
PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN CROZZWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD INPRES PANAİKANG I/1 KOTA MAKASSAR

Oleh

¹ Sri Wahyuni M, ² Muhammad Azis, ³Sri Yusal, ⁴ Muh. Yahya

¹ SD Inpre Panaikan 1/1

²³⁴ STKIP Pembangunan Indonesia Makassar

nikwahyuni48@gmail.com

Diterima 18 Pebruari 2022, direvisi 15 Maret 2022, diterbitkan 1 April 2022

Abstrak

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan metode Pre- eksperimen yang dilaksanakan dari tanggal 08 Maret 2021 hingga 31 Mei 2021. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas VB. Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest design. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi pretest (tes awal) dan di akhir pembelajaran sampel diberi posttest (tes akhir). Sedangkan keabsahan informasi diuji dengan triangulasi metode dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V B SD Inpres Panaikang I/1 setelah diperoleh $t_{Hitung} = 16,22$ dan $t_{Tabel} = 2,030$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $16,22 > 2,030$.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Crozzword* dan Hasil Belajar IPS Siswa

Abstract

This type of research uses experimental research with the Pre-experimental method which is carried out from March 8, 2021 to May 31, 2021. The research subjects are teachers and students of class VB. Information was collected through observation, interviews, and documentation. The research design used in this study was a one group pretest-posttest design. In this design, before the treatment is given, the sample is given a pretest (initial test) and at the end of the study the sample is given a posttest (final test). Meanwhile, the validity of the information was tested by triangulation of methods and sources. The results showed that based on the hypothesis test that has been carried out, it can be concluded that the use of crossword puzzle learning media has an influence on social studies learning outcomes for students in class VB SD Inpres Panaikang I/1 after obtained t Count = 16.22 and tTable = 2.030 then obtained tCount > tTable or 16.22 > 2.030.

Keywords: *Crozzword Learning Method and Student Social Studies Learning Outcomes*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang penting bagi kehidupan setiap orang, oleh sebab itu pendidikan bisa dikatakan sebagai kebutuhan primer di era globalisasi ini. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan, spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Mewujudkan mutu pendidikan harus ditunjang oleh komponen pendidikan yang memadai. Komponen-komponen tersebut menjadi masukan (input) untuk diproses sehingga menghasilkan keluaran (output) dan outcome (dampak) yang unggul. Meningkatkan mutu pendidikan perlu dilakukan dengan adanya pendidikan dan pelatihan serta kreativitas guru.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Susanto, 2013 : 99). Guru profesional harus bisa membaca keadaan siswa yang dihadapi, mulai dari kemampuan, kelemahan, keinginan, serta minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran agar siswa senantiasa termotivasi untuk belajar sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar secara maksimal. Guru profesional akan tahu cara mendekati, mengarahkan, dan melayani kebutuhan siswa yang tentu saja memiliki karakter yang berbeda-beda. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu memilih dan menerapkan metode, strategi serta media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar, seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap. Berbagai macam bentuk permainan memberikan ruang lingkup kepada siswa untuk mengembangkan skil-skil dan pemahaman mereka tentang pembelajaran. Salah satu permainan edukatif yang sering digunakan sebagai metode pembelajaran adalah permainan puzzle.

Puzzle dan permainan berpikir adalah bagian dari media yang dapat menunjang proses pengajaran berpikir dan dapat membuatnya menjadi sesuatu yang bisa dilihat dan diamati. Kendati puzzle (teka-teki) merupakan permainan yang menghibur dan dapat dinikmati oleh manusia, namun memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovator di dalam diri manusia. Sebab, manusia dipaksa untuk berkonsentrasi dan menggunakan daya pikirnya secara maksimal agar dapat menyelesaikannya. Bahkan manusia membutuhkan kadar tertentu dari imajinasi supaya dapat memahami dan menangkap dimensi-dimensi puzzle (teka-teki). Karena puzzle (teka-teki) tidak lain adalah pertanyaan tidak biasa yang membutuhkan pemikiran yang tidak lazim dan tidak langsung agar bisa dijawab dengan benar.

Kegiatan proses belajar mengajar, pengajaran IPS merupakan keterampilan dalam menyelesaikan pemecahan pertanyaan-pertanyaan. Apabila IPS hanya diajarkan dengan menggunakan metode ceramah saja, maka siswa akan mengalami kebosanan atau kejenuhan dan kesulitan dalam belajar. Proses kegiatan belajar mengajar yang seperti ini akan membuat

siswa menjadi jenuh. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dan minat belajar siswa kurang. Minat seseorang merupakan salah satu faktor internal dalam pendidikan maupun non pendidikan yang diperkirakan ada kaitannya dengan hasil yang dicapai, kegiatan sehari-hari kurangnya minat pada suatu mata pelajaran sering menjadi penyebab kegagalan atau rendahnya hasil belajar siswa.

Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS yang dilakukan guru masih monoton. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa adavariasi dengan metode lain. Akibatnya, siswa menjadi cepat jenuh dan sukar untuk memahami materi pembelajaran.

Kondisi demikian juga terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas V SD Inpres Panaikang I/1. Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara yang peneliti lakukan bersama guru didapatkan informasi bahwa masih terdapat sejumlah permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPS. Guru menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang berat, disebabkan karena materi pelajaran yang sangat banyak dan membutuhkan hafalan untuk mempelajarinya, selain itu guru juga belum menggunakan metode atau strategi yang bervariasi dalam proses pembelajaran, hal ini terjadi dikarenakan guru merasa kesulitan dalam menentukan metode atau strategi apa yang cocok diterapkan pada pembelajaran IPS.

II. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan metode *Pre-eksperimen* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas yang ada hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model, teori-teori atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Menurut Sugiyono (2010:109) bahwa “penelitian *pre-eksperimen* hasilnya merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen”. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

III. PEMBAHASAN

3.1 Profil SD Inpres Panaikang 1/1

SD Inpres Panaikang 1/1, Kota Makassar adalah salah satu lembaga Pendidikan Dasar di Kelurahan Karampuang, Kecamatan Panakkukang, berstatus Negeri, dimana didalamnya diatur secara sistematis menurut sistematis menurut sistem pendidikan yang berlaku dan bernaung di bawah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Kota Makassar. Sekolah ini didirikan pada tahun 2016, dengan posisi geografis -5,1436 (Lintang) dan 119,4524 (Bujur).

SD Inpres Panaikang 1/1 berlokasi di Jalan Prof. Abdurahman Basalamah No. 14, Kec. Panakkukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Saat ini SD Inpres Panaikang 1/1 dipimpin oleh Drs. Sahabuddin, SH.,MM sebagai kepala sekolah.

Tabel 4.1 Struktur Organisasi SD Inpres Panaikang 1/1

No.	NAMA	JABATAN
1.	Drs. Sahabuddin, SH., MM	Kepala Sekolah
2.	Hajrah Naim, S.Pd., M.Pd	Guru Kelas
3.	Suryati, S.Pd	Guru Kelas
4.	Rahma Hi Abdul Azis, S.Pd	Guru Kelas
5.	Yeni Yola, S.Pd	Guru PAK
6.	Andi Dala Intang, S.Pd	Guru Kelas
7.	Sri Wahyuni M, S.Pd	Guru Kelas
8.	Muh. Andi Irsan, S.Pd	Guru Kelas
9.	Anita Syahadi, S.Pd	Guru Kelas
10.	Femmy Dwi Larasati, S.Pd	Guru PJOK
11.	Ida Asriwati, S.Pd.I	Guru PAI
12.	Mudrika Riskillah Wais, S.Pd	Guru Kelas
13.	Muhammad Restu, S.Pd	Guru Kelas
14.	Srinurma, S.Pd	Guru Kelas
15.	Sulfi, S.Pd	Guru Kelas

Sumber : Dokumen Sekolah

3.2 Deskripsi Hasil *Pretest* sebelum Menggunakan Metode Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V B SD Inpres Panaikang 1/1 Kota Makassar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Panaikang 1/1 mulai tanggal 08 Maret – 31 Mei 2021, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas V B. Adapun analisis statistika deskriptif terhadap nilai *pretest* yang diberikan pada siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas V B SD Inpres Panaikang 1/1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Statistika Skor Hasil Tes Kemampuan Awal Siswa (*Pretest*)

Statistik	Nilai
Ukuran sampel	36
Skor Ideal	100
Skor Rata-rata	66,4
Skor Tertinggi	85
Skor Terendah	35

Rentang Skor	50
Standar Deviasi	12,48

Dari hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V B SD Inpres Panaikang I/1 sebelum menggunakan metode crossword puzzle (teka-teki silang) yaitu 66,4. Adapun dikategorikan keberhasilan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0 – 60	10	27,78%	Sangat rendah
2.	61 – 70	16	44,44%	Rendah
3.	71 – 80	8	22,22%	Sedang
4.	81 – 90	2	5,56%	Tinggi
5.	91-100	0	0%	Sangat rendah
Jumlah		36	100%	Sangat Tinggi

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 27,78%, rendah 44,44%, sedang 22,22%, dan tinggi 5,56%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum menggunakan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	26	72,22%	11	30,55%
$71 \leq x \leq 100$	Tuntas	10	27,78%	25	69,45%

Apabila Tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (71) 72,22%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS Siswa kelas V SD Inpres Panaikang I/1 belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas hanya 27,78% \geq 72,22%.

3.3 Deskripsi Hasil Belajar (*posttest*) setelah menggunakan metode crossword puzzle (teka-teki silang) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V B SD Inpres Panaikang I/1 Kota Makassar

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya di peroleh setelah diberikan *posttest*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data hasil belajar IPS siswa kelas V B SD Inpres Panaikang I/1 setelah menggunakan media crossword puzzle (teka teki silang). Adapun analisis statistika deskriptif analisis *posttest* yang diberikan pada siswa V B SD Inpres Panaikang I/1 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar IPS Siswa setelah diterapkan metode crossword puzzle (teka-teki silang), (*Posttest*)

Statistik	Nilai
Skor ideal	100
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	50
Rentang Skor	50
Skor Rata-rata	79,3
Standar Deviasi	12,75

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V BSD Inpres Panaikang I/1 setelah menggunakan media crossword puzzle (teka-teki silang) yaitu 79,3 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.6 Tingkat Penguasaan Materi *Posttest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0 – 60	4	11,11%	Sangat rendah
2.	61 – 70	7	19,44%	Rendah
3.	71 – 80	9	25%	Sedang

4.	81 – 90	11	30,56%	Tinggi
5.	91 – 100	5	13,89%	Sangat Tinggi
Jumlah		36	100%	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 13,89%, tinggi 30,56%, sedang 25%, rendah 19,44%, dan sangat rendah berada pada presentase 11,11%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS setelah menggunakan metode crossword puzzle/teka-teki silang tergolong tinggi.

Tabel 4.7 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	11	30,56%
$71 \leq x \leq 100$	Tuntas	25	69,44%
Jumlah			100%

Apabila tabel 4.9 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (71) 69,44% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa telah memenuhi kriteria ketentuan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah 69,44% 30,56%.

>

3.4 Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V B SD Inpres Panaikang I/1 Kota Makassar

Sesuai hipotesis penelitian yakni “Pengaruh Penggunaan Metode crossword puzzle/teka-teki silang terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V B SD Inpres Panaikang I/1”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t dengan menganalisis skor *pretest* dan *posttest*. Dimana mean dari *pretest* 13,47, sedangkan mean dari *posttest* adalah 865,98. Adapun hasil uji t_{Hitung} adalah 16,22. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada (LampiranC2).

IV. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan analisis dapat diambil sebuah kesimpulan yang tergambaran seperti di bawah ini :

1. Berdasarkan hasil *pretest* (dapat dilihat pada lampiran C1), maka nilai rata-rata hasil belajar siswa 66,4 dengan kategori yakni interval 61-70 kategori rendah sebanyak 44,44%, interval 71-80 kategori sedang sebanyak 22,22%, kemudian interval 81-91 dengan kategori tinggi sebanyak 5,56%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum menggunakan metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) tergolong rendah.

2. Nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 79,3. Jadi hasil belajar IPS setelah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang) mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang). Selain itu, persentase kategori hasil belajar IPS siswa juga sangat meningkat yakni interval 91-100 kategori sangat tinggi sebanyak 13,89%, interval 81-90 kategori tinggi sebanyak 30,56%, sedangkan interval 71-80 kategori sedang sebanyak 25%.
3. Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus *uji-t*, dapat diketahui bahwa nilai t_{Hitung} sebesar 16,22. Dengan frekuensi (dk) sebesar $36 - 1 = 35$, pada taraf signifikan 5% diperoleh pada $t_{Tabel} = 2,030$. Maka hipotesis (H_0) ditolak dan (H_1) diterima, yang berarti bahwa penggunaan metode pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman 2012:33. Belajar dan Pembelajaran.
- Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Grup : Jakarta.
- Depdiknas . 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas : Jakarta.
- Dimiyanti & Mudjiono. 2010. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, 2015. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Haryono. 2013. Pembelajaran IPS Yang Menarik dan Mengasyikkan: Teori dan aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Kepel Press.
- Haling, A. 2004. Belajar Pembelajaran (Suatu Ringkasan). Hand Out. Makassar: Hasan, N., & Nursalam. 2017. Jurnal Etika Demokrasi (JED). (Journal.unismuh.ac.id). diakses pukul 12.15 pada tanggal 26 April 2018. Ismail,
- S. 2013. Model-Model Pembelajaran Modern. Yogyakarta: Tuna Gemilang Press.
- Moeshar, R. 2015. TTS Pilihan Kompas. Jakarta: Kompas. Mappasoro. 2007. Evaluasi Pengajaran. FIP UNM.
- Mardhatillah, M., & Tanjung, H. S. 2018. Pengaruh Penerapan Metode Crossword Puzzle Terhadap Keterampilan Sosial pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan. Binagogik, 5 (1).
- Mursilah.2017. "Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaharja". Utility, 1(1), 37-47.
- Nurhadi. 2010. Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan. Oemar hamalik, dkk. 2019. Proses Belajar Mengajar.
- Oktavia. S. H, & Has Zakir. 2017. Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raja Pekanbaru. Peka, 5(1), 43-57.
- Rahmania, F. P. 2019. Penerapan Strategi pembelajaran Crossword Puzzel