



### PENGARUH STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 08 RAMBANG KUANG

Afiliasi : Universitas PGRI Palembang

Yeni Amalisa <sup>✉</sup>(1), Muhamad Idris(2), Ida Suryani(3)

Cp: [amalisayeni1301@gmail.com](mailto:amalisayeni1301@gmail.com)<sup>1</sup>, [idrismuhamad1970@gmail.com](mailto:idrismuhamad1970@gmail.com)<sup>2</sup>, [ida954321@gmail.com](mailto:ida954321@gmail.com)<sup>3</sup>

First Received: (04 Juli 2022)

Final Proof Received: (24 Agustus 2022)

#### ABSTRAK

Strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan suatu strategi yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran dimana dalam permainannya pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasanya petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus di isi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 08 Rambang Kuang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah Kuantitatif yang berjenis Quasi Eksperiment. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah tes, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan SPSS versi 22. Dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima. Hasil yang didapat pada penelitian ini ialah  $t_{hitung} = 4,521 > t_{tabel} = 1,166980$  Artinya  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 08 Rambang Kuang.

**Kata kunci:** *Strategi, Crossword Puzzle, Hasil Belajar.*

#### ABSTRACT

*Strategy Crossword Puzzle (crossword puzzle) is a strategy that can activate a learning atmosphere where in the game the player must fill in the empty spaces (in the form of white boxes) with letters that form a word based on the instructions given. Usually, the instructions are divided into "level" and "downhill" categories depending on the words that must be filled in. The purpose of this study was to determine whether there was an effect of the Crossword Puzzle Strategy on the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 08 Rambang Kuang. The method used in this research is a quantitative type of Quasi Experiment. The data collection techniques used are tests, observations, and documentation. The data obtained are then calculated using SPSS version 22. With the hypothesis testing criteria, namely  $t_{count} > t_{(table)}$  then  $H_a$  is accepted. The results obtained in this study are  $t_{count} = 4,521 > t_{(table)} = 1.166980$  It means that  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that there is an effect of the Crossword Puzzle Strategy on the learning outcomes of the fifth-grade students of SD Negeri 08 Rambang Kuang.*

**Keywords:** *Strategy, Crossword Puzzle, Learning Outcome.*

Copyright © 2022 Yeni Amalisa, Muhamad Idris, Ida Suryani

Corresponding Author:

✉ Email Address: [amalisayeni1301@gmail.com](mailto:amalisayeni1301@gmail.com) (Palembang, Sumatra Selatan – Indonesia)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan bangsa dan negara, karena dari pendidikan inilah kita dapat membangun karakter, kecerdasan dan kepribadian peserta didik menjadi lebih baik dengan adanya pendidikan tersebut (Mamelio, Idris, & Dedy, 2021, p. 32). Pada dasarnya proses pembelajaran adalah suatu kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan (Dora & Idris., 2019, p. 46). Adapun pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kemudian, keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan (Pane & Dasopang, 2017, p. 334).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum Sekolah dasar. Tujuan Pendidikan IPS bertujuan mendidik peserta didik menjadi warga negara yang baik, warga masyarakat yang konstruktif dan produktif yaitu warga negara yang memahami dirinya sendiri dan masyarakatnya, mampu merasa sebagai warga negara, berpikir sebagai warga negara, bertindak sebagai warga negara, dan jika mungkin juga mampu hidup sebagaimana layaknya warga Negara (Nasution & Lubis, Konsep Dasar IPS, 2018, p. 2). Susanto (Yuni & Suryandi, 2021, p. 114) bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi kecerdasan, minat, kebiasaan belajar, disiplin belajar dan motivasi belajar. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri siswa, yang meliputi keluarga, sekolah (sarana prasarana dan juga metode mengajar yang digunakan guru) dan masyarakat.

Berdasarkan Observasi awal yang dilakukan pada bulan desember dengan guru kelas V SD Negeri 08 Rambang Kuang bahwa pembelajaran yang dilakukan masih bersifat *Teacher Centered Approach*, dimana siswa masih kurang aktif, Seperti contoh ketika guru memberikan pertanyaan siswa hanya diam saja atau ketika siswa diberi kesempatan untuk bertanya siswa juga hanya diam saja, Sehingga 40,6 % siswa masih mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Oleh karena itu, perlunya usaha dari guru untuk membentuk pembelajaran yang lebih aktif.

Guru yang baik dituntut untuk memiliki kemampuan baik di bidang pengembangan bahan penunjang proses pembelajaran (Saputro, Idris, Suryani, , 2020, p. 6). Hal itu bisa dilakukan dengan pemilihan strategi pembelajaran yang kreatif, aktif dan menyenangkan serta strategi yang memungkinkan siswa untuk tetap aktif dalam pembelajaran. Salah satu strategi yang bisa digunakan adalah Strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan suatu strategi yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran dimana dalam permainannya pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasanya petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus diisi. Oleh karena itu, peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu “Adakah Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 08 Rambang Kuang?” serta yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu “Untuk Mengetahui Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 08 Rambang Kuang”.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif yang jenisnya ialah *Quasi Eksperimen*. Menurut Arikunto (2005) *Quasy Experiment* adalah penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol ketat atau memanipulasi semua variabel yang relevan, harus ada kompromi dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai batas-batasan yang ada (Radili, 2012, p. 3). Desain penelitian yang digunakan berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*, Desain ini dibedakan dengan adanya pretest sebelum perlakuan diberikan. Karena adanya pretest, maka pada desain penelitian tingkat kesetaraan kelompok turut diperhitungkan (Hera, 2017, p. 5).

Populasi adalah objek keseluruhan penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari lalu dikemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015, p. 117). Didalam penelitian ini populasi yang didapat atau yang dipilih oleh peneliti adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 08 Rambang Kuang. Yang mana kelas V dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas VA dan VB yang masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Jadi jumlah keseluruhan siswa kelas V adalah sebanyak 64 siswa.

Menurut Bailey (Samsu, 2017, p. 143) sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti. Oleh karena itu, sampel harus dilihat sebagai suatu pendugaan terhadap populasi dan bukan populasi itu sendiri. Teknik yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*, dikatakan sampel (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi di anggap homogen. Oleh karena itu, Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah kelas VB kelas eksperimen dan VA sebagai kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya mengenai sampel penelitian dapat di lihat pada tabel:

Table 1. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah	Keterangan
		Laki-laki	Perempuan		
1.	VA	15	17	32	Kelas kontrol
2.	VB	14	18	32	Kelas eksperimen

Sumber: (Tata Usaha SD Negeri 08 Rambang Kuang)

Rancangan perlakuan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Peneliti Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa penerapan strategi *Crossword Puzzle* dan kelompok kontrol tanpa perlakuan. 2). Peneliti memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas control. Dilakukan pada pertemuan pertama untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik. 3). Peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada kelas eksperimen dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*. Sedangkan pada kelas kontrol tanpa menggunakan strategi *Crossword Puzzle*. 4). Peneliti memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dilakukan pada pertemuan terakhir untuk mengetahui pemahaman akhir peserta didik.

### Teknik Pengumpulan Data

#### Tes

Menurut (Syahrur, dan Salim, 2014, p. 141) tes digunakan untuk membantu pembuatan keputusan. tujuan penggunaan tes dapat bermacam-macam sesuai dengan konteksnya, seperti evaluasi diagnostic, seleksi, penempatan, dan promosi. tes yang dilakukan berdasarkan asumsi bahwa manusia mempunyai perbedaan dalam hal kemampuan, kepribadian, minat (personality), dan prilaku (behavior), dan bahwa perbedaan tersebut dapat diukur dengan cara tertentu.

#### Observasi

Observasi adalah pengamatan data dengan menggunakan mata dan juga mengumpulkan data langsung dari lapangan tanpa standar (Saputro, Idris, Suryani, , 2020, p. 8) Observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, aktivitas, perilaku, tempat atau lokasi, dan benda, serta rekaman gambar (Dora & Idris., 2019, p. 48)

#### Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Dora & Idris., 2019, p. 48) Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencari data. Data tersebut dapat berupa buku, majalah, agenda, transkrip, legger dan lain-lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur objek yang seharusnya diukur dan disesuaikan dengan criteria

tertentu (Kesumawati & Aridanu, 2018, p. 19). Teknik korelasi yang digunakan adalah rumus person (*Product Moment*) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

- $r_{xy}$  : Koefisien Korelasi ( $r_{hitung}$ )
- $\sum X$  : Jumlah Skor Item
- $\sum Y$  : Jumlah Total Item
- $N$  : Jumlah sampel

Dengan Kriteria pengujian validitas instrument apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrument dinyatakan valid, dan sebaliknya jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka instrument dinyatakan tidak valid. Adapun  $r_{tabel}$  pada penelitian ini ialah 0,432 sedangkan  $r_{hitung}$  dapat dilihat di kolom *Pearson Correlation* berikut:

Table 2. Hasil Uji Validitas Instrument Soal

No Soal	Pearson Correlation	Nilai Signifikan	Keterangan
1	0,424	0,049	Tidak Valid
2	0,389	0,073	Tidak Valid
3	0,478	0,025	Valid
4	0,425	0,049	Tidak Valid
5	0,380	0,081	Tidak Valid
6	0,425	0,049	Tidak Valid
7	0,507	0,016	Valid
8	0,692	0,000	Valid
9	0,572	0,005	Valid
10	0,366	0,094	Tidak Valid
11	0,811	0,000	Valid
12	0,497	0,019	Valid
13	0,688	0,000	Valid
14	-0,044	0,845	Tidak Valid
15	0,544	0,009	Valid
16	0,434	0,044	Valid
17	0,226	0,311	Tidak Valid
18	0,511	0,015	Valid
19	0,367	0,092	Tidak Valid
20	0,499	0,018	Valid

Dapat dilihat dari table diatas bahwa terdapat 11 soal yang valid sedangkan 9 soal lainnya tidak valid atau Unvalid. Maka dari 11 item soal yang valid peneliti memilih 10 soal untuk di jadikan soal pretest maupun posttest.

**Uji Reliabilitas**

Reliabilitas yaitu suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten jika dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama (Kesumawati & Aridanu, 2018, p. 33). Berikut adalah rumus yang digunakan untuk melakukan uji reliabilitas adalah teknik Alpha (*Cronbach's Alpha*):

$$r_i = \left( \frac{K}{K-1} \right) \times \left( 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

Keterangan:

- $r_i$  : Nilai Reliabilitas
- $K$  : Jumlah Item
- $\sum S_i$  : Jumlah Varians Setiap Item
- $S_t$  : Varians Total

Setelah dilakukannya uji reliabilitas didapatlah output hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3. Output Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.726	21

Dilihat dari output hasil uji reliabilitas diatas bahwa nilai koefisien *Cronbach Alpha* tersebut menunjukkan nilai 0,726 yang artinya instrument soal tersebut reliable dan layak digunakan dalam penelitian yang sesungguhnya.

### Uji Normalitas

Menurut Kadir (Kesumawati & Aridanu, 2018, p. 67) uji normalitas bertujuan untuk mempelajari apakah distribusi sampel yang terpilih berasal dari sebuah distribusi populasi normal atau tidak. Hasil uji normalitas pada penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	Df	Sig.
PreTest Eksperimen	.140	32	.110
PostTest Eksperimen	.148	32	.071
PreTest Kontrol	.137	32	.131
PostTest Kontrol	.151	32	.061

Berdasarkan output SPSS diatas terlihat bahwa nilai sig dari keempat kelompok PreTest Eksperimen (0,110), PostTest Eksperimen (0,71), PreTest Kontrol (0,131) dan PostTest Eksperimen (0,061) > dari 0,05 maka berdasarkan uji liliefors, maka data setiap kelompok berdistribusi Normal.

### Uji Homogenitas

Menurut Matondang Uji homogenitas dirancang untuk memberikan keyakinan bahwa data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya (Kesumawati & Aridanu, 2018, p. 80). Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini ialah uji levene.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	3.497	1	62	.066

Berdasarkan table diatas bahwa nilai levene ditunjukkan pada baris nilai based on mean, yaitu 3.497 dengan nilai sig yang didapat ialah  $0,066 \geq 0,05$  yang berarti terdapat kesamaan varians antar kelompok atau yang berarti data tersebut homogen.

### Uji Hipotesis

Untuk mengetahui adanya pengaruh strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa diperlukan pengujian hipotesis oleh karena itu peneliti melakukan Uji-t menggunakan SPSS, dimana uji-t yang digunakan pada penelitian ini ialah Uji *Independent Sample T-Test*. Adapun hasil perbandingan tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Perbandingan Posttest Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Kelas	N	Mean
PostTest Eksperimen	32	<b>74.0625</b>
PostTest Kontrol	32	<b>55.9375</b>

Berdasarkan tabel output "*Group Statistics*" diatas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa atau mean untuk PosTest Eksperimen adalah sebesar 74.0625, dan PostTest Kontrol adalah sebesar 55.9375. dengan demikian secara deskriptif statistic dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 7. Hasil Uji Independent T Test

	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	3.497	.066	4.521	62	.000
Equal variances not assumed			4.521	57.612	.000

Berdasarkan tabel diatas bahwa pada bagian “*Equal variances assumed*” diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  atau dapat juga dilihat dari nilai  $t_{hitung} = 4,521 > t_{tabel} = 1,166980$  maka disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 08 Rambang Kuang dengan menggunakan Strategi *Crossword Puzzle*. maka ditemukanlah hasil rata-rata dari PreTest dan PostTest. Sesuai dengan tujuan Penelitian ini yaitu “untuk mengetahui adakah pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 08 Rambang Kuang”. Sebelum penelitian peneliti melakukan observasi serta melakukan uji coba instrument soal terlebih dahulu, yang mana uji coba instrument soal dilakukan pada kelas VI A yang berjumlah 22 siswa. Banyak soal yang di uji coba ialah sebanyak 20 soal tes berganda yang akan dilakukan Uji Validitas dan Uji Reliabilitas sebelum dilanjutkan pada penelitian yang sesungguhnya. Setelah dilakukannya Uji Validitas pada 20 butir soal tersebut didapatkanlah hasil bahwa terdapat 11 soal yang valid dan 9 soal yang unvalid. Dan juga Uji Reliabilitas juga menunjukkan bahwa data Reliabel untuk dilanjutkan atau digunakan. Setelah diketahui terdapat 11 soal yang reliable peneliti memilih 10 soal untuk dijadikan soal PreTest dan PosTest.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu kelas kontrol dilakukan sebanyak 3 kali dan eksperimen juga dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Dimana pada pertemuan pertama masing-masing kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan soal PreTest. PreTest ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan.



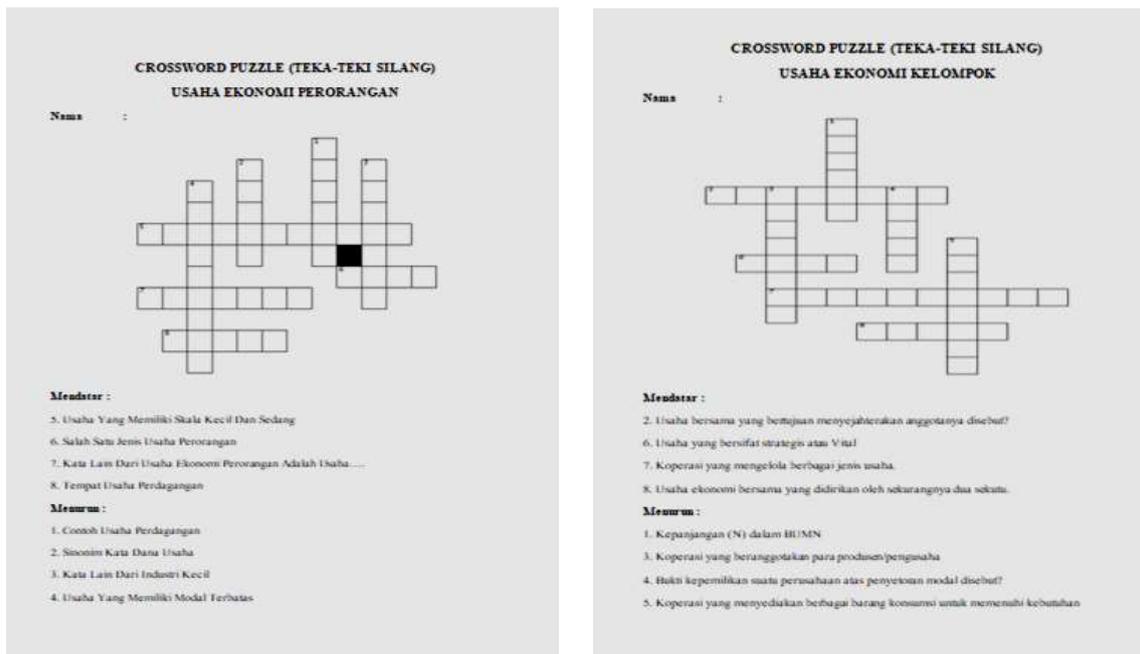
Gambar 1 : Pemberian PreTest Kelas Eksperimen  
Sumber: Data Pribadi (Foto Koleksi Yeni Amalisa)



Gambar 2 : Pemberian Perlakuan Kelas Eksperimen  
Sumber: Data Pribadi (Foto Koleksi Yeni Amalisa)

Adapun suasana kelas pada saat pelaksanaan perlakuan di kelas kontrol yakni tanpa menggunakan Strategi *Crossword Puzzle* siswa cenderung banyak diam dan banyak yang sibuk sendiri. Dan ketika peneliti mengajukan pertanyaan siswa masih ragu dengan jawaban mereka atau bahkan tidak menjawab. Lain halnya pada kelas Eksperimen, suasana kelas pada pelaksanaan pembelajaran ketika menggunakan Strategi *Crossword Puzzle* siswa sangat bersemangat dan banyak bertanya. Tidak jarang juga mereka melakukan diskusi dengan teman sebangku mereka untuk menemukan jawaban Pada *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang). Gambar pemberian perlakuan kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar 2.

Berikut merupakan *Crossword Puzzle* yang di berikan peneliti kepada siswa sebagai bentuk perlakuan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3 berupa crossword puzzle.



Gambar 3 Crossword Puzzle  
 Sumber : Data Pribadi (Foto Koleksi Yeni Amalisa)

Selanjutnya pada akhir pembelajaran peserta didik diberikan soal PosTest untuk mengetahui adakah peningkatan kemampuan belajar dari kedua kelas tersebut.



Gambar 4 : Pemberian PostTest Kelas Eksperimen  
 Sumber : Data Pribadi (Foto Koleksi Yeni Amalisa)

Data nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Data Nilai PreTest dan PosTest Siswa

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	32	10.00	70.00	41.5625	13.93750
PostTest Eksperimen	32	40.00	100.00	74.0625	13.64513
PreTest Kontrol	32	10.00	80.00	41.8750	19.41690
PreTest Kontrol	32	20.00	90.00	55.9375	18.11422
Valid N (listwise)	32				

Akan tetapi, untuk mengetahui perbandingan antara kedua kelas tersebut dilakukanlah Uji *Independent T Test* yang menunjukkan hasil signifikan sebesar  $0.000 < 0,05$  atau  $t_{hitung} = 4,521 > t_{tabel} = 1,166980$ . maka disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima atau ada perbedaan yang

signifikan antara rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil yang didapat oleh peneliti pada penelitian ini Maka dapat disimpulkan. Bahwa Adanya pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 08 Rambang Kuang.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 08 Rambang Kuang dengan judul “Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 08 Rambang Kuang. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 08 Rambang Kuang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dibawah ini:

1. Adanya pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 74.0625. sedangkan untuk kelas kontrol didapatkan rata-rata sebesar 55.9375.
2. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 4,521 > t_{tabel} = 1,166980$  yang menandakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan  $H_0$  dinyatakan diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa menggunakan strategi *Crossword Puzzle* cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan memberi pengaruh yang signifikan.

## REFERENSI

- Dora & Idris,. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam Di Kecamatan Sirih Pulau Padang. *Kalpataru* , 45-53.
- Hera, D. (2017). Pengaruh Penerapan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 1-11.
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: Noerfikri Offset.
- Mamelio, A., Idris, M., & Dedy, A. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Peserta Didik SDN 1 Ujung Tanjung. *Wahana Didaktika* , 31-37.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* , 333-352.
- Radili, L. (2012). Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal E-Tech* , 1-12.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*. Jambi: Pusaka.
- Saputro, Idris, Suryani, . (2020). Sejarah Dan Budaya Palembang Barat Sebagai Sumber Buku Saku. *Kalpataru* , 6-17.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Syahrum, Dan Salim. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapusaka Media.
- Yuni, R., & Suryandi. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Guru Kita* , 112-119.