



PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 060883 T.A 2025/2026

**Astri Siregar^{1*}, Eva Betty Simanjuntak², Tiarnita Maria Sarjani Br. Siregar³, Faisal⁴, Imelda
 Free Unita Manurung⁵**

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

*Email: astrisiregar186@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4188>

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD Negeri 060883 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimental dan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*, di mana tes awal (*pretest*) diberikan sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) diberikan setelah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji t (*t-test*) dengan bantuan program SPSS versi 20. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 53,6 pada *Pre-Test* menjadi 77,06 pada *Post-Test*, dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 86,6%. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Penerapan strategi *Crossword Puzzle* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dipahami sebagai suatu upaya manusia dalam membentuk dan mengembangkan kepribadian berdasarkan nilai-nilai serta budaya yang berlaku di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan seharusnya diarahkan untuk menciptakan individu yang berkualitas, berdaya saing tinggi, serta memiliki akhlak mulia dan moral yang baik. Dalam rangka mewujudkan sumber daya manusia yang unggul, peningkatan mutu pendidikan menjadi hal yang sangat penting. Pendidikan memegang peranan sentral dalam kehidupan seseorang karena melalui pendidikan, potensi individu dapat dikembangkan dan dioptimalkan. Dengan demikian, pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia sebagai sarana untuk menyalurkan ekspresi diri, menemukan jati diri, dan mempersiapkan diri untuk berperan aktif dalam kehidupan di masa depan.

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dicapai setelah individu yang bersangkutan menjalani proses belajar terhadap pengetahuan tertentu yang dinyatakan dengan nilai atau skor dimana hasil belajar berfungsi sebagai alat ukur pencapaian tujuan suatu mata pelajaran atau bidang studi.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari Jumat tanggal 18 Oktober 2024 dengan guru kelas V SD Negeri 060883 Medan yaitu Bapak Lamsar Sihombing. Jumlah siswa kelas



V sebanyak 30 orang, 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut karena kebanyakan dari guru meyakini bahwa, pada saat guru mengajar, maka siswa pun akan belajar. Selain itu banyak para guru yang enggan untuk menggunakan metode tertentu dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPAS sehingga guru cenderung menyamaratakan kemampuan peserta didik yang ada di dalam kelas (Wijayanti, 2023, h. 310). Akibatnya bagi siswa yang mempunyai latar belakang kemampuan yang lebih dari teman-temannya mereka akan semakin berkembang dan maju, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan yang kurang dalam pelajaran IPAS maka mereka akan semakin tertinggal oleh teman-temannya yang lain. Kompetensi yang dimiliki seorang guru harus diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya khususnya dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu guru harus mampu membuat persiapan secara seksama dan meningkatkan peluang belajar yang aktif bagi siswa. Guru harus berusaha semaksimal mungkin agar siswa benar-benar berpartisipasi secara aktif, baik secara fisik, intelektual, mental, dan emosional. Keaktifan siswa sangat diperlukan dalam proses belajar-mengajar, karena peserta didiklah yang seharusnya aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa masih dalam kategori rendah. Hal ini sesuai dengan data pendukung berupa nilai UTS pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 060883 Medan tahun ajaran 2023/2024 sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) siswa kelas V di SD Negeri 060883 Medan

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1	30-50	8	Belum Tuntas
2	51-70	16	Belum Tuntas
3	71-90	6	Tuntas

Sumber: Wali Kelas VA T.A 2023/2024 SD Negeri 060858 Medan

Berdasarkan data nilai UTS yang ditunjukkan pada tabel di atas, diperoleh informasi bahwa nilai siswa kelas V di SD Negeri 060883 Medan pada pembelajaran IPAS masih pada kategori rendah. Rendahnya nilai IPAS ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena pemahaman konsep yang kurang dapat menghambat perkembangan akademik mereka. Hal ini menjadi salah satu landasan permasalahan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 060883 Medan.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa guru perlu memiliki kemampuan untuk menyajikan pembelajaran yang bervariasi, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa yang beragam. Serta mampu mengubah kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Dan tentunya tujuan utamanya adalah mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara melakukan pembelajaran yang bervariasi adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang lebih relevan, salah satunya adalah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, dikarenakan penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun lingkungan sekitarnya.

Pendidikan yang berkualitas sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan. Salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar adalah melalui penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif, seperti *Crossword Puzzle*. Metode ini tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SDN 060883 pada tahun ajaran 2024/2025. Dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar, diharapkan siswa lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan permasalahan yang telah dipaparkan, dapat dianalisis bahwa peneliti berfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Perlunya mengaplikasikan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* di SD Negeri 060883 Medan adalah karena dalam penerapannya, peserta didik diajak untuk meninjau materi dengan bentuk *crossword puzzle* sehingga dapat mendukung daya ingat



peserta didik dalam materi yang telah diajarkan yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diinginkan. Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih berpartisipasi dan berminat dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Selain itu juga strategi ini cocok diterapkan di kelas rendah maupun di kelas tinggi baik secara individu maupun kelompok.

Oleh karena itu peneliti mencoba untuk membuat sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 060883 Medan”**.

Seperti yang diketahui bahwa begitu banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* ini sejalan dengan Khardi (2019, h. 146) “strategi ini lebih efektif digunakan ketimbang strategi yang lain dan strategi ini rata-rata peserta didik menyenangkan, aktif, dan semangat” dan juga “Strategi ini memungkinkan peserta didik dapat belajar secara optimal karena menyenangkan dan menyerupai bermain tebak kata melalui teka teki silang.

Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Menurut Suprijono (2023, h. 45), “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Hasil belajar berupa: (1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing; (3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri; (4) keterampilan motoric yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; (5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Menurut Dakhi, (2020, h. 42), “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat dipahami bahwa hasil belajar berkaitan dengan pencapaian seseorang mengenai kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran pada mata pembelajaran tertentu di sekolah. Dengan memahami beberapa pendapat ahli di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar berkaitan dengan pencapaian atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran tertentu disekolah dan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dibuktikan dalam bentuk angka.

IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membangun literasi sains. Itu akan membantu siswa mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial secara lebih kompleks (Wijayanti & Ekantini, 2023). Salah satu muatan pembelajaran IPAS adalah ilmu pengetahuan alam. Adapun tujuan pembelajaran IPAS di SD yaitu: (a) Meningkatkan perilaku positif siswa dan minat yang kuat terhadap kemajuan IPTEK dan kebudayaan masyarakat saat ini; (b) Memberdayakan setiap siswa agar mampu menganalisis keadaan, menyelesaikan permasalahan yang ada, dan mengambil keputusan; serta (c) mengubah IPAS menjadi bahan ajar kontekstual dengan nilai manfaat. Badan standar nasional pendidikan (BNSP) dalam Mukti dkk. (2022, h. 356-362) telah menetapkan beberapa tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar sebagai berikut: (a) Memperkuat rasa yakin siswa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan merujuk pada eksistensi, keindahan, dan sistematika alam; (b) Menyadari bahwa adanya keterkaitan atau hubungan timbal balik antara IPAS, lingkungan siswa, teknologi yang sedang berkembang, serta makhluk sosial; (c) Menumbuh kembangkan kemampuan untuk melihat lingkungan, menemukan solusi untuk masalah, dan membuat keputusan yang bijak; (d) Menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan dengan menjaga dan melestarikannya; (e) Menumbuhkan kesadaran untuk menghargai alam dan semua yang ada di dalamnya; dan (f) Menjadi bekal yang kuat untuk melanjutkan pendidikan.

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar dirancang untuk mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial sehingga siswa dapat memahami dunia di



sekitar mereka secara lebih komprehensif. Materi IPAS disajikan dalam konteks keseharian siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik. Selain itu, pendekatan holistik digunakan dengan menggabungkan berbagai disiplin ilmu, seperti biologi, fisika, kimia, geografi, sejarah, dan sosiologi, yang membantu siswa melihat keterkaitan antara berbagai aspek kehidupan dan fenomena alam. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah pembelajaran IPAS muatan IPA dengan materi hewan dan tumbuhan. Hewan dan tumbuhan adalah organisme multiseluler eukariotik, namun berbeda dalam kemampuan membuat makanan sendiri (tumbuhan autotrof, hewan heterotrof) dan memiliki struktur sel yang khas seperti dinding sel dan kloroplas pada tumbuhan. Keduanya saling membutuhkan untuk kelangsungan hidup, di mana tumbuhan sebagai produsen makanan dan hewan membantu penyerbukan serta sebagai konsumen.

a. Struktur dan Fungsi Tumbuhan:

1. Akar: Menyerap air dan mineral dari tanah, serta menopang tumbuhan
2. Batang: Mendukung tumbuhan, mengangkut air, nutrisi, dan makanan.
3. Daun: Tempat terjadinya fotosintesis untuk membuat makanan.
4. Bunga: Berfungsi untuk reproduksi dan menghasilkan biji.

b. Struktur dan Fungsi Hewan

1. Kepala: Terdapat organ indra dan otak.
2. Badan: Menopang tubuh dan tempat organ-organ vital.
3. Anggota Badan: Untuk bergerak, seperti tangan, kaki, sayap, atau sirip.

c. Ciri Khas Sel Tumbuhan:

Memiliki dinding sel yang kaku, kloroplas untuk fotosintesis, dan vakuola besar untuk menyimpan air dan nutrisi.

d. Ciri Khas Sel Hewan:

Tidak memiliki dinding sel dan kloroplas, energi dihasilkan dari makanan

e. Peran Tumbuhan dalam Ekosistem

Sebagai sumber makanan bagi hewan dan manusia, penghasil oksigen, serta menjaga keseimbangan air.

f. Peran Hewan dalam Ekosistem

Membantu penyerbukan pada tumbuhan, menjadi konsumen makanan dari tumbuhan, dan berperan dalam rantai makanan.

g. Hubungan Saling Membutuhkan

1. Penyerbukan: Hewan, seperti serangga, membantu tumbuhan menyebarkan serbuk sari saat mencari nektar, yang penting untuk menghasilkan buah dan biji.

Rantai Makanan: Tumbuhan menjadi produsen primer, sedangkan hewan menjadi konsumen yang mengonsumsi tumbuhan atau hewan lain, menciptakan transfer energi yang membentuk rantai makanan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini, menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen bentuk *Pre-experimental*. Dalam penelitian ini, bentuk desain pre-eksperimen yang diterapkan yaitu “*One Group Pretest-Posttest*”. Metode penelitian pre-eksperimental ini dilakukan pada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Adapun Langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes Awal (Pre-test) Tes awal dilakukan sebelum pemberian perlakuan. Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada pembelajaran IPAS kelas V.
2. Pemberian Perlakuan (Treatment) Peneliti menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada pembelajaran IPAS kelas V.



3. Tes Akhir (Post-test) Setelah pemberian perlakuan, maka tindakan selanjutnya adalah post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Teknik analisis data : observasi, tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa secara individu untuk siswa dan guru dilakukan dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Sugiono, 2022:43)

Keterangan:

P = Deskriptif persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Nilai maksimal

Kriteria taraf keberhasilan ditentukan sebagai berikut:

80% - 100% = Sangat Baik

60% - 80% = Baik

40% - 60% = Cukup

1% - 40% = Kurang

Indikator keberhasilan untuk aktivitas dan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 83%. Jika rata-rata aktivitas dan hasil belajar siswa telah mencapai $\geq 75\%$ berarti hasil belajar siswa sudah berhasil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa pada Pre-Test

No.	Ketuntasan	Ketuntasan Individual	Presentase	Ketuntasan Klasikal
1.	Tuntas	0	0%	0
2.	Tidak Tuntas	30	100%	
Total :		30	100%	

Persentase ketuntasan klasikal siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial sebesar 0% dengan ketuntasan individual sebesar 0 siswa dan tergolong rendah, yang dapat dilihat pada Tabel 4.2 Hasil ketuntasan belajar siswa pada nilai *pre-test*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *Pre-Test* siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan memiliki tingkat keberhasilan (ketuntasan klasikal) masih rendah.

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa pada Post-Test

No	Ketuntasan	Ketuntasan Individual	Presentase	Ketuntasan Klasikal
1	Kategori Kurang	5	16%	83%
2	Kategori Cukup	2	6%	
3	Kategori Baik	8	27%	
4	Kategori Sangat Baik	15	50%	
Total		30	100%	

Berdasarkan perhitungan presentase hasil ketuntasan belajar siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan, yang dilihat dari hasil nilai *Post-Test* dengan menggunakan rumus $P = \frac{t}{n} \times 100\%$

maka $P = \frac{(21+7)}{32} \times 100\%$ memperoleh hasil 83% sedangkan untuk presentasi siswa yang memperoleh nilai dengan kategori kurang sebesar 16% dan siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori cukup juga sebesar 6%. Hasil presentasi klasikal terhadap hasil nilai *Post-Test* memiliki tingkat keberhasilan belajar (Ketuntasan Klasikal) yang tinggi dalam arti siswa tersebut tuntas mempelajari materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam hal ini dapat dilihat dari hasil $\geq 70\%$ siswa mendapatkan nilai ≥ 70 .

Tabel 4. Rata-rata Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas V

No	Nilai <i>Pre-Test</i>	Frekuensi	Rata-rata	Nilai <i>Post-Test</i>	Frekuensi	Rata-rata
1	28	2	53,6	56	1	77,06
2	32	3		60	2	
3	36	1		64	2	
4	44	3		68	2	
5	48	1		72	2	
6	52	3		76	6	
7	56	3		80	5	
8	60	4		84	4	
9	64	4		88	4	
10	68	3		92	2	
11	72	3				
Total	1.608	30		2.312	30	

Berdasarkan Tabel 4.5 rata-rata nilai *Pre-Test* dan nilai *Post-Test* diatas diketahui bahwa rata-rata nilai *Pre-Test* siswa yaitu sebesar 53.6 dengan nilai tertinggi sebesar 72 yang terdiri dari 3 siswa dan nilai terendah 28 dengan 2 siswa. Sedangkan rata-rata nilai *Post-Test* siswa adalah 77,06 dengan nilai tertinggi sebesar 92 yang terdiri dari 2 siswa dan nilai terendah 56 sebanyak 1 siswa.

A. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro- Wilk		
Statistic		df	Sig.	Statistic		Sig.
Pretest soal	0,094	30	.200*	0,958	30	0,278
Posttest soal	0,156	30	0,059	0,950	30	0,173

Hasil analisis uji normalitas terhadap nilai *Pre-Test* dan nilai *Post-Test* siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan memperoleh hasil nilai Sharpiro-Wilk sebesar 0,278 pada nilai *Pre-Test* dan 0,173 pada nilai *Post-Test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Sharpiro-Wilk Sig memperoleh nilai yang lebih besar dari harga alpa yaitu 0,05 yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil analisis Sharpiro-Wilk Sig berdistribusi normal pada data nilai *Pre-Test* dan nilai *Post-Test* siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan yang dapat dilihat pada tabel diatas.

2. Uji Homogenitas

Output Tabel Uji Homogenitas

Levene Statistic			df1	df2	Sig.
Motivasi belajar	Based on Mean	1,467	8	20	0,231
	Based on Median	1,327	8	20	0,287
	Based on Median and with adjusted df	1,327	8	13,089	0,312
	Based on trimmed mean	1,466	8	20	0,231

Hasil analisis uji Homogenitas terdapat nilai *Pre-Test* dan nilai *Post-Test* siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan yang didapatkan sebesar 0,231 pada *based on mean*, sebesar 0,287 pada *based on median* dan *based on median and with adjusted df*, dan 0,231 pada *based on trimmed mean*. Hasil analisis uji homogenitas tersebut menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa data varians dalam penelitian ini homogen lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel diatas.



3. Uji Hipotesis

Output Paired Sample t Test

Paired Samples Test										
					t	df	Significance			
							One-Sided p	Two-Sided p		
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Soal - Posttest soal	- 21,467	9,306	1,699	- 24,942	- 17,992	- 12,635	29	0,000	0,000

Hasil analisis uji Hipotesis berdasarkan uji *Paired Sample t Test* terdapat nilai *Pre-Test* dan nilai *Post-Test* siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan didapatkan nilai sebesar 0,000 pada *significance One-Sided p* dan 0,000 pada *significance Two-Sided p* dimana hasil uji ini menunjukkan bahwa nilai *significance* hitung dengan ketentuan ($p < 0,05$) sehingga didapatkan $0,000 < 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat adanya pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimental dengan desain penelitian *One Group Pre-Test Post-Test*, yaitu Desain *Pre-Test* dan *Post-Test* yang mana tes awal diberikan sebelum perlakuan, dan tes lanjutan dengan pertanyaan yang sama dengan tes akhir diberikan setelah perlakuan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 060883 Medan yang terletak di Jalan Darussalam no. 14 Sei Sikambang D, Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan, Sumatera Utara dan kelas V tahun ajaran 2025/2026 dijadikan sebagai sampel uji coba penelitian sesudah dan sebelum dilakukannya perlakuan. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, pertemuan pertama pada penelitian ini berguna untuk mendapatkan sampel awal dengan melakukan pengujian soal *Pre-Test* dimana peneliti menguji siswa dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 25 soal kepada siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan. Setelah didapatkannya hasil nilai *Pre-Test* siswa dengan rata-rata sebesar 53,6 selanjutnya dilakukan uji validitas terhadap butir soal yang dilihat dari nilai awal test. Uji validitas mendapatkan sebanyak 25 soal valid dan 5 soal tidak valid. Pertemuan kedua dan ketiga pada penelitian ini digunakan untuk melakukan eksperimen perlakuan pada strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan. Pertemuan keempat bertujuan untuk menguji siswa kembali dengan soal yang sama sebelumnya atau dengan arti lain dilakukannya uji *Post-Test* yang dilakukan setelah diberikan perlakuan dan mendapatkan rata-rata nilai sebesar 77,06. Untuk menjawab tujuan dari penelitian selanjutnya akan dilakukannya analisis menggunakan uji statistic dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statstistic*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Offirston, (2014) yang menyatakan sebelum dilakukannya analisis statistik pengujian perbedaan skor hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* terlebih dahulu sebelum melakukan uji normalitas dan homogenitas.

Hasil uji normalitas dalam penelitian ini menunjukkan bahwa data sampel yang diperoleh dari hasil nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* pada penelitian ini berdistribusi normal. Hal ini dikarenakan perolehan hasil nilai signifikan *Pre-Test* dan *Post-Test* $> 0,05$ dimana didapatkan hasil signifikan *Pre-Test* sebesar 0,278 dan *Post-Test* sebesar 0,173. Setelah dilakukan uji normalitas dan hasil yang didapatkan berdistribusi normal maka tahapan selanjutnya melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *Levene Statistic* pada aplikasi IBM SPSS *Statstistic* yang kemudian akan menunjukkan bahwa varian data homogen *Pre-Test* dan *Post-Test* dengan nilai signifikan $> 0,05$ dan hasil yang didapatkan yaitu sebesar 0,231. Hasil uji normalitas dalam penelitian ini berasal dari populasi yang sama atau dikatakan memiliki varians yang homogen, dimana hal ini



diketahui dari hasil uji homogenitas sebesar $0,231 > 0,05$.

Hasil uji hipotesis yang berguna untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan pengujian pada siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan. Pengujian hipotesis ini menggunakan metode *Paired sample t-Test* pada aplikasi IBM SPSS *Statistic* dari uji tersebut didapatkan hasil perolehan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap keterampilan belajar siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan Tahun Ajar 2025/2026.

Hasil penelitian ini terbukti dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan Tahun Ajar 2025/2026. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Khardi, (2019) menyatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Khardi, (2019) juga menyatakan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* juga dapat menambah motivasi peserta didik dalam berdiskusi secara teliti untuk memperoleh informasi, memahami suatu materi, menemukan solusi suatu permasalahan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya. Kemudian peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan proses pembelajaran dan hasil observasi didapatkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060883. oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengamatan proses belajar mengajar dan observasi yang dilakukan, penggunaan strategi *Crossword Puzzle* memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 060883 Medan pada mata pelajaran IPAS. Dengan strategi ini, siswa tampak lebih aktif, bersemangat, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Aktivitas teka-teki silang mendorong siswa untuk berpikir secara kritis, mengulang kembali materi yang telah dipelajari, serta berkolaborasi dengan rekan kelompoknya. Oleh karena itu, proses belajar menjadi lebih menarik dan penuh arti, yang pada akhirnya berkontribusi pada perbaikan hasil belajar siswa.
2. Hasil pengujian instrumen menunjukkan bahwa dari 30 soal yang dibuat, sebagian besar dinilai valid dan reliabel, dengan variasi tingkat kesulitan serta daya pembedanya yang memadai. Kondisi ini membuktikan bahwa alat ukur yang pantas dipakai untuk memancarkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.
3. Secara keseluruhan, analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan yang nyata antara skor pre-test dan post-test siswa setelah strategi *Crossword Puzzle* diterapkan. Rata-rata skor pre-test yang mencapai 53,6 melonjak menjadi 77,06 pada post-test. Peningkatan ini memperkuat bahwa strategi *Crossword Puzzle* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS bagi siswa kelas V SD Negeri 060883 Medan pada tahun ajaran 2024/2025.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An Nisa' p-ISSN: 1979-2751, e-ISSN: 2685-5712*.
- Aqib, Z. (2009). Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, H. Z. (2019). Perubahan Perkembangan Perilaku Manusia karena belajar. Bandung: CV Pustaka Setia. hlm. 62.
- Dakhi, A. S. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal*
- Delina Andreani, G. G. (2023). PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA. *JPGSD*.



- Diana Yulias Rahmawati, A. P. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*.
- Dr. Ahdar Djamaluddin, S. S. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center. *Education and development*.
- Gusmaneli, G. (2022). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Haizatul Faizah, R. K. (2024). Belajar Dan Pembelajaran. *JURNAL BASICEDU*.
- Hamdan Husein Batubara, M. S. (2022). Examining the Digital Literacy Movement in Higher Education and Its Relationship to Students' Digital literacy. *International Seminar on Education and Human Technology (ISEHT)*. <https://doi.org/10.51903/semnastekmu.v2i1.178>
- Humaira, I., & Sardinah. (2019). Pembelajaran Efisien dan Efektif di Era Digital. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-zabalgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-snomer-12>
- Jihad, A., & Haris, A. (2022). Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktik. Yogyakarta: Multi Pressindo. hlm. 15. Keterampilan Abad 21 Dalam Pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(5), 691–695. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i5.222>
- Lubis, M. S. (2021). Belajar dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan yang Berkemajuan. *JURNAL LITERASIOLOGI*.
- Masriyah Masriyah, N. F. (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri. : *JURNAL PENDIDIKAN PROFESI GURU*.
- Meilana. (2023). Analisis Faktor-faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Karang Ringin 1. *Journal On Education*. MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPAS MI/SD. Pendas: Jurnal Ilmiah
- Mulyasa, E. (2020). Evaluasi Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya. hlm. 130.
- Nirmalasari, E., Budi, A., & Citra, S. (2019). Pendidik Kreatif melalui Permainan Edukatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Vol. 10(2), hal. 141–150, hlm. 141.
- Nurhayani, F. R. (2024). Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*.
- Pane, A. (2019). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. pembelajaran IPA. JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 7(2), 356–362. Pendidikan Dasar, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-zabalgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-snomer-12> Pengembangan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Pustaka Pelajar. hlm. 45.
- Putri, R. E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning. *Journal of Basic Education studies*.
- Ramadhanti . (2024). Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kreatif dan Inovatif untuk siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*.
- Ritonga R.D. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Education & Learning*. *Sabilarrasyad*.
- Salsabila Salsabila, A. B. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *Jurnal Bahasa dan Pendidikan*.
- Setiawan, A., Budi, C., & Citra, D. (2019). Teka-teki Silang: Studi Historis dan Psikologis, Yogyakarta: Penerbit ABC, Vol. 5, No. 2, hlm. 171–172.
- Siringoringo, S. (2022). Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Global Edukas*.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif (Setiyawami (ed.)). Alfabeta. Suprijono, A. (2023). Strategi Pembelajaran Efektif di Sekolah Dasar. Yogyakarta:
- Susilowati, D. (2022). Strategi guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. *Seminar Nasional Teknologi dan Multi disiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 2(1), 256–266.
- Tilaar, H. A. R. (2009). Pengembangan Sumber Daya Manusia Strategi Reformasi Pendidikan di



- Indonesia. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Umami Nihayatul Fadlilah, K. I. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada siswa kelas V. *Journal on Education*.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal*