



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI 02 LINGKIS

Oleh:

Audia Maharani Alhadi Putri^{1*}, Hetilaniar², Adrianus Dedy³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Palembang

*Email: audiamaharanialhadi@gmail.com, hetilaniar@univpgri-palembang.ac.id, dedyadrianus30@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3156>

Article info:

Submitted: 25/05/25

Accepted: 16/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 02 Lingkis. Penelitian ini menggunakan jenis *Quasi Experimental* tipe *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V yang terdiri dari VA dan VB. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Sampling Purposive* dimana sampel yang digunakan adalah siswa kelas VA (kelas eksperimen) berjumlah 24 siswa dan VB (kelas kontrol) berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data Tes dan Dokumentasi. Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 81,25 sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol 69,17. Setelah melalui uji hipotesis didapatkan nilai $t_{hitung} = 2,270 \geq t_{tabel} = 1,679$ dengan taraf 0,05. Karena H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 02 Lingkis.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dikatakan bermutu apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tentunya mampu memberikan perubahan terhadap peserta didik. Menurut (Himmah, 2020, hal. 2) pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para peserta didik untuk suatu profesi atau jabatan tertentu, akan tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai pendidikan yang baik, maka guru harus meningkatkan kompetensi dan kapasitasnya untuk keberhasilan mutu pendidikan yang ada di Indonesia. Upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dengan cara menyempurnakan kurikulum. Kurikulum Merdeka merupakan program pendidikan baru yang diluncurkan oleh pemerintah Indonesia untuk menciptakan kurikulum yang lebih mandiri dan kontekstual untuk peserta didik di seluruh Indonesia. Tujuan dari kurikulum ini adalah untuk meningkatkan relevansi kurikulum dengan kebutuhan peserta didik dan memberikan guru kebebasan untuk membuat bahan pelajaran yang lebih menarik dan relevan. Menurut (Ningrum, 2022, hal. 166-177) kurikulum merdeka lebih mengutamakan sikap kreatif dan menyenangkan dengan memupuk kompetensi berdasarkan minat dan bakat yang dimiliki oleh peserta didik.



Proses pembelajaran merupakan salah satu tindakan paling penting yang dapat dilakukan oleh guru untuk memberikan informasi kepada peserta didik. Proses pembelajaran melibatkan kegiatan belajar dan mengajar yang dapat menentukan keberhasilan peserta didik serta untuk mencapai tujuan pendidikan (Putria, 2020, hal. 862). Belajar merupakan proses yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Qadriuddin et al., 2024, hal 47). Perubahan hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai cara, termasuk memperoleh lebih banyak pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, dan kebiasaan, serta perubahan dalam elemen lain yang ada pada orang yang belajar. Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, peserta didik mempelajari banyak pengetahuan umum. Salah satu pengetahuan dalam proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik yaitu melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari awal pendidikan sampai ke perguruan tinggi, bahkan dalam kehidupan sehari-hari bahasa Indonesia sering digunakan. Menurut (Rifaldi et al., 2022, hal 498) pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia dengan baik dan benar, serta dapat membantu peserta didik untuk mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, serta mengemukakan gagasan dan perasaan. Sedangkan menurut pendapat (Linggasari & Rochaendi, 2022) pembelajaran bahasa Indonesia merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal ini berarti pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi secara efektif, baik dengan cara lisan maupun tulis. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan menyampaikan ide dan perasaan dengan percaya diri, serta memperluas wawasan budaya untuk mendukung pembentukan karakter dan kepribadian serta meningkatkan hasil belajar.

Menurut (Artama, et al., 2023, p. 18) hasil belajar merupakan kemampuan tertentu yang diperoleh setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran sedangkan menurut Dimyati & Mudjiono (Sappaile, et al, 2021, hal 11) hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Hal ini berarti, hasil belajar merupakan kemampuan atau keterampilan tertentu yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dan mencakup keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar di pengaruhi oleh beberapa faktor, Syah (Damayanti, A. 2022, hal. 101) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) macam, yakni Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani peserta didik, faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik, Faktor pendekatan belajar (*approach learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.

Berdasarkan Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada Kamis, 28 November 2024 di SD Negeri 02 Lingkis, didapatkan informasi, yaitu rendahnya hasil belajar, Hal ini dibuktikan dari hasil belajar bahasa indonesia pada nilai harian dan ujian bahwa rata-rata hasil belajar 20 siswa masih berada dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 65. Selama observasi

berlangsung, peserta didik terlihat kurang berminat dan semangat serta terkadang lebih aktif bermain. Pembelajarannya pun didominasi oleh guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dan peserta didik mendengarkan penjelasan yang dilakukan guru di depan kelas. Setelah penjelasan selesai, peserta didik mengerjakan latihan-latihan soal yang telah disediakan. Pembelajaran di kelas kurang melibatkan keaktifan peserta didik, sehingga peserta didik cenderung kurang tertarik saat pembelajaran. Pendekatan pembelajaran bersifat standar, di mana guru mengajar dan murid mencatat. Kemudian metode yang digunakan hanya metode ceramah pada saat kegiatan belajar berlangsung. Dan juga model



pembelajaran yang digunakan masih model konvensional atau biasa saja. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membuat peserta didik lebih antusias, berminat serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat mencapai hasil belajar Bahasa Indonesia yang telah ditentukan. Adapun dari beberapa model pembelajaran bervariasi yang dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar yang telah ditentukan, salah satunya yakni model pembelajaran *crossword puzzle* atau teka-teki silang.

Menurut John M. Echols & Hassan Shadily (Suratno, et al., 2021) *crossword puzzle* berasal dari kata *crossword* dan *puzzle*. *Crossword* berarti bersilang sedangkan *puzzle* berarti teka-teki. Model *Crossword Puzzle* merupakan susunan teks peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat mengundang keaktifan dan partisipasi peserta didik yang bertujuan untuk mengasah otak dalam berpikir, mempelajari kosakata pada suatu mata pelajaran, dan membantu peserta didik tetap terlibat lebih aktif saat belajar sambil bermain, yang menghasilkan proses pembelajaran yang lebih baik sehingga membuat hasil belajar lebih meningkat. Kelebihan model pembelajaran *crossword puzzle*, yaitu peserta didik lebih mudah untuk diajak selalu aktif dalam mengkoordinasikan keterampilan kecepatan berpikir secara pentransferan pengetahuan kepada para peserta didik, dapat mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, serta meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat peserta didik belajar berkonsentrasi serta menghilangkan rasa bosan karena berpikir tentang jawaban sampai selesai (Amin & Sumendap, 2022). Teori tersebut sejalan dengan pendapat Silberman (Khasanah, dkk, 2020, hal. 42) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *crossword puzzle* merupakan model pembelajaran untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, serta peserta didik tidak kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan.

Adapun variabel-variabel penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Nurfritiana, 2023), dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *crossword puzzle* hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS Kelas V SD. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Ani, 2022), dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran tematik dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Salsabillah, dkk, 2022), dimana berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 32 Prabumulih. Penelitian ini memiliki terbaruan dibandingkan penelitian sebelumnya karena berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sementara penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji IPS dan tematik. Selain itu, penelitian ini dilakukan dalam konteks yang berbeda, sehingga dapat memberikan perspektif baru dalam penerapan *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar. Tidak hanya menguji pengaruhnya, penelitian ini juga mengembangkan strategi terbaik dalam mengintegrasikan metode tersebut agar lebih efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Beberapa penelitian tersebut menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis *crossword puzzle* memiliki pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran, sehingga menjadi solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti berusaha untuk melakukan penelitian terkait Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 02 Lingkis.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 02 Lingkis yang beralamatkan di Jl. Desa Lingkis, Kecamatan Jejawi, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan, 30652. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Menurut (Djaali, 2020, hal. 4-5) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dirancang dengan memberikan perlakuan (*treatment*), kemudian menguji efektivitas perlakuan tersebut melalui suatu rancangan percobaan.. Penelitian ini



menggunakan eksperimen semu (*quasi eksperimental design*). Hal ini dilakukan karena kelompok kontrol yang dibutuhkan tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol. Desain penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design*. Tahap penelitian yaitu pemberian *treatment* dan pemberian *posttest*.

Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas V SD, dimana kelas V terdiri dari kelas VA dan kelas VB yang berjumlah 48 siswa. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan *Sampling Purposive*, *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2022, hal. 133). Adapun jenis kelas yang akan diambil sampel dalam penelitian ini adalah 2 (dua) kelas, yakni kelas VA (kelas eksperimen) berjumlah 24 siswa dan kelas VB (kelas kontrol) berjumlah 24 siswa. teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa 10 soal esai dan dokumentasi. Teknik validasi instrument yaitu uji validitas isi (*Content Validity*), uji validitas konstruk (*Construct Validity*), dan uji reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (Uji *independent Sample T-Test*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah instrument diuji cobakan ke siswa dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba menunjukkan dari 12 soal tersebut dinyatakan valid dengan memperoleh hasil reabilitas yang tinggi, dari 12 soal tersebut peneliti memilih 10 soal. Setelah melakukan validasi terhadap soal, kemudian 10 soal tersebut dibagikan kepada peserta didik yang berjumlah 20 responden. Soal tersebut digunakan untuk mengetahui kondisi hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *crossword puzzle* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Seperti yang diketahui bahwa nilai *posttest* merupakan nilai setelah dilakukan perlakuan yang berbeda dari kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Nama Siswa	Kelas Eksperimen	Nama Siswa	Kelas Kontrol
		<i>Posttest</i>		<i>Posttest</i>
1	A	80	A	80
2	A A	90	A M S	70
3	E K	90	A R P	40
4	E P P	60	A	50
5	F A S	50	A	90
6	H B	90	D A K	90
7	I R	60	E A G S	80
8	I S	90	H R O	40
9	K S	100	I A R	70
10	M A H	90	K H N	40
11	M A R	90	M A R	80
12	M A	70	M A R	60
13	M F A	90	M A R	60
14	M E	50	M N	60



15	M K Y	80	M A R	100
16	M R	70	M S	90
17	N S	100	N I A	80
18	N	80	R P W	90
19	P N	70	R D	90
20	P O	90	R A P	80
21	R R D	100	S	90
22	R F	70	S P W	50
23	S M	100	Y	20
24	Z A M	90	Y P	60
Rata-Rata		81,25	Rata-Rata	69,17

Pada tabel 1. Hasil *Posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat perbedaannya yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada *posttest* kelas eksperimen nilai terkecil 50 sedangkan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 81,25 sedangkan pada *posttest* kelas kontrol nilai terkecil 20 sedangkan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 69,17. Dari data hasil penelitian *posttest* diatas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data nilai minimum, maximum, rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut.

**Tabel 2. Nilai Minimum, Maximum, Rata-Rata Dan Standar Daviasi
Descriptive Statistics**

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-test Eksperimen	24	50	50	100	81,25	15,411
Post-test Kontrol	24	80	20	100	69,17	21,042
Valid N (listwise)	24					

Terlihat dari tabel 2. Nilai Minimum, Maximum, Rata-rata dan Standar Daviasi bahwa masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar. Yakni pada hasil nilai *Posttest* sebesar 81,25. Begitu juga untuk kelas kontrol yang mengalami peningkatan hasil belajar terlihat dari hasil rata-rata nilai yang *posttest* sebesar 69,17.

2. Analisis Data

Uji Normalitas

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PosttestEksperimen	.175	24	.056	.936	24	.278
PosttestKontrol	.197	24	.017	.923	24	.068

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 3. Hasil uji normalitas perhitungan, diperoleh nilai signifikan *posttest* pada kelas eksperimen yaitu (0,278) dan *posttest* kelas kontrol yaitu (0,068) yang dimana nilai tersebut



melebihi nilai $\alpha = 0,05$ maka berdasarkan uji *Shapiro-Wilk* dari data setiap kelompok berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas
 Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3.033	1	46	.088
Hasil	Based on Median	2.175	1	46	.147
Belajar	Based on Median and with adjusted df	2.175	1	45.982	.147
	Based on trimmed mean	2.810	1	46	.100

Berdasarkan tabel 4. Hasil uji homogenitas bahwa nilai levene ditunjukkan pada baris nilai based on mean, yaitu 3.033 dengan sig yang didapat yaitu $0,088 \geq 0,05$ yang berarti terdapat kesamaan varians antar kelompok atau yang berarti data tersebut homogen.

Uji Hipotesis

Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Perbandingan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
 Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	<i>Posttest</i> (Eksperimen)	24	81,25	15,411	3,146
Belajar	<i>Posttest</i> (Kontrol)	24	69,17	21,042	4,295

Berdasarkan tabel 5. Hasil pertandingan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai untuk *posttest* kelas eksperimen 81,25 dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol yaitu 69,17. Hal tersebut terlihat sekilas bahwa nilai rata-rata untuk kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol, untuk menguji apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji *Independent Sampel T Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	3.033	.088	2.270	46	.028	12.083	5.324	1.367	22.800
	Equal variances not assumed			2.270	42.162	.028	12.083	5.324	1.340	22.826



Berdasarkan tabel 6. Hasil uji *Independent Sample T test* perhitungan uji hipotesis di atas, diperoleh nilai signifikan posttest $0,028 < 0,05$ atau dapat juga dilihat dari nilai $t_{hitung} = 2,270 \geq t_{tabel} = 1,679$ maka H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan juga dilihat dari nilai “mean difference” adalah sebesar 12.083. nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol $81,25 - 69,17 = 12,083$ dan selisih perbedaan tersebut adalah 1.367 sampai 22.800.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 02 Lingkis. Berdasarkan tujuan tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 2 (dua) kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan cara memberikan tes (*posttest*) diakhir setelah pertemuan. Didapatkan bahwa hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan model *crossword puzzle* memperoleh nilai lebih tinggi daripada di kelas yang menggunakan pendekatan konvensional atau biasa. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan model *crossword puzzle* ini dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, serta peserta didik tidak kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan (Khasanah, dkk., 2020, hal. 42).

Model *crossword puzzle* juga membuat siswa lebih memahami materi serta siswa lebih aktif dalam mengemukakan pendapat. Dalam hal ini, siswa dilatih untuk bebas berpikir dan bebas mengemukakan pendapat dengan bimbingan dan arahan dari guru. Oleh karena itu, guru harus mampu merangsang, mengarahkan dan membimbing siswa secara maksimal dalam memecahkan permasalahan. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan kelas kontrol adalah dengan menggunakan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dalam menyampaikan materi. Hal tersebut menjadikan guru sulit mengetahui kemampuan siswa, dikarenakan hubungan timbal balik yang terjadi hanya satu arah yaitu dari guru ke siswa, sementara dari siswa ke guru dan dari siswa hampir tidak ada. Peranan guru yang sangat dominan mengakibatkan kurang adanya respon yang baik serta secara tidak langsung melemahkan cara berpikir siswa. Oleh karena itu, hasil belajar siswa dikelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang dapat dilihat dari nilai rata-rata yang pada kelas kontrol sebesar 69,17 sedangkan untuk kelas eksperimen 81,25. Berdasarkan analisis tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan pengujian hipotesis peneliti menggunakan uji t dua sampel bebas (*Independent Sampel T-test*) dengan kriteria hitung jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti H_a ditolak dan sebaliknya jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_o ditolak. Diperoleh nilai signifikan posttest $0,028 < 0,05$ atau dapat juga dilihat dari nilai $t_{hitung} = 2,270 \geq t_{tabel} = 1,679$ maka H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan juga dilihat dari nilai “mean difference” adalah sebesar 12.083. nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol $81,25 - 69,17 = 12,083$ dan selisih perbedaan tersebut adalah 1.367 sampai 22.800.

Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Salsabila, Aryanigrum, & Suryani pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SD Negeri 32 Prabumulih” Dalam penelitiannya terlihat bahwa kemampuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar termasuk ke dalam kategori yang baik dan ada pengaruh yang signifikan. Dan berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ani pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor” dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran tematik dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurfitriana pada tahun 2023 yang berjudul



“Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Talang Leban Tahun Ajaran 2022/2023”, dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *crossword puzzle* hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS Kelas V SD.

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan dan data di atas bahwa penelitian yang dilakukan telah menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti kebenarannya bahwa adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 02 Lingkis.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 02 Lingkis. Berdasarkan data *posttest* yang telah dianalisis, terlihat bahwa nilai rata-rata eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Nilai rata-rata, *posttest* kelas eksperimen yaitu 81.25, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 69,17. Sehingga nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol dengan demikian berdasarkan nilai uji hipotesis data hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,270$ dan nilai $t_{tabel} = 1,679$ dengan nilai signifikan 0,05 dan $df = 46$, maka nilai $t_{hitung} = 2,270 \geq t_{tabel} = 1,679$ maka H_a diterima dan H_o tolak.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amin, & sumendap, I. y. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.
- Ani, Anna Sari. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor. *Jurnal EduGlobal*, 2(1), 26-34. Diakses dari <https://jurnal-ip2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1744/1134>
- Artama, S., Djollong, A. F., Ismail, Lubis, L. H., Kalbi, Yulianti, R., & Mukarramah. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 99, 1 (1), 99- 108.
- Djaali. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Himmah, Yunia, D. (2020). Penerapan Strategi Crossword Puzzle terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V Di MI Bustanul Ulum bangsalsari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Prodi PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ. 5(2), 1-13. Diperoleh 03 November 2024 dari <https://ejurnal.uji.ac.id/index.php/alashr/article/view/1201/1039>
- Khasanah. N. R, dkk. (2020) “Pengaruh Crossword Puzzle Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar”. *Jurnal Buana Pendidikan*. 16(30), 41-48.
- Linggasari & rochaendi, (2022), Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup”, *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 13(1), 40- 62 diperoleh <http://elibrary.almaata.ac.id/4919/>
- Ningrum, A. 2022. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar (Metode Belajar).” *Prosiding Pendidikan Dasar* 1(1):166–77.
- Nurfitriana, U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri Talang Leban Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Didaktik*, 9(2), 6107-6117. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1268>
- Putria, H. L. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861-872. Diperoleh 03 November 2024



- dari <https://www.semanticscholar.org/paper/Analisis-Proses-Pembelajaran-dalam-Jaringan-Masa-19-Putria-Maula/b3611007d434cfb3d91410be9ea2463c2444a53f>
- Qadriyuddin, A., et.al. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle(Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SDN 46 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* , 9 (1), 47-51. Diperoleh 03 November 2024 dari <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/2013>
- Rifaldi, G., et.al. (2022). Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 497-502. Diperoleh 03 November 2024 dari <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5666>
- Salsabila & Puspitasari. (2020). Faktor- faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan dakwah*, 2(2), 278-288. Diperoleh 17 Februari 2025 dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/800/547>
- Sappaile, et al (2021). Penerapan Sistem *Prodigy Math Game* sebagai Implementasi Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan*. 3(6), 3919–3927.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suratno, dkk. (2021). *Tiga Belas Ladang Cintaku*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.