

Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah

Adela Chairani Syahputri¹, Wildansyah Lubis², Naeklan Simbolon³, Fahrur Rozi⁴, Masta Marselina Sembiring⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

e-mail: adelachairani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Experiment*. Desain penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *total sampling* yaitu kelas IV-A (kelas eksperimen I) dengan jumlah 20 siswa dan kelas IV-B (kelas eksperimen II) berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data dengan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media *Crossword Puzzle* dan gambar terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas 1V SDN 107400 Bandar Khalipah. Pada hasil uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 menunjukkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,98497 > 2,042$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Crossword Puzzle* dan gambar terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah T.A 2023/2024.

Kata Kunci: *Crossword Puzzle, Hasil Belajar, IPAS*

Abstract

This research aims to determine the effect of *Crossword Puzzle* media on student learning outcomes in Class IV Science and Technology learning at SDN 107400 Bandar Khalipah. The method used in this research is the *Quasi Experiment* method. The design of this research is a *non-equivalent control group design*. The population in this study were all fourth grade students at SDN 107400 Bandar Khalipah. Sampling was carried out using a *total sampling* technique, namely class IV-A (experimental class I) with a total of 20 students and class IV-B (experimental class II) with a total of 18 students. Data collection techniques with tests and documentation. Data analysis techniques using normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. The results of the research show that there is a significant influence of *Crossword Puzzle* media and pictures on science learning outcomes for class 1V students at SDN 107400 Bandar Khalipah. The results of the hypothesis test with a significance level of 0.05 show the results of $t_{count} > t_{table}$, namely $8.98497 > 2.042$, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence of *Crossword Puzzle* media and pictures on student learning outcomes in class IV SDN 107400 Bandar Khalipah T.A 2023/2024.

Keywords: *Crossword Puzzle, Learning Results, Science*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap individu dalam menjalankan kehidupannya untuk dapat menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan perkembangan jaman yang semakin canggih dan banyak pembaharuan di dalamnya. Dewi & Mubarakah (2019, h. 24) menyatakan bahwa pendidikan ialah proses secara sadar yang telah direncanakan untuk membantu dalam mengembangkan potensi peserta didik menjadi individu dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan tidak bisa menjadi bisa.

Dewi (2017, h. 2) menyatakan bahwa guru memiliki peran utama dalam keterlibatannya yang dilakukan dalam lingkup belajar mengajar, karena suatu kemajuan dan perkembangan tergantung pada kinerja guru untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa. Hal ini menjadikan faktor utama dalam memperbaiki dan membenahi masalah pendidikan yang dirasa mengalami kemerosotan, karena harus ada terobosan dan pembaharuan sehingga seorang guru mampu mewujudkan tujuan dan prestasi yang diinginkan untuk memajukan pendidikan melalui ide dan gagasan yang kreatif dan efektif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Asyhar, 2012, h. 57).

Berdasarkan observasi awal peneliti dalam pengumpulan data, peneliti menemukan berbagai permasalahan yang ada, pembelajaran yang dilakukan guru masih konvensional, media pembelajaran masih menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai sarana penyampaian materi di dalam kelas yang membuat proses pembelajaran terlihat monoton dan membosankan bagi peserta didik. Terdapat beberapa peserta didik yang terlihat kurang minat dalam belajar dan tidak memahami secara menyeluruh materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut terbukti pada saat guru melakukan kegiatan refleksi pembelajaran, informasi atau pembelajaran yang disampaikan guru hanya lewat begitu saja. Refleksi dalam pembelajaran menjadi ruang yang memberi kesempatan peserta didik untuk memutar ulang memori perjalanan pembelajaran yang telah mereka lalui (Chang, 2019, h. 95).

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar melalui usaha sadar yang diterapkan secara konsisten dan mengarah pada perubahan yang positif. Inilah yang disebut dengan proses pembelajaran. Oleh karena itu, semua guru dituntut untuk menjadi teladan dalam mencapai kualitas pendidikan di sekolah, salah satunya dengan meningkatkan proses belajar mengajar dan menggunakan fasilitas yang ada di sekolah, menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. (Dewi, 2017, h. 10).

Pada akhirnya proses pembelajaran adalah perolehan hasil belajar siswa. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari interaksi pembiasaan perilaku dan pembelajaran. Dari sisi guru, praktik pendidikan diakhiri dengan proses penilaian hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya proses belajar. Ada tiga jenis hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa, ranah afektif berkaitan dengan nilai dan sikap siswa, dan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan siswa. (Dimiyati, 2009, h. 4).

Berikut adalah hasil belajar siswa kelas IV A SD Negeri 107400 Bandar Khalipah:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa

Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Presentasi
IPAS	<70	13	24	54,16%
	70	4		16,66%
	>70	7		29,16%

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari presentasi siswa yang mendapatkan nilai di atas 70 pada 29,16% dengan jumlah siswa 7 orang, presentasi siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70 pada 54,16% dengan jumlah siswa 13 orang, dan presentasi siswa yang mendapatkan nilai 70 pada 16,66% dengan jumlah 4 orang. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), terdapat materi yang banyak memiliki istilah-istilah asing yang belum terlalu umum atau masih jarang didengar oleh siswa usia SD. Untuk dapat mempelajarinya dengan mudah guru dapat memanfaatkan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan pesan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Berdasarkan uraian tentang teori pembelajaran dan pengertian media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam tahap pemrosesan informasi dan proses pengendalian pelaksanaan. Dalam tahap ini, media pembelajaran diperlukan dalam tindakan pengenalan, pengulangan, peningkatan perhatian siswa, pemantauan, dan pembiasaan.

Media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan seperti yang terjadi di SD Negeri 107400 Bandar Khalipah yang masih menggunakan media pembelajaran buku dan papan tulis adalah *Crossword Puzzle* dan gambar.

Media *Crossword Puzzle* dan gambar juga dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dan dapat membantu siswa dalam mengolah informasi, terutama dalam kegiatan pengulangan dan pembiasaan. Selain itu, kedua media tersebut dapat menarik minat siswa dalam belajar serta menyenangkan dalam penggunaannya. Dalam penerapannya, siswa dapat menyelesaikan suatu masalah dengan cara melengkapi susunan teka-teki silang. Media *Crossword Puzzle* mampu melibatkan semua siswa untuk aktif berfikir dalam pembelajaran pada waktu mengisi teka-teki silang (*Crossword Puzzle*), mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, merangsang siswa untuk tidak bosan dan tetap fokus pada pembelajaran sehingga hasil belajar lebih bermakna dan mudah diingat. Media *Crossword Puzzle* ini juga dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi-materi yang banyak menggunakan istilah ilmiah.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Dyah Widya Retno, dkk., (2015) dengan judul "Penggunaan Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SDN Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi Dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) Penggunaan media *Crossword puzzle* pada pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Persentase aktivitas belajar siswa siklus I sebesar 73%, pada siklus II meningkat menjadi 84%. Peningkatan aktivitas belajar siswa dari pembelajaran siklus I ke siklus II sebesar 11%. (2) Hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 51,67 dan pada siklus II menjadi sebesar 84,33. Hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 32,66. Berdasarkan data yang diperoleh, media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih variatif, tidak membosankan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Suparman, Tarpan, dkk (2017). Dengan judul "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil pre-test dan nilai rata-rata siswa dengan menggunakan media gambar mengalami peningkatan hal tersebut terjadi karena adanya antusiasme dari peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan media gambar. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang dan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, "Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Kuantitatif. Desain penelitian *quasi eksperimen/eksperimen semu*. Menurut Arikunto (2010, h. 207) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen ingin mengetahui ada tidaknya hubungan sebab akibat, caranya yaitu dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok membandingkan yang tidak menerima perlakuan atau mendapatkan perlakuan dengan cara yang berbeda.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran berupa *Crossword Puzzle* dan kelas yang menggunakan media pembelajaran gambar terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Kelas eksperimen I diberikan perlakuan menggunakan media *Crossword Puzzle* sementara kelas eksperimen II diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran gambar.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *pretest-posttest, Nonequivalent Multiple Group Design*. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SD Negeri 107400 Bandar Khalipah. Sekolah tersebut terletak di Jln. Pendidikan, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada ajaran semester ganjil 2023/2024.

Populasi adalah keseluruhan objek yang dikenakan dalam penelitian. Nawawi (2012, h. 150) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai test atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen I dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen II di SDN 107400 Bandar Khalipah Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 38 siswa.

Sampel adalah bagian dari populasi. Menurut Suharsimi (2010, h. 95) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen I yang akan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dan kelas IV-B yang menjadi kelas eksperimen II yang akan diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media gambar. Adapun sampel yang diambil pada penelitian ini berjumlah 38 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV-A yang berjumlah 20 siswa dan kelas IV-B berjumlah 18 siswa.

Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra penelitian, perancangan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan observasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar guru.
- b. Menentukan sampel penelitian untuk kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II.
- c. Menyusun perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan diberikan pada kelas eksperimen untuk melihat pengaruh tersebut terhadap hasil belajar siswa.
- d. Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari modul ajar, dan tes.
- e. Merancang dan membuat instrumen penelitian berupa tes kemampuan kognitif siswa yang terdiri dari kisi-kisi dan panduan penskoran.
- f. Memvaliditas instrumen penelitian yang sudah divalidasi oleh dosen-dosen ahli dalam bidang kajiannya.
- g. Membuat surat izin penelitian ke jurusan PGSD untuk melakukan penelitian.
- h. Menentukan jadwal penelitian yang akan dilakukan dan disesuaikan dengan jadwal pelajaran IPAS kelas IV A dan kelas IV B.

2. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

- a. Memberikan *pre-test* kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- b. Melaksanakan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen I dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* sedangkan pada kelas eksperimen 2 menggunakan media pembelajaran gambar.
- c. Memberikan *post-test* kepada kedua kelompok yaitu kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II untuk melihat kondisi akhir siswa, tes ini dilakukan setelah kedua kelompok mendapatkan perlakuan.

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Mengolah data hasil penelitian yang telah dilakukan pada tahap pelaksanaan penelitian.
- b. Melakukan analisis terhadap seluruh hasil data penelitian yang diperoleh.
- c. Menyimpulkan hasil analisis data.
- d. Menyusun laporan penelitian.

Variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016, h. 27). Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

Menurut Sugiyono (2016, h. 39) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *Crossword Puzzle* dan media gambar yang dilambangkan dengan (X). Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa, dilambangkan dengan (Y).

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data atau keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan dokumentasi.

Menurut Sudijono (2015, h. 67) tes merupakan cara yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan berbentuk pemberian tugas sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang foto dokumentasi, profil sekolah, siswa dan guru, sarana dan prasarana, dan struktur organisasi SD Negeri 104700 Bandar Khalipah.

Untuk mengukur kelayakan instrument yang digunakan agar dapat menjadi alat ukur yang tepat dalam mendapatkan data yang dibutuhkan dalam menjawab masalah yang diteliti, maka dibutuhkan pengujian kelayakan berupa uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda tes.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul (Sugiyono, 2017, h. 244). Dalam penelitian ini dilakukan 2 pengujian analisis data yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis yaitu dengan pengujian normalitas dan homogenitas antara subyek kelompok eksperimen dengan subyek kontrol dan selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun analisis data dengan mencari rata-rata hitungan, simpangan baku, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis statistik dengan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SDN 107400 Bandar Khalipah. Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan sampel kelas IV yang berjumlah 50 orang dan terbagi dalam 2 kelas yakni kelas eksperimen I akan diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *Crossword Puzzle* sedangkan kelas eksperimen II diberi perlakuan dengan media pembelajaran gambar. Kedua media tersebut memuat materi pembelajaran yang sama. Materi yang akan dibahas dalam penelitian yaitu pada materi "Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi". Tujuan

penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh dari kedua media pembelajaran yang berbeda terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberikan media pembelajaran yang berbeda. Penelitian ini menggunakan tes berupa pilihan berganda dengan jumlah 40 soal. Sebelum instrument tes diberikan kepada siswa kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah, maka terlebih dahulu instrument ini diuji. Uji soal tersebut meliputi validasi soal, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal dan uji daya beda. Tujuannya untuk memastikan bahwa soal tersebut valid/layak digunakan pada *pretest* dan *posttest* dalam penelitian. *Pretest* diberikan kepada masing-masing kelas sebelum diberikan perlakuan mengajar dengan menggunakan media. Pemberian *pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman awal yang dimiliki oleh masing-masing kelas. *Post-test* diberikan setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok sampel. Pemberian *posttest* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Valid atau tidaknya tes hasil belajar diukur dengan menggunakan uji validitas. Validitas diuji cobakan ke siswa-siswa yang sebelumnya telah mempelajari materi "Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi" yang diajarkan pada sampel penelitian. Uji coba validitas dilakukan di SDN 107400 Bandar Khalipah dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Jumlah soal yang divalidasikan adalah 40 soal. Berdasarkan validitas setelah dilakukan perhitungan data diperoleh $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka diketahui bahwa 25 soal dinyatakan valid dari 40 soal dan 15 soal dinyatakan tidak valid.

Tabel 4.1 Kategori Validitas Tes

No.	Kategori Validitas Tes	Nomor Soal
1.	Valid	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 19, 22, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 38
2.	Tidak Valid	4, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 24, 26, 27, 36, 37, 39, 40

Realibilitas berarti instrument yang digunakan sudah cukup dipercayai dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument sudah baik dan dapat diandalkan. Tes dinyatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$. Hasil pengujian reabilitas tes secara ringkas disajikan pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Reliabilitas

Variabel	r_{hitung}	$r_{tabel} (\alpha = 0,05)$	Keterangan
Hasil Belajar	0,886	0,423	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan data yang diperoleh dari uji coba instrument tes ditemukan r_{tabel} dari *product moment* adalah 0,423 dengan $N=22$ dan $\alpha = 0,05$, diperoleh hasil pengujian reliabilitas tes sebesar 0,886. Apabila $r_{hitung} = 0,886$ dibandingkan dengan $r_{tabel} = 0,423$, maka diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,886 > 0,423$. Berdasarkan data yang telah diperoleh dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan soal tersebut bersifat reliabel karena $r_{hitung} (r_{11})$ memiliki nilai lebih besar dari r_{tabel} yaitu sebesar 0,886. Jika dilihat dari tabel kriteria reliabilitas, maka reliabilitas tes berada pada kategori sangat tinggi karena berada pada interval 0,80-1,00.

Uji tingkat kesukaran tes diperoleh dengan menggunakan rumus $P = \frac{B}{Js}$ dengan perhitungan hasil taraf kesukaran tes sehingga dapat diketahui bahwa tes berada pada kategori mudah, sedang atau sukar. Untuk butir soal diperoleh hasil tingkat kesukaran soal yaitu 22 soal dengan kategori mudah, 16 soal dengan kategori sedang, dan 2 soal dengan kategori sukar. Sehingga berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa interpretasi tingkat kesukaran tes dikategorikan memiliki tingkatan yang berbeda.

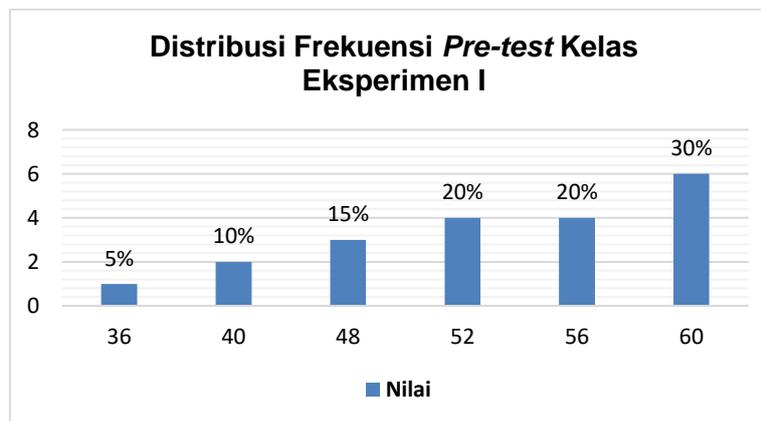
Adapun hasil perhitungan uji daya pembeda soal untuk butir soal diperoleh hasil dari 40 soal yang di uji cobakan yaitu 3 soal kategori sangat jelek, 17 soal dalam kategori jelek, 12 soal kategori cukup, dan 8 soal termasuk dalam kategori baik.

Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa Hasil belajar siswa diperoleh dengan adanya nilai tes pilihan berganda yang terdiri dari 25 soal. Hasil *pretest* kelas eksperimen I terlihat bahwa dari 25 soal yang diberikan kepada siswa, nilai siswa yang paling tinggi adalah 60 dan nilai terendah adalah 36. Dimana rata-rata yang diperoleh adalah 52,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi di bawah ini:

Tabel 4.3 Distribusi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	36	1	5%
2	40	2	10%
3	48	3	15%
4	52	4	20%
5	56	4	20%
6	60	6	30%
Jumlah		20	100%

Distribusi frekuensi nilai *pre-test* siswa pada kelas eksperimen apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



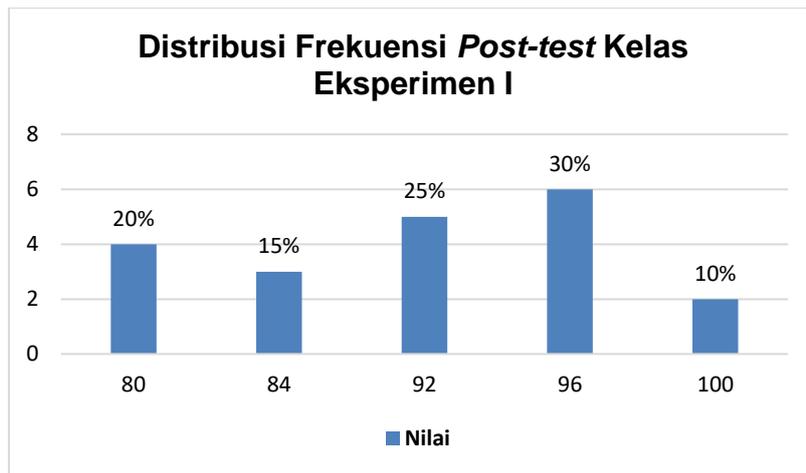
Gambar 4.1 Grafik Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen I

Dari gambar di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa (*pre-test*) pada kelas eksperimen I masih tergolong rendah. Selanjutnya *Posttest* dilakukan untuk mendapatkan nilai hasil belajar siswa setelah diberlakukan pembelajaran menggunakan media. Hasil *posttest* eksperimen I bahwa dari 25 soal yang diberikan kepada 20 siswa, nilai siswa yang paling tinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 80. Dimana rata-rata yang diperoleh adalah 90,4. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi di bawah ini:

Tabel 4.4 Distribusi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 1

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	80	4	20%
2	84	3	15%
3	92	5	25%
4	96	6	30%
5	100	2	10%
Jumlah		20	100%

Distribusi frekuensi nilai *post-test* siswa pada kelas eksperimen I apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Grafik Nilai Posttest Kelas Eksperimen I

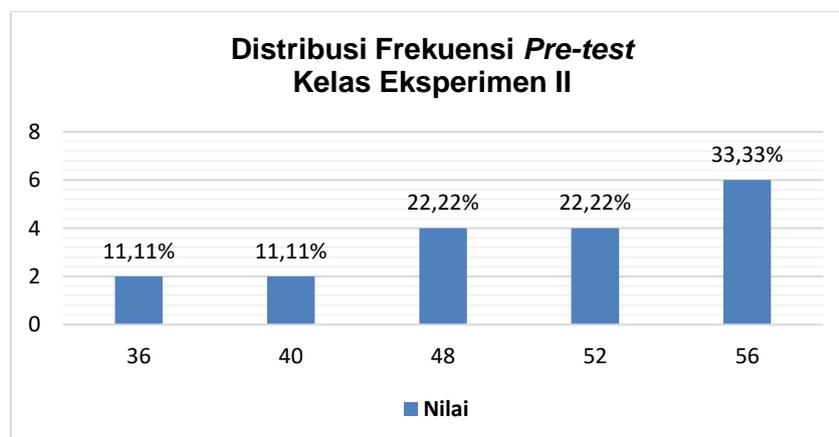
Dari gambar di atas, ditunjukkan bahwa siswa mendapat nilai pada rentang angka 80-95 sebanyak 12 siswa, dan pada rentang angka 96-100 sebanyak 8 siswa. Ini menunjukkan hasil belajar siswa (*post-test*) pada kelas eksperimen I meningkat.

Selanjutnya dilakukan *pretest* pada kelas eksperimen II, menunjukkan bahwa dari 25 soal yang diberikan kepada 18 siswa, nilai siswa yang paling tinggi adalah 56 dan nilai terendah adalah 36. Dimana rata-rata yang diperoleh adalah 49,33. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi di bawah ini:

Tabel 4.5 Distribusi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	36	2	11,11%
2	40	2	11,11%
3	48	4	22,22%
4	52	4	22,22%
5	56	6	33,33%
Jumlah		18	100%

Distribusi frekuensi nilai *pre-test* siswa pada kelas eksperimen II apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.3 Grafik Nilai Pretest Kelas Eksperimen II

Dari gambar diatas menunjukkan bahwa siswa paling banyak memperoleh nilai pada rentang angka 50–60 sebanyak 10 siswa, paling sedikit memperoleh nilai pada rentang

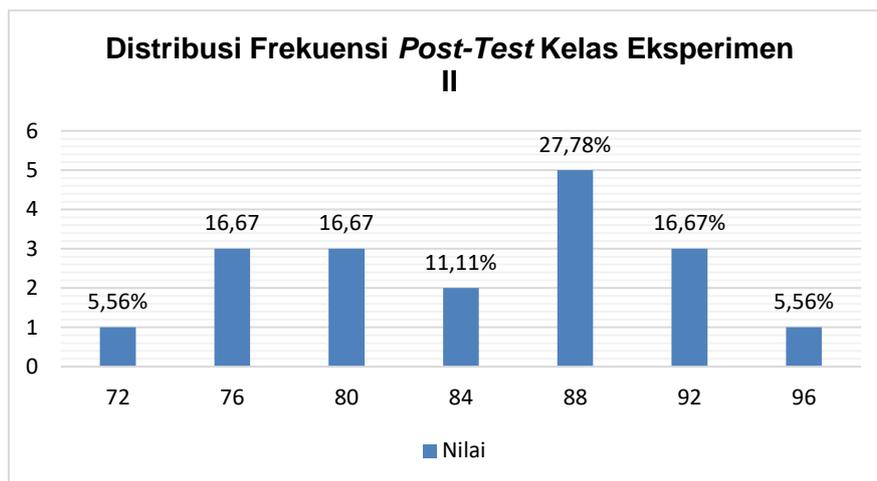
angka 30-49 sebanyak 8 siswa. Keadaan ini menunjukkan hasil belajar siswa (*pre-test*) pada kelas eksperimen II masih tergolong rendah.

Adapun hasil *post-test* dikelas eksperimen II bahwa dari 25 soal yang telah diberikan kepada 18 siswa, nilai siswa yang paling tinggi adalah 96 dan nilai terendah adalah 72. Dimana rata-rata yang diperoleh adalah 84,44. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi di bawah ini:

Tabel 4.6 Distribusi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	72	1	5,56%
2	76	3	16,67%
3	80	3	16,67%
4	84	2	11,11%
5	88	5	27,78%
6	92	3	16,67%
7	96	1	5,56%
Jumlah		18	100%

Distribusi frekuensi nilai *post-test* siswa pada kelas kontrol apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.4 Grafik Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen II

Dari gambar di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa (*post-test*) pada kelas eksperimen II meningkat. Dari pemaparan tabel frekuensi hasil belajar pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II tersebut maka selanjutnya dapat dibandingkan ketuntasan yang telah ditetapkan di SD Negeri 107400 Bandar Khalipah yakni 70. Berikut rekapitulasi data hasil belajar siswa yang mencapai nilai ketuntasan.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Perolehan Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen I

No	Nilai	Kategori	Data			
			Pretest (Frekuensi)	Rata-rata	Posttest (Frekuensi)	Rata-rata
1	80-100	Sangat Tinggi	0	52,5	20	90,4
2	65-79	Tinggi	0		0	
3	55-64	Sedang	10		0	
4	45-54	Rendah	7		0	
5	≤44	Sangat Rendah	3		0	

Tabel 4.8 Rekapitulasi Perolehan Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen II

No	Nilai	Kategori	Data			
			Pretest (Frekuensi)	Rata-rata	Posttest (Frekuensi)	Rata-rata
1	80-100	Sangat Tinggi	0	49,33	14	84,44
2	65-79	Tinggi	0		4	
3	55-64	Sedang	6		0	
4	45-54	Rendah	8		0	
5	≤44	Sangat Rendah	4		0	

Pada data di atas dapat dilihat untuk data *post-test* di kelas eksperimen I terdapat 20 siswa termasuk dalam kategori nilai sangat tinggi, sedangkan pada kelas eksperimen 2 diketahui sebanyak 14 siswa termasuk dalam kategori nilai sangat tinggi. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat di kelas eksperimen I dan eksperimen II tidak terdapat siswa dengan nilai kategori rendah. pada kelas eksperimen I, nilai rata-rata yang didapatkan mengalami peningkatan 37%, sedangkan nilai rata-rata yang didapatkan pada kelas eksperimen II mengalami peningkatan hanya sekitar 35%. Maka dari hasil peningkatan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* menunjukkan hasil yang lebih baik dari penggunaan media pembelajaran Gambar.

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini yaitu untuk menguji nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Peneliti melakukan uji normalitas menggunakan uji *liliefors* dengan bantuan *Ms. Excel*. Adapun hasil perhitungan dari uji *liliefors* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9 Ringkasan Perhitungan Uji Normalitas Data

No	Data Kelas	L_{hitung}	$L_{tabel} \alpha= 0,05$	Kesimpulan
1	<i>Pre-test</i> Eksperimen I	0,15776357	0,190	Berdistribusi Normal
2	<i>Post-test</i> Eksperimen I	0,16845986	0,190	Berdistribusi Normal
3	<i>Pre-test</i> Eksperimen II	0,17030691	0,200	Berdistribusi Normal
4	<i>Post-test</i> Eksperimen II	0,13082572	0,200	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil uji normalitas pada *pre-test* kelas eksperimen I diperoleh nilai (L_{hitung})= 0,15776357 dan L_{tabel} untuk N= 20 dan $\alpha= 0,05$ diperoleh 0,190. Sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$ (0,15776357 < 0,190) maka data hasil *pre-test* siswa kelas eksperimen I berdistribusi normal. Hasil uji coba normalitas untuk *post-test* kelas eksperimen I diperoleh nilai (L_{hitung})= 0,16845986 dan L_{tabel} untuk N= 20 dan $\alpha= 0,05$ diperoleh 0,190. Sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$ (0,16845986 < 0,190) maka data hasil *post-test* siswa kelas eksperimen I berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pada *pre-test* siswa kelas eksperimen I diperoleh harga (L_{hitung})= 0,17030691 dan L_{tabel} untuk N= 18 dan $\alpha= 0,05$ diperoleh 0,200. Sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$ (0,17030691 < 0,200) maka data hasil *pre-test* siswa kelas eksperimen II berdistribusi normal. Dan pada hasil uji coba normalitas untuk *post-test* siswa kelas eksperimen II diperoleh harga (L_{hitung})= 0,13082572 dan L_{tabel} untuk N= 18 dan $\alpha= 0,05$ diperoleh 0,200. Sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$ (0,13082572 < 0,200) maka data hasil *post-test* siswa kelas eksperimen II berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang didapat apakah berasal dari varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji F. Adapun hasil perhitungan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Hasil Belajar	Kelas	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Simpulan
<i>Pre-test</i>	Eksperimen I	54,35789	1,09778	2,16825	Homogen
	Eksperimen II	48,9411	1,04464	2,27189	
<i>Post-test</i>	Eksperimen I	49,5157	1,09778	2,16825	Homogen
	Eksperimen II	46,8496	1,04464	2,271892	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai uji homogenitas data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen I diperoleh $F_{hitung} 1,09778911 < F_{tabel} 2,1682516014$, pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil uji homogenitas data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen II diperoleh $F_{hitung} 1,04464285 < F_{tabel} 2,2718928890$ sehingga data hasil belajar siswa adalah homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t. Hasil perhitungan uji-t dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11 Ringkasan Perhitungan Uji-t Data *Post-test*

No	Data	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
1	Eksperimen I	90,4	8,98497	2,042	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Terdapat pengaruh yang signifikan
2	Eksperimen II	84,4				

Dari data di atas diperoleh nilai uji t data *post-test* dimana diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,63877 > 2,02809$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SD Negeri 107400 Bandar Khalipah.

Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian di SDN 107400 Bandar Khalipah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* dan Gambar terhadap hasil belajar siswa pada Bab I topik A. Penelitian ini melibatkan dua kelas dengan perlakuan yang berbeda yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen I dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen II.

Uji coba tes telah dilakukan terlebih dahulu sebelum penelitian dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 107400 Bandar Khalipah Medan. Setelah data yang dibutuhkan telah didapat, maka peneliti kemudian melakukan pengujian terhadap data tes yakni meliputi uji validitas, reliabilitas, daya pembeda tes, dan tingkat kesukaran tes. Tes yang sudah dilakukan uji validitas tersebut diperoleh hasil pengujian dari 40 butir soal terdapat 25 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Butir soal tersebut juga dinyatakan reliabel karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,866 > 0,423$ sehingga dinyatakan butir soal dapat digunakan dalam penelitian. Sebelum dilakukan pembelajaran pada kelas eksperimen I maupun kelas eksperimen II, maka terlebih dahulu siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua sampel yang digunakan.

Berdasarkan hasil *pre-test* yang didapatkan diperoleh hasil nilai rata-rata kelas eksperimen I sebesar 52,5 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen II sebesar 49,33. Setelah diberikan perlakuan, maka kedua sampel diberikan tes berupa *post-test* dan diperoleh hasil yaitu nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen I sebesar 90,4 dan kelas eksperimen II sebesar 84,44. Hal tersebut menunjukkan terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SD Negeri 107400 Bandar Khalipah.

Teknik pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, namun sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan uji *Liliefors* diperoleh hasil *pre-test* pada kelas eksperimen I $L_{hitung} = 0,15776$ dan $L_{tabel} = 0,190$ sehingga dapat disimpulkan $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,15776 < 0,190$ dan pada hasil *post-test* diperoleh uji normalitas yaitu $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,16845 < 0,190$ yang menunjukkan bahwa data normalitas pada kelas eksperimen I berdistribusi normal karena nilai yang diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$. Untuk nilai *pre-test* uji normalitas pada kelas eksperimen II diperoleh hasil $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,170306 < 0,200$, dan nilai *post-test* kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,130825 < 0,200$ yang membuktikan bahwa data hasil kelas eksperimen II berdistribusi normal.

Untuk perhitungan uji homogenitas diperoleh hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen I sebesar $F_{hitung} = 1,09778911$ dan $F_{tabel} = 2,1682516014$ sehingga disimpulkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,09778911 < 2,1682516014$. Pada uji homogenitas data nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen II adalah sebesar $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,04464285 < 2,2718928890$

berarti bahwa varians data hasil *pre-test* dan *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan dari sampel yang homogen.

Setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas maka dilakukan uji hipotesis. Pada hasil uji hipotesis dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} maka, terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, dan terima H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,98497 > 2,042$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa: "Terdapat pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* dan gambar terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV SD Negeri 107400 Bandar Khalipah T.A 2023/2024.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Crossword Puzzle* dan gambar terhadap hasil belajar siswa pada Bab 1 Topik A. Pada siswa kelas IV yang dapat dilihat dari hasil *post-test* kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Selain itu dapat juga dilihat dari perolehan hasil uji hipotesis penelitian dengan uji dengan ketentuan nilai *post-test*, $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dengan ini hasil yang diperoleh $t_{hitung} >$ yaitu $8,98487 > 2,042$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dan gambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 107400 Bandar Khalipah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta
- Chang, B. (2019). Reflection in learning. *Online Learning Journal*, 23(1), 95–110.
- Dewi, A. L. S., & Mubarakah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 53–66.
- Dewi, A. S. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 36–44.
- Dewi, K. G. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 8–18.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nawawi, Hadari. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung, Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suparman, Tarpan, dkk. (2020) Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* (4)2.
- Widya, Retno, dkk. (2015). Penggunaan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi Dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Ilmu Pendidikan* (1)1, 1-4.