya menjawab soal-soal yang diberikan dengan model soal pilihan ganda atau uraian.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “*Pengaruh Media Pembelajaran Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*”. (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur).

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya sudah disebutkan, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan ialah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran teka-teki silang yang dilakukan oleh guru agar hasil belajar peserta didik meningkat dan untuk mengetahui apakah media pembelajaran teka-teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur. Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis, mendukung atau memperkuat penelitian sebelumnya, dan memberikan gambaran secara umum kepada pembaca mengenai pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur. Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur dapat dijelaskan kepada pembaca secara umum atau digunakan untuk mendukung penelitian-penelitian sebelumnya. Hasil penelitian ini dapat membantu mengembangkan guru-guru yang kreatif dalam menggunakan sumber belajar berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi sumber yang baik untuk menerapkan berbagai media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah serangkaian kegiatan untuk menerapkan penelitian ke dalam tindakan. Dalam penelitian ini sesuai dengan judul penelitian maka akan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Djollong, A. F. (2014, hlm. 86-87) menyatakan bahwa “Penelitian kuantitatif adalah proses mencari tahu informasi baru dengan menganalisis data

berupa angka tentang apa yang ingin kita ketahui”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu penelitian *quasi experimental*. menurut Sugiyono (2013, hlm. 77) menyatakan bahwa quasi eksperimen adalah desain penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan) dan kelompok kontrol (kelompok pembanding atau kelompok yang tidak diberi perlakuan).

Desain penelitian yaitu rancangan kegiatan pada proses pengumpulan, pemerosean, analisis, dan penyajian data secara metodis dan obyektif untuk menguji hipotesis atau menghasilkan prinsip-prinsip umum. Dalam penelitian ini desain penelitian yang akan digunakan yaitu desain penelitian *Quasi experimental design* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut pendapat Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022, hlm. 2480) menyatakan bahwa dalam rancangan *Nonequivalent Control Group Design* ini, ada dua kelompok subjek dimana satu mendapat perlakuan dan satu kelompok sebagai kelompok control. Keduanya memperoleh pretest dan pascates. Perbedaan dengan kelompok non ekuivalen, bahwa kelompok tidak dipilih secara acak atau random.

Variabel penelitian yaitu karakter, atribut atau segala sesuatu yang terbentuk, atau yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian sehingga mempunyai variasi antara satu objek yang satu dengan objek yang lain dalam satu kelompok tertentu kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini variabel penelitian yang digunakan yaitu ada 2 variabel, variabel independent dan variabel dependen, yang dimana variabel independentnya yaitu media pembelajaran teka-teki silang. Dan untuk variabel dependennya yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. dan untuk hubungan antara variabelnya yaitu:

Tabel 1 Hubungan Antar Variabel

| | | |
|--|---|-----------------------------|
| Media Pembelajaran Teka-teki silang | → | Hasil Belajar Peserta Didik |
|--|---|-----------------------------|

Populasi yaitu keseluruhan dari kelompok yang akan diambil datanya, objek penelitian berupa manusia, tumbuh-tumbuhan, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur berjumlah 60 orang yang terdiri dari 30 peserta didik kelas IV B dan 30 peserta didik kelas IV A. maka jumlah populasi keseluruhan yaitu 60 peserta didik.

Pada penelitian ini dalam pengambilan teknik sampel yang akan digunakan yaitu menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Purposive sampling menurut Sugiyono (2019, hlm.

133) menyatakan bahwa pengertian “*Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* karena teknik ini sangat cocok untuk digunakan dalam penelitian, terutama dalam penelitian ini yang membutuhkan kriteria khusus untuk memastikan bahwa sampel yang diambil sesuai dengan tujuan penelitian yang dapat menyelesaikan masalah penelitian dan memberikan nilai yang lebih akurat. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas IV B yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol. maka dari itu dari masing-masing kelas untuk pengambilan sampel sebanyak 20 orang peserta didik. Yaitu 20 orang peserta didik di kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dan 20 orang peserta didik di kelas IV-A sebagai kelas kontrol, jadi jumlah keseluruhan sampel yang diambil atau digunakan yaitu sebanyak 40 orang peserta didik yang memiliki kemampuan hasil belajarnya maksimal.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara dalam penelitian untuk mengumpulkan data di lapangan yang dimana data tersebut harus sesuai dengan standar penelitian. Menurut Jogiyanto Hartono (2018, hlm. 31) menyatakan bahwa “pengumpulan data adalah tahapan penelitian yang dilakukan setelah peneliti membangun pemahaman tentang kontribusi penelitian dan menjelaskan tentang dukungan literatur pada aspek penelitian yang diamati”. teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan yaitu tes dan observasi. Menurut Pratama & Hermawan (2016, hlm. 1) menyatakan bahwa “tes merupakan syarat yang bertujuan untuk mengukur kemampuan dasar yang dapat memprediksi keberhasilan peserta didik di semua mata pelajaran, yakni kemampuan penalaran tingkat tinggi (*higher order thinking*)”. Dalam penelitian ini tes yang akan digunakan yaitu berbentuk soal pilihan ganda. Tes ini akan diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan yang disebut dengan *pretest* dan *posttest*. Selain itu teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Menurut Ayudia, dkk (2017, hlm. 36) menyatakan bahwa “laporan observasi ialah suatu laporan yang ditulis melalui menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis dengan melihat atau mengamati secara langsung. Melalui observasi, kita dapat membuktikan persepsi yang kita buat berdasarkan fakta yang ada”. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, observasi mengacu pada pedoman observasi dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran di kelas.

Instrumen tes menggunakan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Menurut Situmorang, T. E., & Purba, D. (2020, hlm. 55) menyatakan bahwa “Uji validitas yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen

pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut”. Jadi uji validitas yaitu suatu alat ukur yang bekerja untuk mengukur atau menguji butir soal tes dalam instrumen sebuah data yang didapatkan apakah terdapat ketetapan dan keakuratan dalam soal tes tersebut sebelum diberikan kepada responden yaitu sampel dalam populasi.

Menurut Erida, M. (2021, hlm. 18-19) menyatakan bahwa “Uji reliabilitas diartikan untuk mengetahui kekonsistennan sebuah instrument dalam mengumpulkan data-data penelitian. Jadi uji reliabilitas yaitu suatu alat ukur untuk mengukur konstruk atau variable, uji reliabilitas tingkatan kepercayaan suatu soal. Apakah soal tes memberikan hasil yang sama atau berubah-ubah. Alat ukur dapat dikatakan reliabel bila memberikan hasil yang sama setiap kali diterapkan pada situasi objek yang sama. Uji tingkat kesukaran adalah suatu alat ukur untuk mengukur butir soal tes agar dapat mengetahui butir soal tes tersebut apakah termasuk kedalam katagori, mudah, sedang atau sukar. Menurut Azmi, M. P. (2019, hlm. 103-104) Menyatakan bahwa tingkat kesukaran soal adalah besaran yang digunakan untuk menyatakan apakah suatu soal termasuk kedalam kategori mudah, sedang atau sukar. Butir-butir soal dapat dinyatakan sebagai butir soal yang baik, apabila butir soal tersebut tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah dengan kata lain derajat kesukaran soal adalah sedang atau cukup.

Uji daya beda yaitu suatu pengukuran butir soal untuk mengetahui kemampuan peserta didik yang kemampuannya tinggi dapat mengerjakan butir soal sedangkan yang kemampuannya rendah tidak dapat mengerjakan butir soal dengan baik.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah langkah-langkah atau cara peneliti untuk menghitung sebuah data yang sudah di peroleh dari hasil penelitian. Adapun pendapat menurut Juliandi, dkk (2018, hlm. 5) menyatakan bahwa “analisis data yaitu data-data yang telah terkumpul umumnya masih berbentuk data mentah untuk itu perlu diolah agar lebih sederhana sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan analisis data. Analisis data digunakan untuk bertujuan menginterpretasikan data-data yang telah dikumpulkan dan diolah sehingga nantinya akan diperoleh jawaban atas rumusan masalah penelitian dan mampu membuktikan hipotesis yang diajukan”. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji-t (*Independen Sampel T-Test*), dan uji effect size. Uji deskriptif yaitu untuk menjawab rumusan masalah yang ke-1 yaitu bagaimana penggunaan media pembelajaran teka-teki silang yang dilakukan oleh guru agar hasil belajar peserta didik meningkat.

Menurut Nurhasanah, E. (2021, hlm. 62) menyatakan bahwa uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisa berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengujiannya jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut dinyatakan normal. Jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut dinyatakan tidak normal. Setelah diketahui data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas.

Menurut Wahyuliani, dkk (2016, hlm. 28-29) menyatakan bahwa uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel, berada dari populasi yang memiliki variansi yang sama. kriteria uji homogenitas sebagai berikut: Jika nilai signifikan (sig) pada *Based on Maen* $> 0,05$, maka kedua kelompok dikatakan homogen. Dan jika nilai signifikan (sig) *Based on Maen* $< 0,05$, maka kedua kelompok dikatakan tidak homogen.

Jika data normal dan homogen maka dilakukan uji parametrik berupa Uji-t. Uji-t dalam rumusan masalah yang kedua ini menggunakan uji independent sample t test. Uji independent sample t test bertujuan untuk melihat pengaruh dari nilai rata-rata dua kelompok yang tidak berpasangan. Serta uji effect size untuk mengetahui besarnya pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian juga, peneliti melakukan uji coba instrumen kepada kelas yang lebih tinggi yaitu kelas V dengan jumlah peserta didik sebanyak 25, karena instrumen tes harus diuji cobakan terhadap kelas yang telah menerima materi yang akan peneliti berikan kepada kelas IV. Setelah melaksanakan uji coba maka selanjutnya data hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui kelayakan soal dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Uji ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Setelah melakukan penelitian, maka diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen serta kelas kontrol. Hasil data tersebut kemudian akan diolah menggunakan uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t test* dan uji effect size. Uji ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini. Berikut ialah pembahasan mengenai hasil penelitian dalam menjawab rumusan masalah:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran teka-teki silang yang dilakukan oleh guru agar hasil belajar peserta didik meningkat?

Berdasarkan hasil penelitian selama 7 hari di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur di kelas IV-B yang menjadi kelas eksperimen dan kelas IV-A yang menjadi kelas control telah

menghasilkan data hasil belajar pada mata pelajaran IPAS Bab 8 Membangun Masyarakat yang beradab. Berupa nilai pretest dan nilai posttest. Berikut ini gambaran proses pembelajaran di kelas eksperimen yang begitu berjalan dengan lancar prosesnya dengan dimulai membuka pembelajaran dengan penuh semangat, kemudian melaksanakan tahapan-tahapan sesuai sintak penggunaan media pembelajaran teka-teki silang serta sampai pada kegiatan penutup. Selama kegiatan pembelajaran guru menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran seperti penayangan video, dan internet browsing, serta di setiap akhir pembelajaran, guru selalu mengajak peserta didik untuk mengevaluasi Bersama mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru melalui kuis yang sudah disediakan oleh guru agar meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sedangkan di kelas kontrol kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar. Kondisi belajar peserta didik sangat tertib dan peserta didik mengikuti arahan dari pendidik. Diketahui pada saat pendidik menjelaskan materi pembelajaran, semua peserta didik focus pada pembelajaran. Setiap peserta didik patuh terhadap apa yang diperintahkan guru. Sebetulnya kelas kontrol ini tidak mendapatkan perlakuan. Kelas kontrol hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional yang sering diterapkan oleh guru dalam mengajar dengan model kontekstual, metode ceramah. Namun lama kelamaan menyebabkan menurunnya tingkat semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena merasa jenuh terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut ditambah guru tidak menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik. Pada kelas kontrol kegiatan pembelajaran lebih berpusat pada guru dan peserta didik hanya mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru.

Kemudian dapat dibuktikan bahwa media pembelajaran teka-teki silang terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur dengan melihat hasil data yang diperoleh dari nilai aspek afektif yang didapatkan dari hasil secara langsung dan hasil lembar observasi pada kelas eksperimen serta kelas kontrol memiliki perbedaan, dalam perolehan nilai aspek afektif pada kelas eksperimen (IV-B) yaitu diperoleh nilai sebesar 3,8. Sedangkan perolehan nilai aspek afektif pada kelas kontrol (IV-A) yaitu diperoleh sebesar 3,4. Selanjutnya perolehan nilai psikomotorik pada kelas eksperimen yaitu diperoleh dengan jumlah 85 dan nilai rata-ratanya sebesar 4,25. Sedangkan nilai aspek psikomotorik pada kelas kontrol yaitu diperoleh dengan jumlah 72 dan nilai rata-ratanya sebesar 3,6. Setelah dilakukannya pengujian dari awal sampai akhir dan hasilnya sudah sesuai dengan acuan pada pedoman atau ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian mengenai adanya perbedaan dan peningkatan hasil belajar peserta didik, maka

peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran teka-teki silang berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.

2. Apakah media pembelajaran teka-teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur?

Setelah dilakukannya penelitian peneliti memperoleh data penelitian berupa nilai hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari nilai pretest dan nilai posttest. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji t (uji independent sampel t-test) dan uji effect size. Berdasarkan hasil dari penelitian, diperoleh adanya pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Selama proses kegiatan pembelajaran, terlihat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini dapat dibuktikan adanya pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur melalui uji independent sampel t-test yang sudah di uji menggunakan aplikasi SPSS versi 25 oleh peneliti. Berdasarkan hasil pengujiannya yaitu didapatkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 84.33 > nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 63.66, yang diperoleh nilai sig 2-tailed yaitu $0,000 < 0,05$. Dapat di artikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada nilai posttest kelas eksperimen dan kelas control. Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS Bab 8 masyarakat yang beradab di kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.

Selanjutnya pengujian terakhir yaitu uji effect size untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah dasar. Yang diperoleh dari uji effect size yaitu diperoleh nilai sebesar 4,09, dapat diartikan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran teka-teki silang memiliki pengaruh efek yang besar terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur. Karena nilai effect size $4,09 > 0,5$.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian mengenai rumusan masalah pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik yang dilaksanakan di kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur, maka dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam proses kegiatan pembelajaran dengan sintak dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Pendidik menyiapkan terlebih dahulu peralatan atau bahan yang akan digunakan pada saat KBM dimulai.
- b) Berdoa sebelum belajar.
- c) Memberikan apersepsi dan motivasi.
- d) Pendidik menjelaskan materi pembelajaran yang akan dibahas.
- e) Pendidik menjelaskan terlebih dahulu penggunaan media teka-teki silang terhadap peserta didik.
- f) Mempersiapkan media teka-teki silang yang akan digunakan.
- g) Membagikan teka-teki silang kepada peserta didik, baik secara perorangan maupun dalam kelompok kecil.
- h) Berikan batas waktu dan hadiah kepada peserta didik atau kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar.

Dapat membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran teka-teki silang lebih efektif dan baik dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional saja. Penelitian dilakukan selama 6 hari di kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur. Pada kelas kontrol kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pagi hari dari pukul 8.00 sampai dengan pukul 11.00 dengan menggunakan metode konvensional, dan sama juga pada kelas eksperimen kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pagi hari dari pukul 8.00 sampai dengan pukul 11.00 dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang. Masing-masing kelas melakukan kegiatan pembelajaran selama 3 kali pertemuan dengan 3 pembelajaran. Baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tahapan media dan metode pembelajaran yang digunakan. Dikarenakan kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda, maka hasil yang diperoleh pun berbeda. Masing-masing media dan metode memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Dengan demikian hipotesis ke 1 yang menyatakan bahwa jika guru menggunakan media pembelajaran teka-teki silang sesuai dengan langkah-langkahnya maka hasil belajar peserta didik akan meningkat diterima.

2. Terdapat pengaruh media pembelajaran teka-teki silang secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil nilai rata-rata yang diperoleh dapat dilihat bahwa masing-masing kelas nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol sebesar 46.49 dan nilai pretest pada kelas eksperimen sebesar 47.66. selanjutnya nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol sebesar 63.66, dan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen sebesar 84.33, maka dapat diartikan bahwa adanya suatu perbedaan atau peningkatan. Dalam uji normalitas dan uji homogenitas bahwa semua data pretest posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen atau sama dengan

perolehan nilai signifikan $> 0,05$. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan perolehan nilai hasil uji Independent Sampel T-test yang dilihat dari Equal variances assumed pada nilai Sig. (2-tailed) yaitu dengan perolehan nilai sebesar $0,000 < 0,005$, maka dapat diartikan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan melalui uji effect size juga terlihat bahwa adanya pengaruh besar dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 4,09. Dengan demikian hipotesis ke 2 yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur diterima.

Berdasarkan hal tersebut di atas ternyata hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran teka-teki silang terdapat pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian hipotesis umum yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur diterima.

A. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka selanjutnya peneliti akan mengemukakan beberapa saran untuk kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran dalam rangka untuk meningkatkan mutu pendidikan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran masih cenderung pasif. Berdasarkan hal tersebut peneliti menyarankan untuk menggunakan media pembelajaran teka-teki silang yang dapat digunakan untuk alternatif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik. Karena dalam media pembelajaran teka-teki silang membuat peserta didik menjadi semangat, aktif, inovatif, dan kreatif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Siswa

Peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung terlihat masih banyak yang mengalami kesulitan dan memahami materi yang sedang diajarkan maupaun pada saat mengerjakan soal, sehingga peneliti menyarankan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang karena menggunakan media tersebut akan lebih giat lagi belajar dan lebih fokus dalam melakukan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang memuaskan, peserta didik dapat bekerja sama dengan kelompok, melatih kekompakan pada proses kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang di sekolah kurang didukung, karena sarana dan prasarana kurang memadai. Sementara itu penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dapat memberikan dampak yang positif kepada peserta didik dalam hasil belajar. Dengan begitu peneliti menyarankan sekolah untuk dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran teka-teki silang, seperti memfasilitasi lab computer agar peserta didik dapat menggunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya dan diharapkan jika akan melakukan penelitian yang sama dan variable yang sama disarankan jika mencari referensi yaitu menggunakan sumber-sumber buku yang terbaru agar lebih update. Dan diharapkan juga kepada peneliti selanjutnya jika melakukan penelitian dengan variabel yang sama yaitu media pembelajaran teka-teki silang coba untuk ditingkatkan lagi menggunakan variabel y lainnya seperti media pembelajaran teka-teki silang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik. Kemudian untuk penelitian selanjutnya disarankan dalam mengambil sampel dan data penelitian diperluas dan diperbanyak lagi, agar dapat dibandingkan apakah hasilnya akan sama atau berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Ayudia, A., Suryanto, E., & Waluyo, B. (2017). Analisis kesalahan penggunaan bahasa indonesia dalam laporan hasil observasi pada siswa smp. *Basastra*, 4(1), 34-49.
- Azmi, M. P. (2019). Analisis pengembangan tes kemampuan analogi matematis pada materi segi empat. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2(2), 099-110.
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Istiqla: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1).
- Erida, M. (2021). Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Pengidap HIV/AIDS. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1), 10-21.
- Jogiyanto Hartono, M. (Ed.). (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Penerbit Andi.
- Juliandi, A., Manurung, S., & Satriawan, B. (2018). *Mengolah data penelitian bisnis dengan SPSS*. Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah AQLI.

- Nurhasanah, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The Gold Generation. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 60-68.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Saputra, A. B. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash pada Materi Sistem Gerak Manusia Kelas Xi SMA/MA* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Situmorang, T. E., & Purba, D. (2020). Perancangan Aplikasi Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian. *KAKIFIKOM: Kumpulan Artikel Karya Ilmiah Fakultas Ilmu Komputer*, 1(2), 54-58.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. (2016). Efektivitas penggunaan media pembelajaran flip book terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMA Negeri 4 Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 22-36.