

## PENGARUH METODE PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN PABIAN IV KABUPATEN SUMENEP

Oleh:

Sekar Dewi Rara Cahyati<sup>1</sup>

Humairah Fauziah<sup>2</sup>

Universitas Trunojoyo Madura

Alamat: JL. Raya Telang, Perumahan Telang Inda, Telang, Kec. Kamal, Kabupaten  
Bangkalan, Jawa Timur (69162).

Korespondensi Penulis: [200611100266@student.trunojoyo.ac.id](mailto:200611100266@student.trunojoyo.ac.id)

**Abstract.** *This research is a quantitative research. The purpose of this study was to determine the significant effect of the Crossword Puzzle game method on students' science learning outcomes. The research design used in this study was Pre-Experimental with the form of One-Group Pre-test-Posttest Design. The sample used in this study used a saturated sampling technique with a sample size of 17 students. Data collection for this study used observation, and test. The results of this study indicate that the Crossword Puzzle game method has an effect on the science learning outcomes of grade IV students Elementary school of Pabian IV, Sumenep Regency. Based on the calculation of the hypothesis test with the paired sample T-test, it was obtained that  $t_{test} > t_{Table}$  was  $2,828 > 1,745$ , so  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. The significance result was 0.012, which is less than 0.05, so  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted, which means that there is a significant effect of using the Crossword Puzzle game method on the science learning outcomes of grade IV students Elementary school of Pabian IV, Sumenep Regency.*

**Keywords:** *Learning Methods, Crossword Puzzle Game, Learning Outcomes.*

**Abstrak.** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada metode permainan *Crossword Puzzle*

# **PENGARUH METODE PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN PABIAN IV KABUPATEN SUMENEP**

terhadap hasil belajar IPAS siswa. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni *Pre-Eksperimental* dengan bentuk *One-Group Pre-test-Posttest Design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh dengan jumlah sampel sebanyak 17 siswa. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode permainan *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Pabian IV Kabupaten Sumenep. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan uji paired sample T-test diperoleh  $t_{hitung} > t_{Tabel}$  yaitu sebesar  $2,828 > 1,745$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Pada hasil signifikansi sebesar 0,012 yang dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang artinya ada pengaruh signifikan penggunaan metode permainan *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Pabian IV Kabupaten Sumenep.

**Kata Kunci:** Metode Pembelajaran, Permainan *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar.

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan nasional yang terdapat pada pembukaan UUD 1945 pada alenia ke 4 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa bernegara. Upaya untuk mencerdaskan bangsa dan meningkatkan moralitas kehidupan bangsa dan Negara adalah dengan melalui pendidikan. Tujuan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan merupakan solusi dari segala permasalahan. Pembelajaran adalah salah satu situasi yang mendorong siswa terlibat aktif secara fisik dan mental. Pembelajaran yang baik adalah ketika guru dan siswa saling berinteraksi dan memberikan timbal balik saat belajar. Proses pembelajaran merupakan proses yang sangat inti dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu materi pelajaran yang ada di sekolah adalah mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka (Marwa et al., 2023). Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang bertujuan untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi siswa (Wahono, 2022). Keberhasilan proses pembelajaran IPAS juga tidak terlepas dari kesesuaian metode yang dipilih guru dalam proses belajar mengajar di kelas (Radiansyah & Oktaviani, 2021). Kesalahan dalam pemilihan metode pembelajaran akan

mengakibatkan tidak maksimalnya pemahaman siswa yang berimbas pada tidak maksimalnya pencapaian materi dan tujuan. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa. Sebagaimana SDN Pabian IV Kecamatan Kota Sumenep menggunakan kurikulum merdeka, untuk pembelajaran IPAS materi bab yang dipelajari dalam satu semester adalah 1 bab IPA dan 1 bab IPS. Pada penelitian ini hanya berfokus pada pembelajaran IPS. Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di SDN Pabian IV Kecamatan Kota Sumenep, pada tanggal 14 Oktober 2024. Siswa menganggap pembelajaran IPAS sebagai mata pelajaran yang cenderung kurang menarik dan membosankan. Masalah lain yang terjadi yaitu siswa masih kesulitan memahami materi pada mata pelajaran IPAS yang disebabkan oleh minat baca siswa yang rendah dan proses pembelajaran yang kurang bervariasi. Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yulia Wulandari.S.Pd selaku wali kelas IV pada tanggal 14 Oktober 2024 diperoleh informasi bahwa guru sering menggunakan metode ceramah dan penugasan saja. Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang telah disebar kepada siswa kelas IV SDN Pabian IV pada tanggal 15 Oktober 2024 mendapatkan hasil bahwa, 70% siswa merasakan bosan pada saat pembelajaran berlangsung, hanya 30% siswa saja yang dapat mengingat materi yang telah dipelajari, dan 70% siswa suka dengan pembelajaran yang menggunakan teka-teki. Dapat disimpulkan, permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN Pabian IV penyebab dari tidak tercapainya tujuan pembelajaran IPAS adalah karena faktor metode pembelajaran yang bersifat monoton, guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga siswa kurang memperhatikan pembelajaran.

Metode *Crossword Puzzle* dianggap memiliki potensi untuk mengatasi permasalahan yang ada karena, metode *Crossword Puzzle* tidak hanya memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami lebih banyak kosakata, tetapi juga menumbuhkan rasa penasaran dan memperkuat ingatan mereka. Oleh karena itu penelitian ini mengangkat judul " Pengaruh Metode Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pabian IV Kabupaten Sumenep".

## **KAJIAN TEORITIS**

# **PENGARUH METODE PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN PABIAN IV KABUPATEN SUMENEP**

## **Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran merupakan rencana yang disusun guru, termasuk langkah-langkah kegiatan belajar mengajar, cara penyampaian materi, dan cara penilaian yang akan digunakan (Putrianingsih et al., 2021). Metode Pembelajaran dapat dianggap sebagai serangkaian langkah yang diatur secara teratur dan sistematis untuk membantu proses belajar mengajar berjalan dengan efektif (Sanjani, 2021). Penggunaan metode dalam kegiatan belajar pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil optimal (Chadijah, 2023). Fungsi metode pembelajaran yaitu sebagai alat motivasi ekstrinsik, strategi pengajaran, dan alat untuk mencapai tujuan. Macam macam metode pembelajaran yaitu ceramah tanya jawab, diskusi, resitasi, peragaan, kerja kelompok, sosiodrama, karyawisata, dan *drill*. Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam memilih metode mengajar harus sesuai dengan apa yang di sampaikan oleh guru agar terciptanya suatu proses pembelajaran.

## ***Crossword Puzzle* (teka-teki silang)**

*Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning* (Hayaturraiyen & Harahap, 2022). Metode ini diklasifikasikan oleh Silberman pada *active learning* bagian keempat yaitu tentang bagaimana agar belajar tidak lupa. *Crossword Puzzle* (teka-teki silang), dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung (Purwandari et al., 2022). Metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan metode pembelajaran untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, serta siswa tidak kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan (Permana & Sintia, 2021). Dalam penelitian ini, metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) diterapkan sebagai tugas untuk siswa, dengan tujuan agar mereka dapat mengerjakan teka-teki tersebut sambil meninjau dan mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya (Febrianti, 2024). Strategi pembelajaran ini berfungsi sebagai bentuk peninjauan ulang terhadap materi yang telah disampaikan, menggunakan pertanyaan-pertanyaan berbentuk teka-teki silang yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Manfaat Metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) yaitu dapat mengasah daya ingat, belajar klasifikasi, mengembangkan kemampuan

analisa, menghibur dan merangsang kreativitas.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Ulfah & Arifudin, 2021). Bahwa hasil belajar siswa merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar (Arifin, 2022). Artinya bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan bentuk tingkah laku seseorang. Bloom dalam Sudjana (2011) menyampaikan bahwa ranah hasil belajar yaitu kognitif afektif dan psikomotorik. Untuk aspek kognitif, Bloom menyebutkan enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, pengertian, aplikasi, analisa, sintesa dan evaluasi (Wasil, 2023). Adapun ciri-ciri hasil belajar yaitu Perubahan yang terjadi secara sadar, Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar (*Approach to Learning*).

### **Kurikulum Merdeka**

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah kebijakan pendidikan yang memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru dalam mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks lokal (Tuerah, 2023). Kurikulum Merdeka mendasarkan pendekatannya pada paradigma pendidikan yang lebih kontekstual, inklusif, dan berpusat pada siswa (Agustina, 2018). Pendekatan ini menekankan pada pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan dan potensi individual siswa, serta memberikan ruang bagi kreativitas dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan-pendekatan ini membawa perubahan signifikan dalam paradigma pembelajaran tradisional di Indonesia, di mana guru menjadi fasilitator dan pemandu dalam proses pembelajaran, sementara siswa aktif terlibat dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan.

# **PENGARUH METODE PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN PABIAN IV KABUPATEN SUMENEP**

## **Pembelajaran IPAS**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan alam yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta (Suparti & Abidin, 2024). Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Bambang *et al.*, 2024).

### **1). Materi Pembelajaran IPS (Keanekaragaman Suku dan Budaya Bangsa di Indonesia)**

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan keragaman suku bangsa dan budaya (Fitria *et al.*, 2021). Adapun, setiap suku bangsa di Indonesia memiliki budayanya masing-masing. Budaya setiap suku disebut sebagai budaya daerah yang memperkaya budaya nasional. Contoh salah satu keberagaman budaya yaitu Musik Tradisional Tong-Tong, dan Tari Tradisional Muang Sangkal.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen. Sugiyono (dalam Agusdianita *et al.*, (2024) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, metode ini digunakan peneliti dalam melakukan penelitian untuk mencari pengaruh variabel independen (*treatment* atau perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Pendekatan kuantitatif ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam pengaruh metode *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan penelitian metode *Pre-Experimental Designs*, karena menurut Sugiyono (dalam Zulfajrin, 2024) *Pre-Experimental Designs* merupakan desain eksperimen yang belum sungguh-sungguh dikarenakan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest design*. Alasan penggunaan desain penelitian tersebut sejalan dengan penelitian ini, yaitu peneliti ingin melakukan pretest, memberikan perlakuan metode *Crossword Puzzle* dan melakukan *posttest* pada sampel penelitian.

Penggunaan *One-Group Pretest-Posttest* ini juga sesuai dikarenakan penelitian ini menggunakan satu kelompok yaitu pada kelas IV dengan jumlah 17 siswa. Pada lokasi

penelitian ini di SDN Pabian IV bukan merupakan sekolah parallel sehingga penelitian ini melibatkan hanya satu kelas tanpa adanya kelompok kontrol. menurut Sugiyono (dalam Zulfajrin, 2024) berpendapat bahwa desain *One-Group Pretest-Posttest design* adalah penelitian yang melakukan *pretest* pada sampel penelitian, kemudian melakukan *posttest* sebelum diberikan sebuah perlakuan. Oleh karena itu, hasil yang didapat lebih tinggi dalam hal akurasi karena dapat dibandingkan. Perbandingan tersebut adalah perbandingan antara hasil sebelum suatu tindakan dilakukan dan setelah tindakan tersebut dilakukan.

Pola rancangan penelitian digambarkan sebagai berikut :

$$O_1 X O_2$$

(Sumber: Sugiyono (dalam Zulfajrin, 2024))

**Gambar 3.1** Desain *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

$O_1$  = Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan (treatment)

X = Perlakuan menggunakan metode permainan *Crossword Puzzle*

$O_2$  = Nilai *posttest* setelah mendapatkan perlakuan (treatment)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Pabian IV. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian yang diberikan perlakuan berupa metode permainan *Crossword Puzzle*. Sebelum memberikan tes kognitif kepada siswa kelas IV SDN Pabian IV, instrumen soal terlebih dahulu dilakukan uji coba pada sampel non tes. Pada penelitian ini uji coba dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 November 2024 di SDN Paberasan II atau uji coba soal di kelas IV dengan jumlah 17 siswa.

Data yang didapatkan dari sebuah hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara statistik untuk memperoleh jawaban dari sebuah rumusan masalah penelitian. Seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian telah melalui tahap validasi lapangan sehingga instrumen penelitian layak digunakan dalam penelitian. Terdapat dua tahapan analisis data sebelum dilakukannya uji hipotesis penelitian. Tahap pertama adalah uji coba instrument penelitian yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, daya beda soal

# PENGARUH METODE PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN PABIAN IV KABUPATEN SUMENEP

dan tingkat kesukaran soal. Kemudian tahap kedua adalah uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

Peneliti melakukan uji coba pada sekolah lain di SDN Paberasan II dengan sampel 17 siswa dan 15 pertanyaan yang diuji cobakan pada kelas yang sama. R tabel dalam uji validitas ini dengan menentukan sampel sebanyak 17, maka nilai  $n$  yaitu  $df-2=17-2=15$ , dengan demikian dapat ditentukan nilai  $r$  tabel tingkat signifikansi untuk dua arah sebesar 0,482. Pada nilai  $r$  hitung dapat dilihat pada kolom *pearson correlation* pada setiap butir nomor soal. Hasil analisis uji coba validitas instrumen dapat diketahui dengan membandingkan nilai koefisien  $r$  tabel, jika nilai korelasi lebih besar, butir soal dinyatakan valid dan begitupun sebaliknya. Adapun hasil perhitungan uji validitas instrumen sebagai berikut.

**Tabel 1** Hasil Uji Validitas Konstruk *Pre-Tes*

No Urut Soal	Nilai <i>Person Corelation</i>	R tabel	Kevalidan	Interpretasi
Soal 1	0,612	0,4821	Valid	Tinggi
Soal 2	0,650	0,4821	Valid	Tinggi
Soal 3	0,338	0,4821	Tidak Valid	Rendah
Soal 4	0,733	0,4821	Valid	Tinggi
Soal 5	0,700	0,4821	Valid	Tinggi
Soal 6	0,376	0,4821	Tidak Valid	Rendah
Soal 7	0,359	0,4821	Tidak Valid	Rendah
Soal 8	0,217	0,4821	Tidak Valid	Rendah
Soal 9	0,551	0,4821	Valid	Tinggi
Soal 10	0,506	0,4821	Valid	Tinggi
Soal 11	0,278	0,4821	Tidak Valid	Rendah
Soal 12	0,570	0,4821	Valid	Tinggi
Soal 13	0,608	0,4821	Valid	Tinggi
Soal 14	0,502	0,4821	Valid	Tinggi
Soal 15	0,506	0,4821	Valid	Tinggi



**Tabel 2** Hasil Uji Validitas Konstruk Post-test

No Urut Soal	Nilai <i>Person Corelation</i>	R tabel	Kevalidan	Interpretasi
Soal 1	0,486	0,4821	Valid	Cukup
Soal 2	0,396	0,4821	Tidak Valid	Rendah
Soal 3	0,592	0,4821	Valid	Cukup
Soal 4	0,574	0,4821	Valid	Cukup
Soal 5	0,721	0,4821	Valid	Tinggi
Soal 6	0,367	0,4821	Tidak Valid	Rendah
Soal 7	0,608	0,4821	Valid	Tinggi
Soal 8	0,574	0,4821	Valid	Cukup
Soal 9	0,546	0,4821	Valid	Cukup
Soal 10	0,721	0,4821	Valid	Tinggi
Soal 11	0,544	0,4821	Valid	Cukup
Soal 12	0,692	0,4821	Valid	Tinggi
Soal 13	0,434	0,4821	Tidak Valid	Rendah
Soal 14	0,367	0,4821	Tidak Valid	Rendah
Soal 15	0,434	0,4821	Tidak Valid	Rendah

Berdasarkan tabel hasil uji validitas instrumen *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat bahwa dari 15 soal adalah 10 soal valid dan 5 soal tidak valid. Dengan demikian dari 10 soal yang valid tersebut bisa dijadikan acuan dalam pengambilan data yang akan digunakan pada soal *pre-test* dan *post-test* pada objek penelitian di SDN Pabian IV Kabupaten Sumenep.

Analisis uji reliabilitas dilakukan dengan program aplikasi SPSS 26. R tabel dalam uji ini dengan *cronbach alpha* 0,60 pada 10 item pertanyaan. Adapun hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel sebagaimana berikut.

**Tabel 3** Hasil Uji Reliabilitas

# PENGARUH METODE PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN PABIAN IV KABUPATEN SUMENEP

Jenis soal	R <sub>hitung</sub>	<i>Cronbach alpha</i>	Interpretasi
Pre-test	0,880	0,60	Sangat tinggi
Pos-test	0,804	0,60	Sangat tinggi

Sumber: Output SPSS 26, 2024

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas baik *pre-test* maupun *post-test*, menunjukkan pertanyaan soal 1 sampai 10 hasilnya reliabel karena hasil r hitung berada diatas *cronbach alpha* 0,60.

Tingkat kesukaran adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks (Yusdiana, 2018). Analisis tingkat kesukaran dari hasil tes di SDN Pabian IV Sumenep pada kelas IV, didapat hasilnya sebagaimana tabel berikut.

**Tabel 4** Hasil Uji Kesukaran *Pre-Test*

No Urut Soal	Tingkat Kesukaran Soal (mean)	Kategori	Nomor soal dan Persentase
Soal 1	0,76	Mudah	1 (10%) 2, 6 (20%) 3,4,5,7,8,9, 10 (70%)
Soal 2	0,24	Sukar	
Soal 3	0,53	Sedang	
Soal 4	0,71	Sedang	
Soal 5	0,65	Sedang	
Soal 6	0,29	Sukar	
Soal 7	0,35	Sedang	
Soal 8	0,35	Sedang	
Soal 9	0,47	Sedang	
Soal 10	0,71	Sedang	

Sumber: Output SPSS 26, 2024

Berdasarkan tabel hasil uji kesukaran *pre-test* dapat dilihat bahwa soal 1

berkategorikan mudah dengan persentase 10%, soal 3 sampai soal 5 dan juga soal 7 sampai soal 10 berkategorikan sedang dengan persentase 70%, serta hanya 2 soal yang berkategorikan sukar yaitu soal 2 dan soal 6 dengan persentase 20%.

**Tabel 5** Hasil Uji Kesukaran *Pos-Test*

No Urut Soal	Tingkat Kesukaran Soal (mean)	Interpretasi	Nomor soal dan Persentase
Soal 1	0,59	Sedang	1,2,3,4,5,6,9 10 (70%) 7,8 (30%)
Soal 2	0,41	Sedang	
Soal 3	0,53	Sedang	
Soal 4	0,47	Sedang	
Soal 5	0,53	Sedang	
Soal 6	0,41	Sedang	
Soal 7	0,41	Mudah	
Soal 8	0,41	Mudah	
Soal 9	0,47	Sedang	
Soal 10	0,35	Sedang	

Sumber: Output SPSS 26, 2024

Berdasarkan tabel hasil uji kesukaran *pos-test* dapat dilihat bahwa dari 10 soal, menunjukkan soal 1 sampai soal 6 serta soal 9 dan soal 10 berkategori sedang, sedangkan soal 7 dan soal 8 berkategori mudah.

Uji daya pembeda butir soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok itu (Kasih, 2021). Analisis uji pembeda dari hasil tes di SDN Pabian IV Sumenep pada kelas IV, didapat hasilnya sebagaimana tabel berikut.

**Tabel 6** Hasil Uji Daya Pembeda *Pre-Test*

No Urut Soal	Nilai Person Corelation	Interpretasi
Soal 1	0,564	Baik

**PENGARUH METODE PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
IPAS KELAS IV SDN PABIAN IV KABUPATEN SUMENEP**

<b>No Urut Soal</b>	<b><i>Nilai Person Corelation</i></b>	<b>Interpretasi</b>
Soal 2	0,644	Baik
Soal 3	0,674	Baik
Soal 4	0,547	Baik
Soal 5	0,632	Baik
Soal 6	0,631	Baik
Soal 7	0,675	Baik
Soal 8	0,550	Baik
Soal 9	0,549	Baik
Soal 10	0,605	Baik

Sumber: Output SPSS 26, 2024

Berdasarkan tabel hasil uji daya pembeda *pre-test* dapat dilihat bahwa dari 10 soal menunjukkan berkategori baik. Soal yang digunakan pada pretest hanya 8 soal dikarenakan untuk menyamakan dengan jumlah soal *posttest*.

**Tabel 7** Hasil Uji Daya Pembeda *Pos-Test*

<b>No Urut Soal</b>	<b><i>Nilai Person Corelation</i></b>	<b>Interpretasi</b>
Soal 1	0,743	Baik Sekali
Soal 2	0,548	Baik
Soal 3	0,637	Baik
Soal 4	0,637	Baik
Soal 5	0,535	Baik
Soal 6	0,629	Baik
Soal 7	0,197	Buruk
Soal 8	0,021	Buruk
Soal 9	0,325	Cukup
Soal 10	0,524	Baik

Sumber: Output SPSS 26, 2024

Berdasarkan tabel hasil uji daya pembeda *pos-test* dapat dilihat bahwa dari 10 soal menunjukkan soal 1 berkategori baik sekali, soal 2 sampai soal 6 dan soal 10 berkategori baik, soal 9 berkategori cukup dan 2 soal yang berkategori buruk yaitu soal 7 dan 8. Oleh karena itu soal yang digunakan pada posttest hanya 8 soal.

Hasil analisis hasil belajar di SDN Pabian IV Sumenep pada kelas IV, pada pre-test dan pos-test menunjukkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 8** Hasil Nilai *Pre-Test* Dan *Pos-Test*

Pre Test			Pos Test		
Siswa	Nilai	Kriteria	Siswa	Nilai	Kriteria
Siswa 1	63	Tidak Tuntas	Siswa 1	88	Tuntas
Siswa 2	50	Tidak Tuntas	Siswa 2	88	Tuntas
Siswa 3	50	Tidak Tuntas	Siswa 3	75	Tuntas
Siswa 4	63	Tidak Tuntas	Siswa 4	75	Tuntas
Siswa 5	50	Tidak Tuntas	Siswa 5	88	Tuntas
Siswa 6	50	Tidak Tuntas	Siswa 6	100	Tuntas
Siswa 7	38	Tidak Tuntas	Siswa 7	88	Tuntas
Siswa 8	75	Tuntas	Siswa 8	75	Tuntas
Siswa 9	60	Tidak Tuntas	Siswa 9	100	Tuntas
Siswa 10	50	Tidak Tuntas	Siswa 10	88	Tuntas
Siswa 11	50	Tidak Tuntas	Siswa 11	75	Tuntas
Siswa 12	25	Tidak Tuntas	Siswa 12	88	Tuntas
Siswa 13	70	Tuntas	Siswa 13	88	Tuntas
Siswa 14	63	Tidak Tuntas	Siswa 14	75	Tuntas
Siswa 15	50	Tidak Tuntas	Siswa 15	75	Tuntas
Siswa 16	75	Tuntas	Siswa 16	88	Tuntas
Siswa 17	50	Tidak Tuntas	Siswa 17	100	Tuntas

Sumber: diolah peneliti, 2024

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan pada *pre test*, terdapat 3 siswa yang hasil

# PENGARUH METODE PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN PABIAN IV KABUPATEN SUMENEP

belajarnya tuntas (siswa 8, siswa 13 dan siswa 16), sedangkan siswa yang berkategori tidak tuntas sebanyak 14 siswa. Pada pos-test pada 17 siswa semuanya berkategori tuntas.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorof Smirnov* pada data yang dikumpulkan selama penelitian untuk mengetahui hasil normalitas *pre-test* dan *pos-test*. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat pada tabel sebagaimana berikut.

**Tabel 9** Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pretest	,173	17	,185	,933	17	,242
	posttest	,230	17	,017	,896	17	,057
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber: Output SPSS 26, 2024

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh menunjukkan berdistribusi normal, hal ini diketahui berdasarkan perhitungan normalitas pada hasil *saphiro wilk* dengan SPSS bahwa nilai signifikan pretest  $0,242 > 0,05$ . Pada hasil belajar posttest didapat nilai signifikan yaitu  $0.057 > 0,05$ . Dengan demikian, hasil uji normalitas data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Penelitian ini pada uji hipotesis menggunakan uji *Paired Samples T-Tes* dan dalam uji ini menggunakan *Pre-Test* dan *Pos-Test*. Uji ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan. Adapun hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel sebagaimana berikut.

**Tabel 10** Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	4,7647	17	2,33263	,56575
	Pos Test	5,7647	17	1,75105	,42469

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-Test Pos-Tes	17	,781	,000

Sumber: Output SPSS 26, 2024

**Tabel 11** Hasil *Paired Sampel Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Pos Test	-1,00000	1,45774	,35355	-1,74950	-25050	2,828	16	,012

Sumber: Output SPSS 26, 2024

Berdasarkan tabel 4.13 tersebut, menunjukkan hasil rata-rata *pre-test* dengan rata-rata 4,7647 dan *pos-test* dengan rata-rata 5,7647, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar. Pada tabel *Paired Samples Correlation* menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebesar 0,781.

# **PENGARUH METODE PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN PABIAN IV KABUPATEN SUMENEP**

Secara keseluruhan, penerapan metode *Crossword Puzzle* di SDN Pabian IV tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi budaya lokal tetapi juga memotivasi mereka untuk belajar secara aktif. Metode ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan, kolaborasi, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa (Prsetyo & Sintia, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa inovasi seperti *Crossword Puzzle* dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian menunjukkan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Pabian IV Sumenep, untuk *pre test* terdapat 3 siswa yang hasil belajarnya tuntas sedangkan pada *pos-test* pada 17 siswa semuanya berkategori tuntas.

Hasil uji reliabilitas *pre-test* dan *pos test* hasil  $r_{hitung}$  berada diatas *cronbach alpha* 0,60, dengan demikian instrumen penelitian yang dilakukan reliabel. Hasil uji *paired t-test* diperoleh  $t_{hitung} > t_{Tabel}$  yaitu sebesar  $2,828 > 1,745$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Pada hasil signifikansi sebesar 0,012 yang dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode permainan *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Pabian IV..

### **Saran**

Beberapa saran alternatif yang dapat disampaikan pada penelitian antara lain.

- a. Guru untuk lebih efektif dalam memberikan pengajaran kepada anak didiknya agar terbentuk siswa dengan kemampuan berpikir yang tinggi.
- b. Diharapkan dalam menggali pola pikir siswa tidak hanya dengan metode permainan *Crossword Puzzle*, akan tetapi dengan metode lainnya sehingga ada variasi dalam pengembangan berpikir siswa



## DAFTAR REFERENSI

- Agustina, R. (2018). Model Pembelajaran berbasis pemberdayaan kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Kajian Pendidikan: Jurnal Internasional*, 15(2), 176-193  
<https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/download/27706/19126>
- Arifin, Z. (2022). Manajemen siswa sebagai upaya pencapaian tujuan Pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71–89.  
<https://doi.org/10.26594/dirasat.v8i1.3025>
- Bambang, I. K., Hanif, M., & Sudarmiani. (2024). Implementasi pembelajaran IPAS berdasarkan kurikulum merdeka di SDN 02 Mojorejo Kota Madiun Irma. 09 . *Journal on Education* 6(3), 16314-16321 Website: <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Chadijah, S. (2023). Upaya guru meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui penerapan metode role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2), 161–174.  
<https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/194>
- Febrianti, S. D. (2024). Pengaruh metode crossword puzzle terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IX di MTS Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung. *Journal Innovation In Education*, 2(3), 149–173.  
<https://doi.org/10.59841/inoved.v2i3.1386>
- Fitria, T. A. N., Iriansyah, H. S., & Suhel, A. R. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar keragaman suku bangsa. Prosding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Negara 3, 818–823.
- Hayaturraiyah, H., & Harahap, A. (2022). Strategi pembelajaran di pendidikan dasar kewarganagaraan melalui metode active learning tipe quiz team. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 108–122. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i1.5637>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. .  
<https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet. *RESOURCE / Research of Social Education*, 1(1), 19.  
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/632>

# **PENGARUH METODE PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN PABIAN IV KABUPATEN SUMENEP**

- Prsetyo, & Sintia, N. I. (2021). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Baiturrosyad lembur Awi Pacet. *resource / Research of Social Education*, 1(1), 18–27.  
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/632>
- Purwandari, I. D., Rahayu, S., & Dasna, I. W. (2022). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(2), 681–691.  
<http://dx.doi.org/10.23960/jpmipa/v23i2.pp681-691>
- Putrianingsih, S., Muchasan, A., & Syarif, M. (2021). Peran perencanaan pembelajaran terhadap kualitas pengajaran. *Inovatif*, 7(1), 206–231.  
<https://jurnal.iaih.ac.id/index.php/inovatif/article/view/211>
- Radiansyah, & Oktaviani, E. (2021). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada materi gaya dan gerak menggunakan model inkuiri, Intellectually, Stick. *Jurnal Pancar: Pendidik Anak Cerdas dan Pintar*, 5(2), 154–160.  
<https://doi.org/10.52802/pancar.v5i2.161>
- Sanjani, M. A. (2021). Pentingnya strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 10(2), 32–37.  
<https://doi.org/10.37755/jsap.v10i2.517>
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d. Bandung : Alfabeta.
- Suparti, & Abidin, M. Y. (2024). Peningkatan hasil belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (ipas) melalui metode diskusi di kelas IV MI Muhammadiyah Sunyalangu Karanglewas. 1, 98–108.  
<https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/prosina-ppg/article/view/2394>
- Tuerah, M. S. R., & Tuerah, J. M. (2023). Kurikulum Merdeka dalam perspektif kajian teori: analisis kebijakan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Oktober, 9(19), 982.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10047903>
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Wahono, T. (2022). Penguatan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Agama Hindu Pada Sistem Pembelajaran Blok Implementasi Merdeka Belajar. Widya Aksara: Jurnal

Agama Hindu, 27(1), 1–12. <https://doi.org/10.54714/widyaaksara.v27i2.189>

Wasil, M. (2023). Implikasi penggunaan metode resitasi dalam peningkatan prestasi belajar siswa. 2(1), 3025–7425.