



KEEFEKTIFAN STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* PADA HASIL BELAJAR IPS

Retno Wijastuti[✉]

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Mei 2013

Disetujui Juni 2013

Dipublikasikan Juli 2013

Keywords:

*learning outcomes; strategy
crossword puzzle; and
learning
strategies.*

Abstrak

Salah satu strategi pembelajaran yaitu strategi *crossword puzzle*. Strategi ini memungkinkan siswa dapat belajar secara optimal, karena menyenangkan dan menyerupai bermain tebak kata melalui teka-teki silang. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi antara yang menerapkan strategi *crossword puzzle* dan yang konvensional. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal sebanyak 56 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, dengan 26 sampel dari kelas IV A dan 26 sampel dari IV B. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*. Analisis statistik yang digunakan yaitu korelasi *product moment* untuk uji validitas dan *cronbach's alpha* untuk uji reliabilitas instrumen. Metode *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, metode *independent samples t test* untuk uji homogenitas dan uji *t* untuk uji hipotesis. Semua penghitungan tersebut diolah dengan menggunakan program SPSS versi 17. Hasil penelitian menunjukkan rerata nilai tes awal pada kelas eksperimen 47,95 dan kelas kontrol 45,13, sedangkan untuk rerata nilai tes akhir pada kelas eksperimen 78,72 dan kelas kontrol 67,69. Untuk hasil uji *t* menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,374 > 2,007$). Dengan demikian, dapat disimpulkan ada perbedaan secara signifikan hasil belajar IPS antara siswa kelas IV SD Negeri Jatimulya 02 Kabupaten Tegal. Dengan demikian, disarankan kepada guru supaya menerapkan strategi *crossword Puzzle* dalam melaksanakan pembelajaran..

Abstract

One instructional strategy is a strategy crossword puzzle. This strategy allows students to learn in an optimal, because it is fun and like playing charades through a crossword puzzle. The purpose of this study is to know whether there is difference in learning outcomes of students in the fourth grade social studies material between the technology development strategy and the conventional crossword puzzle. Population in this research that the fourth grade students of State Elementary School 02 Jatimulya Suradadi Tegal by 56 students, divided into two classes, with 26 samples of class IV A and 26 samples from IV B. Experimental design used in this study is a quasi experimental design with nonequivalent control group design. Statistical analysis used the product moment correlation to test the validity and Cronbach's alpha to test the reliability of the instrument. Lilliefors method to test the normality of data, methods of independent samples t test for homogeneity test and t-test to test the hypothesis. All calculations are processed using SPSS version 17. The results showed a mean value of initial tests on the experimental class 45,13 and the control class 47,95, whereas the mean value for the final test on the experimental class 78,72 and the control class 67,69. For the t test results showed $t > t_{table}$ ($2.374 > 2.007$). Thus, it can be concluded that there are significant differences in learning outcomes between the IPS Elementary School fourth grade students Jatimulya 02 Tegal regency. Thus, it is suggested that teachers implement strategies crossword puzzle in carrying out the study.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Kampus Tegal, Jalan Kompol Suprpto No. 4

Tegal Jawa Tengah 52114

E-mail: journal.unnes.ac.id

ISSN 2252-9047

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu negara. Hal itu disebabkan karena pendidikan juga mempengaruhi sumber daya manusia (SDM) yang akan dilahirkan oleh negara tersebut. Mualuko (2007: 161) menyatakan *"Education is a complex system embedded in a political, social, cultural, and economic context. It focuses on learning which strengthens the capacities of children to act on their own behalf through acquisition of relevant knowledge skills, and appropriate attitudes"*.

Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan yang maksimal tentunya sangat dipengaruhi oleh kondisi siswa dan faktor-faktor eksternal lainnya yang mempengaruhi. Dari siswa itu sendiri tentunya harus dapat mencerna materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik. Untuk itu, perlu diadakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan supaya siswa dapat mengekspresikan dirinya dalam belajar dan tidak mengalami kejenuhan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Hal ini sangat ditekankan khususnya pada pembelajaran yang dilaksanakan di tingkat pendidikan dasar.

Pada pasal 37 ayat 1 bahwa "kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan atau Kejuruan, dan Muatan Lokal" (Wardani dkk. 2009: 2.11). Dari pernyataan tersebut, salah satu mata pelajaran yang wajib ada di pendidikan dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS ini merupakan mata pelajaran yang tergolong penting pada pendidikan dasar. IPS adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat. Namun, selama ini dalam mempelajari IPS siswa sering mengalami kebosanan. Untuk menghindari hal tersebut perlu dilakukan suatu perubahan supaya mata pelajaran IPS ini menjadi menyenangkan dan menarik untuk dipelajari. Dengan sikap senang tersebut diharapkan siswa dapat mencapai hasil yang maksimum dalam mencapai tujuan pembelajaran atau hasil pembelajaran. Salah satu yang perlu

disiapkan dalam pembelajaran yaitu strategi pembelajaran.

Banyak strategi yang dapat diterapkan di dalam pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yaitu strategi *crossword puzzle*. Strategi ini memungkinkan siswa dapat belajar secara optimal karena menyenangkan dan menyerupai bermain tebak kata melalui teka-teki silang. Selain itu, strategi *crossword puzzle* merupakan salah satu penerapan dari model pembelajaran aktif, sehingga kemungkinan besar siswa akan tetap aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun, kenyataannya strategi *crossword puzzle* masih belum terlalu populer untuk pendidikan di Indonesia khususnya di Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal.

Dengan berbagai pertimbangan, peneliti memilih strategi *crossword puzzle* untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS pada materi Perkembangan Teknologi. Strategi *crossword puzzle* merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPS. Dengan strategi ini siswa akan merasa senang, karena hampir mirip dengan bermain kata atau tebak kata. Jadi, secara tidak langsung siswa akan belajar dengan proses pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu, pada kesempatan ini akan dicobakan Strategi *Crossword Puzzle* pada pembelajaran yang mencakup hasil belajar IPS materi Perkembangan Teknologi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal untuk mengetahui keefektifannya dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

- (1) Ho: Tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar IPS materi Perkembangan Teknologi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 antara yang mendapat pembelajaran strategi *crossword puzzle* dan yang konvensional.
- (2) Ha: Terdapat perbedaan pada hasil belajar IPS materi Perkembangan Teknologi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 antara yang mendapat pembelajaran strategi *crossword puzzle* dan yang konvensional.

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan jenis penelitian *quasi experimental design* (desain eksperimen semu), karena peneliti tidak akan

sepenuhnya mampu mengontrol hal-hal yang mempengaruhi variabel penelitian. Jenis penelitian *quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol yang tidak sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono 2012: 116). Adapun desain dalam penelitian ini berbentuk *nonequivalent control group design* (tes awal dan tes akhir).

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

(Sugiyono 2012: 118)

Adapun siswa yang menjadi populasi dalam penelitian ini sebanyak 56, yaitu siswa kelas IV A (28 siswa) dan kelas IV B (28 siswa) Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 yang berada di Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2012/2013. Kondisi siswa hampir sama, memiliki guru yang tingkat pendidikannya sejajar dan berada di sekolah yang sama yaitu Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal.

$$\text{Sampel tiap kelas} = \frac{\Sigma \text{siswa dalam kelas}}{\Sigma \text{populasi}} \times \Sigma \text{sampel dalam tabel Krecjie}$$

Setelah melakukan perhitungan dengan rumus tersebut, dengan jumlah populasi 56 siswa, maka diperoleh jumlah sampel dari masing-masing kelas 26 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes. Instrumen yang berupa tes ini berbentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban sebanyak 15 soal. Meskipun yang diperlukan sebagai instrumen penelitian hanya 15 butir, untuk kepentingan uji coba instrumen, instrumen tersebut dikembangkan lagi menjadi 30 butir, dari satu kisi-kisi yang setara dalam cakupan materi dan tingkat kesulitannya dengan rincian yaitu 15 yang paket A dan 15 soal paket B yang akan digunakan pada akhir pembelajaran. Soal tersebut dibuat disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang dijabarkan dalam kisi-kisi soal. Alat evaluasi (tes) ini terlebih dahulu diujicobakan untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.

Untuk pengujian validitas soal menggunakan rumus korelasi *product moment*. Soal dikatakan valid apabila nilai $r_{\text{pearson correlation}}$ (r hitung) $\geq r_{\text{tabel}}$ untuk

Untuk mengetahui kedua populasi yang akan digunakan mempunyai kemampuan awal yang relatif sama, maka peneliti melakukan uji kesamaan rata-rata terhadap nilai tes awal yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kontrol. Uji kesamaan rata-rata dilakukan secara empiris dan statistik. Setelah tes awal dilakukan, diperoleh rerata nilai kelas eksperimen sebesar 47,95 dan kontrol sebesar 45,13. Untuk uji kesamaan rata-rata secara statistik, peneliti menggunakan SPSS versi 17 dengan rumus *analyze-compare-means* dilanjutkan *one sample t test* dengan taraf signifikansi 0,05.

Pada penelitian ini menggunakan teknik *Proportionate random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari setiap kelompok ditentukan seimbang dengan banyaknya subyek dalam masing-masing kelompok atau kelas (Arikunto 2006: 139). Untuk jumlah sampel ditentukan melalui tabel Krecjie. Krecjie dalam melakukan perhitungan ukuran sampel berdasarkan atas kesalahan 5%. Untuk mengetahui jumlah sampel dari tiap kelas, menggunakan rumus sebagai berikut:

pengujian dua sisi pada taraf signifikansi 5%. Sedangkan untuk pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* melalui SPSS versi 17.

Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas pada penelitian, peneliti akan mengolah data menggunakan program SPSS dengan Uji *Lilliefors*. Pengambilan keputusan uji dan penarikan simpulan diambil pada taraf signifikansi 5%. Apabila nilainya di atas 0,05 maka distribusi data dinyatakan normal, namun apabila nilainya di bawah 0,05 maka diinterpretasikan sebagai tidak normal.

Uji homogenitas menggunakan *uji independent sample t test* dan dengan taraf signifikan 5%. Apabila signifikansinya lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variannya sama (homogen), namun apabila signifikansinya kurang dari 0,05 maka variannya berbeda (tidak homogen). Analisis akhir data adalah analisis yang digunakan untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis akhir dengan uji *t* dengan menggunakan SPSS versi 17 dilaksanakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian dilaksanakan mulai bulan Februari sampai dengan Juli 2013 di Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan kelas kontrol mendapat pembelajaran dengan strategi konvensional. Seluruh anggota populasi sebanyak 56 siswa, yaitu 28 siswa kelas IV A dan 28 siswa kelas IV B. Dari populasi tersebut masing-masing diambil sampel dengan jumlah 26 siswa. Pengambilan sampel tersebut menggunakan teknik *proportionate random sampling*, sedangkan banyak anggota sampel tersebut ditentukan melalui tabel Krecjie.

Kedua kelompok tersebut mendapatkan perlakuan yang sama yaitu tes awal, pembelajaran, dan tes akhir. Perbedaannya pada strategi yang digunakan pada saat pembelajaran. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tanggal 6 April 2013 untuk mengetahui kemampuan awal siswa di kelas eksperimen dan kontrol tentang materi yang akan diajarkan. Pelaksanaan tes awal ini dibantu pengawasannya oleh kedua guru kelas IV. Penelitian ini menggunakan *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*. Oleh karena itu, penentuan kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random. Kelas eksperimen dan kontrol langsung ditentukan, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kelas IV A yang diberi pembelajaran dengan menerapkan strategi *crossword puzzle* dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol yang diberi pembelajaran dengan menerapkan strategi konvensional.

Sesuai dengan desain penelitian, sebelum dilakukan pembelajaran pada kedua kelompok, terlebih dahulu diadakan tes awal. Tes awal ini dilakukan sebagai syarat dari desain yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Selain itu, tes awal ini juga dimaksudkan untuk mengumpulkan data awal siswa agar peneliti dapat mengetahui kondisi awal kedua kelompok tersebut. Memperhatikan data nilai tersebut dapat diketahui bahwa rerata nilai tes awal kelas eksperimen yaitu 47,95 dan kontrol sebesar 45,13. Dengan selisih yang tidak begitu jauh, berarti peneliti dapat menggunakan kedua kelas tersebut untuk penelitian. Selain itu, data

nilai tes awal ini juga diuji kesamaan rata-ratanya secara statistik dengan menggunakan SPSS versi 17. Dari hasil uji tersebut diperoleh nilai t_{hitung} 0,465 dengan signifikansinya 0,646. Dengan demikian, rerata nilai tes awal kelas eksperimen tidak berbeda dengan rerata nilai tes awal kelas kontrol, sehingga dapat dikatakan kedua kelas tersebut memiliki kemampuan awal yang sama.

Setelah peneliti melaksanakan penelitian dengan menerapkan strategi *crossword puzzle*, peneliti mendapatkan nilai hasil belajar siswa. Kemudian nilai hasil belajar tersebut diuji normalitas dan homogenitasnya serta untuk tahap selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Dari hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS versi 17, normalitasnya diperoleh data berupa nilai signifikansi dalam kolom *Levene's test of Equality of Variances* sebesar $0,936 > 0,05$. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa data itu homogen. Homogenitas data perlu dilakukan, karena salah satu asumsi yang harus dipenuhi dalam uji t (parametris) yaitu data yang dibandingkan harus homogen (Sugiyono 2012: 202). Untuk uji akhir dilihat dari kolom *t tes for equality of means* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,374 > 2,007$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Rerata nilai hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar (lebih dari 65) yaitu 76,26, sedangkan rerata nilai pada kelompok kontrol yaitu 54,74 yang artinya belum mencapai nilai ketuntasan belajar. Terjadinya perbedaan hasil belajar ini salah satunya karena penerapan strategi *crossword puzzle* pada kelompok eksperimen. Memperhatikan data tersebut disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV pada materi Perkembangan Teknologi antara yang menerapkan strategi *crossword puzzle* dan yang menerapkan strategi konvensional. Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan strategi *crossword puzzle* efektif terhadap materi tertentu pada mata pelajaran yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan strategi *crossword puzzle* efektif diterapkan pada mata pelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi siswa kelas IV semester 2 Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013..

SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Kecamatan

Suradadi Kabupaten Tegal menunjukkan bahwa ada perbedaan secara signifikan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 pada materi Perkembangan Teknologi antara yang menerapkan strategi *crossword puzzle* dan yang menerapkan strategi konvensional. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menerapkan strategi konvensional pada mata pelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi. Keefektifan strategi *crossword puzzle* ini bisa dilihat dari rerata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen 78,72 dan kontrol 67,69. Selain itu, hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,374 > 2,007$), yang berarti H_0 **diterima**. Hal tersebut menunjukkan bahwa strategi *crossword puzzle* lebih efektif dibandingkan dengan strategi konvensional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Untuk bapak, mama, adik-adikku, dan seseorang yang selalu menyayangi, membantu,

mendoakan serta mendukung saya dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

Untuk bapak ibu dosen yang telah banyak membantu peneliti dalam menyusun penelitian ini.

Untuk teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal angkatan 2009 yang telah membantu dan saling memberi semangat.

Untuk semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mualuko, Ndiku J. 2007. The Issue of Poverty in the Provision of Quality Education in Kenyan Secondary Schools. *Educational Research and Review Vol. 2 (7)*. Available online at <http://www.academicjournals.org/ERR> [accessed: 29 Desember 2012].
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, IG.A.K., dkk. 2009. *Perspektif Pendidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.