

PENGARUH MEDIA TEKA-TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA  
KELAS IV SDN SIWALANKERTO II SURABAYA

**Rachmad Indra Setiawan**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

[rachmadsetiawan@mhs.unesa.ac.id](mailto:rachmadsetiawan@mhs.unesa.ac.id)

**Ulhaq Zuhdi**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

[ulhaqzuhdi@unesa.ac.id](mailto:ulhaqzuhdi@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Media teka teki silang melibatkan siswa dalam pembelajaran, mental dan fisik siswa juga terlibat dalam penggunaan media ini serta proses pembelajaran yang aktif sehingga siswa senang dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Media teka teki silang dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang sangat efektif karena dapat merangsang pikiran siswa dan lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran sebab media tersebut menjadikan siswa berfikir karena teka teki silang (TTS) merupakan media yang berisikan kotak-kotak kosong yang dilengkapi suatu jawaban didalamnya dengan pertanyaan guru, maka dari itu guru menggunakan Media teka teki silang sebagai alat bantu/media. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Eksperimen Semu (*Quasi Eksperimental*), dan desain penelitian yang digunakan adalah *Nonivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SDN Siwalan Kerto II sebanyak 66 siswa yang dibagi menjadi dua kelas IVA 32 siswa dan IVB 32 siswa. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan instrumen berupa lembar tes objektif atau yang biasa disebut *multiple choice*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil Penelitian menunjukkan perhitungan uji t-test menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} 11,222 >$  nilai  $t_{tabel} 2,000$  dan signifikan (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen (pembelajaran dengan media teka-teki silang) dan kelompok kontrol dalam materi pembelajaran IPS. Dan pada hasil perhitungan uji N-Gain ternormalisasi yang menunjukkan bahwa hasil peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 0,48 menunjukkan kategori sedang dan pada kelas kontrol sebesar 0,24 menunjukkan kategori rendah.

**Kata Kunci :** *Media Teka-Teki Silang, Hasil Belajar*

**Abstract**

Crossword puzzle media involves students in learning, mental and physical students are also involved in the use of this media and active learning processes so students are happy and student learning outcomes can increase. Crossword puzzle media can be used as a learning media that is very effective because it can stimulate students' minds and concentrate more on the learning process because the media makes students think because crossword puzzles are media that contain empty boxes that have an answer in the teacher's question, therefore the teacher uses crossword puzzles as a tool or media. The research design used was Quasi Experimental, and the research design used was Nonivalent Control Group Design. The research subjects were fourth grade students at Siwalan Kerto II State Elementary School as many as 66 students who were divided into two IVA classes 32 students and IVB 32 students. Data collected using an instrument in the form of an objective test sheet or commonly called multiple choice. Data analysis techniques used are validity, reliability, normality testing and hypothesis testing. Research results show that there is a significant influence in the learning of Social Studies with the medium of crossword puzzles on the learning outcomes of the fourth grade students of Siwalan Kerto II Surabaya Elementary School. The results showed that the calculation of the t-test showed that the  $t_{count} 11,222 >$   $t_{table}$  value 2,000 and significant (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . This means that there is a significant difference between the experimental group student learning outcomes (learning with crossword media) and the control group in social studies learning material. And on the results of normalized N-Gain test calculations which show

that the results of the increase in the experimental class amounted to 0.48 indicate the medium category and the control class 0.24 indicates the low category

**Keywords:** *Cross Puzzle Media, Learning Outcome*

## PENDAHULUAN

Dalam kehidupan, manusia tidak bisa lepas dengan adanya interaksi dengan sesama manusia maupun dengan lingkungannya. Dari interaksi itulah terjadi pertukaran informasi atau ide antara satu dengan yang lainnya. Hasil interaksi tersebut bisa menjadi pelajaran bagi manusia lainnya. Dan hal ini akan berlangsung secara terus menerus hingga manusia tersebut mati. Tujuan utama dalam penguasaan pembelajaran IPS yaitu peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk memahami berbagai konsep, teori dan fakta yang ada dalam kehidupan sosialnya agar mereka mampu memecahkan masalah yang dihadapi serta dapat mengembangkan kehidupan sesuai dengan tuntutan zamannya. Penelitian ini, akan digunakan Media teka teki silang karena permainan teka teki silang (TTS) merupakan permainan yang mengasah otak. Oleh karena itu permainan teka teki silang (TTS) dapat dipakai sebagai media pembelajaran di sekolah. Media teka teki silang melibatkan siswa dalam pembelajaran, mental dan fisik siswa juga terlibat dalam penggunaan media ini serta proses pembelajaran yang aktif sehingga siswa senang dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Menurut Sadiman dkk (2014:7) Media ialah seluruh benda yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dari guru ke siswa sehingga dapat menstimulasi pikiran, keinginan serta kepedulian siswa sehingga proses belajar terjadi. Oleh karena itu teka teki silang (TTS) dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang sangat efektif karena dapat merangsang pikiran siswa dan lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran sebab media tersebut menjadikan siswa berfikir karena teka teki silang (TTS) merupakan media yang berisikan kotak-kotak kosong yang dilengkapi suatu jawaban didalamnya dengan pertanyaan guru, maka dari itu guru menggunakan Media teka teki silang sebagai alat bantu/media. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2016:3) menerangkan media jika diasumsikan dengan benar, mencakup individu, bahan, dan keadaan yang mampu memperoleh wawasan, ketrampilan, dan sikap. Hamidjojo (dalam Arsyad 2016:4) media mempunyai batasan dalam bentuk perantara yang dipakai manusia untuk menyampaikan ide, gagasan dan pendapat dapat tersampaikan secara perorangan atau berkelompok kepada yang dituju.

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2016:3) mengungkapkan bahwa media jika penggunaannya dengan baik, mencakup manusia, materi, dan kejadian yang mampu memperoleh wawasan, ketrampilan, dan sikap. Sedangkan menurut Gagne (dalam Sadiman 2014:6) Menyatakan media yaitu segala jenis yang ada di lingkungan terdekat siswa yang dapat digunakan sebagai motivasi atau penyemangat belajar. Sementara itu

Briggs (dalam Sadiman 2014:6) Berpendapat media ialah segala benda yang dapat menimbulkan kesan sehingga mendorong siswa semangat belajar. Media adalah segala sesuatu yang bisa dijadikan perantara untuk menyebarkan pesan, menggairahkan pikiran, ketertarikan, pandangan, dan keinginan hati peserta didik sehingga dapat memotivasi terbentuknya keinginan belajar bagi diri seorang anak. Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2011:12) menyatakan ciri media berdasarkan penggunaan media untuk mempersiapkan dalam pembelajaran, jika saat guru mengalami kesulitan dalam pembelajaran atau kurang efektifnya pembelajaran dapat dilakukannya. Ketiga ciri media pembelajaran tersebut yaitu : Ciri Fiksatif (*Fixative Property*), Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*), Ciri Distributif (*Distributive Property*). Hamalik (dalam Arsyad 2009:15) menyatakan penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan belajar dan memudahkan siswa memperoleh informasi atau materi yang disampaikan guru dengan mudah. Sedangkan menurut Levie & Lents (dalam Dwiyoogo, 2013:8) menjelaskan beberapa fungsi dari alat pembelajaran, seperti halnya perangkat visual yaitu : Fungsi Perhatian/Minat, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Kompensatoris.

Menurut Sudjana & Rivai (dalam Arsyad 2009:24), manfaat media pembelajaran yaitu:(1).Pembelajaran lebih menarik perhatian dan memotivasi belajar siswa. (2) Memperjelas pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami.(3)Metode mengajar menjadi lebih bervariasi. Guru tidak hanya menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan bosan.(4) Menjadikan siswa aktif dan mendominasi jalannya proses pembelajaran sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Media teka teki silang adalah media berupa permainan yang mengisi kotak kosong yang sudah disediakan, biasanya kotak yang transparan. Sedangkan menurut Pratita (dalam setioko dkk 2015:48) Teka-teki silang dapat digunakan untuk media pembelajaran. Sedangkan menurut Pratita (dalam setioko dkk 2015:48) Teka-teki silang dapat digunakan untuk media pembelajaran.

Menurut Silberman (2014:256), langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki adalah sebagai berikut. (1) Langkah pertama menjelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.(2) Susun teka-teki silang sederhana dengan menyertakan unsur pelajaran di dalamnya, namun jika terlalu sulit untuk membuat teka-teki silang sesuai materi pembelajaran, maka bisa menyertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur

sebagai selingan.(3) Susun kata-kata pemandu dalam mengisi teka-teki silang yang sudah dibuat, misalnya definisi singkat, kategori yang cocok dengan unsurnya, sebuah contoh dan lawan kata.(4) Bagikan teka-teki silang tersebut kepada siswa, baik secara individu atau kelompok.(5) Tetapkan batas waktu dalam mengerjakan teka-teki silang tersebut. Bagi siswa atau kelompok yang memiliki jawaban benar paling banyak akan diberikan penghargaan.

Belajar adalah perilaku dan tindakan dari sekelompok dan dialami oleh siswa itu sendiri. pembelajaran terjadi tidak hanya pada lingkungan sekolah tapi juga dari lingkungan sekitar siswa (dalam Dimiyati, 2010 :7).

Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2013:12) hasil belajar yang dicapai oleh siswa adalah hasil belajar yang diperoleh dari interaksi antar faktor yang mempengaruhinya, mulai faktor internal sampai eksternal, faktor internal dan eksternal sudah dirinci sedemikian rupa yaitu sebagai berikut : faktor internal, dan faktor eksternal.

Siradjuddin (2012:15) Secara filosofi, ilmu sosial adalah merupakan social sciences yang didalamnya terdapat beberapa cabang ilmu, seperti Geografi, Sosiologis, Antropologi, Ekonomi, Politik, Psikologis, dan sejarah. Menurut Prof. Nu'man Somantri dalam Siradjuddin (2012:5) pendidikan IPS yaitu suatu ilmu tentang ilmu-ilmu sosial yang mengorganisasikan berbagai kegiatan manusia dan disajikan untuk tujuan pendidikan. Menurut Buchari Alma dalam Ahmad Susanto (2012:141), Pengertian IPS adalah ilmu yang mempelajari berkaitan dengan manusia dan lingkungan sekitarnya dan didasarkan pada cabang ilmu yang terkait yaitu ilmu Ekonomi, Geografi, Sejarah dan Antropologi. Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu Ilmu yang mempelajari tentang manusia, kegiatan manusia beserta lingkungannya.

Dalam penelitian ini, akan digunakan Media teka teki silang karena permainan teka-teki silang merupakan permainan yang mengasah otak. Oleh karena itu permainan teka-teki silang dapat dipakai sebagai media pembelajaran disekolah. Media teka teki silang melibatkan siswa dalam pembelajaran, mental dan fisik siswa juga terlibat dalam penggunaan media ini serta proses pembelajaran yang aktif sehingga siswa senang dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Pemilihan media ini salah satu cara alternatif untuk meningkatkan kualitas belajar dalam pelajaran IPS di sekolah dasar. Tujuan diatas dapat tercapai apabila proses pembelajaran IPS diterapkan secara baik dan maksimal. Menurut Sadiman dkk (2014:7) Media ialah seluruh benda yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dari guru ke siswa sehingga dapat

menstimulasi pikiran, keinginan serta kepedulian siswa sehingga proses belajar terjadi.

Oleh karena itu teka-teki silang dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang sangat efektif karena dapat merangsang fikiran siswa dan lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran sebab media tersebut menjadikan siswa berfikir karena teka-teki silang merupakan media yang berisikan kotak-kotak kosong yang dilengkapi suatu jawaban didalamnya dengan pertanyaan guru, maka dari itu guru menggunakan Media teka teki silang sebagai alat bantu/media.

Media disini bukan berarti alat dan bahan, juga menyangkut hal lain yang memungkinkan siswa dengan mendapatkan pengetahuan di salah satu media lainnya. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2016:3) menerangkan media jika diasumsikan dengan benar, mencakup individu, bahan, dan keadaan yang mampu memperoleh wawasan, ketrampilan, dan sikap. Hamidjojo (dalam Arsyad 2016:4) media mempunyai batasan dalam bentuk perantara yang dipakai manusia untuk menyampaikan ide, gagasan dan pendapat dapat tersampaikan secara perorangan atau berkelompok kepada yang dituju.

Dari beberapa penjelasan para ahli sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu cara yang dipergunakan untuk penyampaian informasi kepada individu maupun kelompok. Dengan adanya media pembelajaran siswa lebih mengerti apa yang disampaikan oleh gurunya. Teka-teki silang adalah permainan yang mengisi kotak kosong yang sudah disediakan, biasanya kotak yang transparan. Permainan untuk mengasah otak agar lebih berkonsentrasi dalam mengingat. Teka-teki silang ini terdiri dari sekumpulan kotak-kotak transparan, dan ada dua jalur yaitu vertikal dan horizontal yang nantinya akan diisi sesuai pertanyaan yang telah disediakan

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti perlu melakukan penelitian eksperimen ini yang berjudul "Pengaruh Media Teka – Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN SiwalanKerto II Surabaya".

## METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Eksperimen Semu (*Quasi Eksperimental*), dan desain penelitian yang digunakan adalah *Nonivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2015:79), desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada penelitian ini kelompok. eksperimen maupun kelompok.kontrol tidak dipilih secara random.

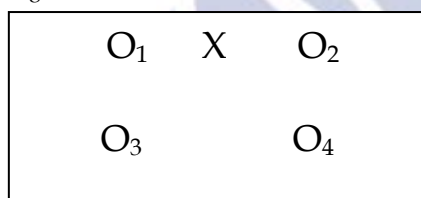
Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. (Suharsimi, 2010:174). Teknik *nonprobability sampling* digunakan dalam pengambilan sampel. Dalam buku Sundayana (2016:18) yang dimaksud teknik

*nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak dilakukan secara acak. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Siwalan Kerto II sebanyak 66 siswa yang dibagi menjadi dua kelas IVA 33 siswa dan IVB 33 siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu: Lembar tes atau soal. Dalam pengambilan data, peneliti menggunakan teknik tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Eksperimen Semu (*Quasi Eksperimental*), dan desain penelitian yang digunakan adalah *Nonivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2015:79), desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada penelitian ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Rumus dari desain *Non equivalent Control Group Design*:



(Sugiyono, 2015:79)

- $O_1$  = kelompok eksperimen  
 $X$  = perlakuan (pengajaran dengan menggunakan media TTS)  
 $O_2$  = hasil perlakuan dari kelompok eksperimen  
 $O_3$  = kelompok control  
 $O_4$  = hasil dari kelompok control

Pada kelompok eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media "TTS" (*Teka-Teki Silang*), sedangkan pada kelompok kontrol pembelajaran dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan media "TTS" (*Teka-Teki Silang*).

Lokasi penelitian ini terletak di SDN Siwalan Kerto II Surabaya. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada adanya kelemahan pada hasil belajar siswa di kelas IV. Kemudian sekolah terbuka menerima masukan dari pihak lain untuk menerapkan dan mengetahui pengaruh penggunaan media "TTS" (*Teka-Teki Silang*) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV.

Populasi

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang memenuhi kriteria peneliti untuk diteliti. (Suharsimi,

2010:173). Seluruh siswa kelas IV di SDN Siwalan Kerto II Surabaya sebanyak 64 siswa.

Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. (Suharsimi, 2010:174). Teknik *nonprobability sampling* digunakan dalam pengambilan sampel. Dalam buku Sundayana (2016:18) yang dimaksud teknik *nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak dilakukan secara acak. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Siwalan Kerto II sebanyak 64 siswa yang dibagi menjadi dua kelas IVA 32 siswa dan IVB 32 siswa. Sampel untuk eksperimen adalah kelas IVA dan kelas IVB adalah sampel kontrol.

Variabel Penelitian

(Sugiyono, 2015:38) Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek, yang mempunyai "variasi" antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain (Hatch dan Farhady, 1981).

Menurut Kerlinger (dalam Sugiyono 2015:38) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat dirumuskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel *Independen* (Bebas)

(Sugiyono 2015:39) Variabel Bebas adalah variabel yang mendorong munculnya variabel terikat. Media Pembelajaran TTS (*teka Teki Silang*) merupakan variabel bebas dari penelitian ini.

Variabel *Dependen* (Terikat)

Adanya variabel terikat dipengaruhi oleh variabel bebas. Hasil belajar siswa kelas IVA SDN Siwalan Kerto II yang dijadikan variabel terikat pada penelitian ini.

Prosedur Penelitian

Tahap Persiapan

Tahap ini menjadi tahap awal yang dilakukan peneliti guna mempersiapkan penelitian agar berjalan dengan lancar. Tahap persiapan yang perlu dilakukan diantaranya:

- a. Menyusun proposal penelitian
- b. Menyusun perangkat pembelajaran yang berisi silabus, RPP, LKS, bahan ajar dan butir soal yang akan digunakan dalam pretest dan posttest.
- c. Validasi perangkat pembelajaran dan butir soal

Tahap Pelaksanaan

Tahap Awal

Pada tahapan ini *pretest* diberikan kepada siswa baik yang berada di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Tujuannya adalah untuk menjadi patokan atau tolok ukur sejauh mana pengetahuan awal yang dimiliki siswa.

Tahap Penelitian

Pada tahap ini, penelitian dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan media teka-teki silang dan pertemuan kedua dilakukan di kelas kontrol dengan cara konvensional.

Tahap Akhir

Pada tahap ini *posttest* diberikan kepada siswa. Butir soal yang diberikan dalam *posttest* sama dengan *pretest*, namun dengan susunan yang berbeda. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Tahap Analisis Data

Analisis Data dan Uji Statistik

Pada tahap ini, untuk menguji data yang telah diperoleh akan digunakan beberapa teknik analisis dan uji statistik, diantaranya: uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji N Gain.

Menyusun Laporan

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan fasilitas atau alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan memperoleh hasil lebih baik dalam arti sistematis, lengkap, dan lebih cermat sehingga lebih mudah untuk diolah (Arikunto, 2010:203).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu: Lembar tes atau soal.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar tes objektif atau yang biasa disebut *multiple choice* yang memiliki 4 (empat) macam pilihan jawaban yaitu A, B, C dan D. Dalam penelitian ini ada dua macam lembar tes, yaitu lembar tes *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Teknik Pengumpulan Data

Serangkaian proses yang bertujuan digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan peneliti yaitu teknik pengumpulan data. (Purwanto, 2011:64). Dalam pengambilan data, peneliti menggunakan teknik tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*

*Pretest*

*Pretest* yang digunakan soal pilihan ganda pada penelitian ini. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa. *Pretest* diberikan di dua kelas kontrol dan eksperimen.

*Posstest*

*Posstest* hampir sama dengan *pretest* tetapi susunan soalnya yang berbeda. *Posstest* diberikan pada akhir pelajaran perbedaannya dikelas eksperimen *posttest* diberikan setelah menggunakan media teka-teki silang, sedangkan pada kelas kontrol diberikan tanpa menggunakan media teka teki silang Dengan diberikannya *posstest* peneliti bisa mengetahui kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan menggunakan media Teka-Teki Silang(TTS).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji T-test.

Uji Validitas

Validitas adalah tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan sebuah instrumen (Arikunto, 2013:211). Sebuah instrumen dikatakan valid jika nilai validitasnya tinggi. Untuk menguji validitas instrumen maka nilai korelasi tiap butir soal perlu dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan ketentuan berikut:

Ho diterima: jika r hitung < r tabel

Ho ditolak: jika r hitung > r tabel

Hasil dari r hitung kemudian dikorelasikan dengan r tabel. Butir soal dinyatakan valid bila koefisien korelasi ≥ r tabel. Namun jika koefisien korelasi < r tabel maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid (Sugiyono, 2015:182). Berikut ini rumus korelasi *product moment* :

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

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = banyaknya siswa

X = skor tiap butir soal

Y = skor total

Uji Reliabilitas

Apabila suatu instrumen dapat dipercaya untuk dijadikan sebagai alat pengumpul data dalam suatu penelitian, maka instrumen tersebut reliabel Dalam menguji reliabilitas, akan digunakan rumus *Spearman-Brown* dengan ketentuan:

Ho diterima : jika r hitung < r tabel

Ho ditolak : jika r hitung > r tabel

Hasil dari nilai r hitung dikorelasikan dengan r tabel, jika koefisien r hitung ≥ r tabel maka instrumen dinyatakan reliabel dan jika koefisien r hitung < dari r tabel maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Berikut ini rumus *Spearman-Brown*:

$$r_{11}^{22} = \frac{n (\sum x_1 x_2) - (\sum x_1) (\sum x_2)}{\sqrt{[(n \sum x_1^2) - (\sum x_1)^2][n \sum x_2^2 - (\sum x_2)^2]}}$$

(Priyatno, 2014:88)

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{1/21/2}}{(1+r_{1/21/2})}$$

(Sundayana, 2016:7)

(Sundayana, 2016:70)

Berikut rumus uji reliabilitas satu perangkat:

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrument  
 $r_{1/21/2}$  =  $r_{xy}$  yang disebut sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrument  
 (Arikunto, 2013:223)

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menghitung nilai *pretest* dengan nilai *pretest* antara kedua kelompok serta nilai *posttest* dengan nilai *posttest* antara kedua kelompok.

Uji normalitas yang digunakan adalah uji chi-square atau chi-kuadrat dengan rumus :

$$\text{Rumus Chi Square: } X^2 = \sum \left[ \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

(Winasunu, 2009:88)

Keterangan:

$X^2$  = chi kuadrat hitung  
 $f_o$  = frekuensi yang diperoleh  
 $f_e$  = frekuensi yang diharapkan  
 (Priyatno, 2014:74)

Dalam penelitian ini peneliti dibantu dengan menggunakan SPSS 22 dengan kriteria sebagai berikut.:

Jika Sig >  $\alpha$  (0,05), maka Ho diterima.  
 Jika Sig <  $\alpha$  (0,05), maka Ho diterima

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji sampel yang digunakan dalam penelitian bersifat homogen atau relatif sejenis. Uji homogenitas diterapkan pada hasil pretest dan posttest. Berikut rumus uji homogenitas :

$$\text{Rumus Varian : } F_{\max} = \frac{\text{Var.tertinggi}}{\text{Var.terendah}}$$

$$\text{Varian SD2} = \frac{\sum X^2 - (\sum X)^2 / N}{(N - 1)}$$

Keterangan:

$SD^2$  = nilai varian  
 $\sum X^2$  = jumlah data  $X^2$   
 $\sum X$  = jumlah data X  
 N = jumlah seluruh data

Uji homogenitas dapat dihitung menggunakan bantuan aplikasi SPSS 22 dengan kriteria sebagai berikut:

Ho diterima : jika signifikansi > 0,05  
 Ho ditolak : jika signifikansi < 0,05

Uji T-test

Teknik t-test adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi (Winarsunu, 2009:81). Menurut Arikunto (2013:354), Pola penelitian dilakukan terhadap 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) dan kelompok kontrol atau kelompok pembanding yang tidak diberikan perlakuan. Setelah selesai dilaksanakan eksperimen maka hasil kedua kelompok diolah dengan membandingkan kedua mean.

Untuk pengujian perbedaan mean dihitung dengan rumus *t-test* sebagai berikut:

$$T\text{-test} = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{(\sum x^2 + \sum y^2) \left( \frac{1}{nx} + \frac{1}{ny} \right)}{nx + ny - 2}}}$$

(Arikunto, 2013:354)

Keterangan:

M = keterangan rata-rata hasil perkelas  
 N = banyaknya subjek  
 X = deviasi setiap nilai  $x_2$  dan  $x_1$   
 Y = deviasi setiap nilai  $y_2$  dan  $y_1$

Uji T-test menggunakan analisis SPSS 22 dengan kriteria sebagai berikut:

Jika t hitung < t tabel, maka Ho diterima  
 Jika t hitung > t tabel, maka Ho ditolak  
 Atau  
 Jika Sig >  $\alpha$  (0,05) maka Ho diterima  
 Jika Sig <  $\alpha$  (0,05) maka Ho ditolak

Keterangan Hipotesis:

Ho = tidak ada pengaruh antara sebelum dan sesudah perlakuan  
 Ha = ada pengaruh antara sebelum dan sesudah perlakuan

Uji N-Gain Ternormalisasi

N - Gain ternormalisasi (g) untuk memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (*normalized gain*) yang dikembangkan oleh Hake (1999) sebagai berikut:

$$\text{Gain ternormalisasi (g) = } \frac{\text{Skor posttest} - \text{skopr pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretset}}$$

Kategori gain ternormalisasi (g) menurut Hake (1999) yang kemudian dimodifikasi oleh Sundayana, sebagai berikut:

Tabel 1.

Interpretasi Gain Ternormalisasi yang dimodifikasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$G = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

(Sundayana, 2015:151)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa hasil penelitian akan dikaitkan dengan tujuan penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan pada Bab I, maka dapat diuraikan dengan deskripsi data dan hasil pengujian hipotesis. Deskripsi data yang akan disajikan berupa data hasil tes objektif atau yang biasa disebut *multiple choice* sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan menggunakan media teka-teki silang yang dilakukan pada siswa kelas IVA SDN Siwalan Kerto II. Dalam penelitian ini para siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen sebanyak 32 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 32 siswa. a) Pada tahap ini peneliti melaksanakan studi pendahuluan dengan berkunjung ke SDN Siwalan Kerto II pada tanggal 24 Mei 2018. Hal ini dilakukan guna memperoleh informasi-informasi dasar yang dibutuhkan seperti kondisi siswa, kondisi pembelajaran di kelas dan fasilitas pendukung dengan mewawancarai wali kelas IVA dan IVB.

Dari studi pendahuluan ini didapatkan hasil bahwa kelas eksperimen diterapkan di kelas IVA dan kelas kontrol pada kelas IVB. Data yang diperoleh dapat dijadikan bahan dalam penyusunan skripsi dan perangkat pembelajaran. b).Penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini disusun sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran yang telah ditentukan. Perangkat yang disusun ini meliputi perangkat pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perangkat pembelajaran yang tersusun atas silabus, RPP, materi pembelajaran, media beserta deskripsi, LKS, dan kisi soal (*Pretest* dan *Posttest*).

Penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran teka teki silang Media ini berupa permainan yang mengisi kotak kosong yang sudah disediakan, biasanya

kotak yang transparan. Permainan untuk mengasah otak agar lebih berkonsentrasi dalam mengingat. Teka-teki silang (TTS) ini terdiri dari sekumpulan kotak-kotak transparan, dan ada dua jalur yaitu vertikal dan horizontal yang nantinya akan diisi sesuai pertanyaan yang telah disediakan.

Dalam pembuatannya, terlebih dahulu membuat garis besar arah dan tujuan pertanyaan agar terbentuk suatu jawaban dengan huruf abjad bisa tersambung dengan yang lain dan menjadikan jawaban yang tepat dan jawaban bisa mengisi tiap tempat jawaban yang tersedia yang berbentuk kotak-kotak. C)Validasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, Perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang akan digunakan selanjutnya divalidasi kepada dosen ahli. Validasi dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2018.

Untuk perangkat pembelajaran diberikan masukan agar penempatan/penyampaian materi disesuaikan dengan urutan indikator. Sedangkan untuk instrumen penelitian diberikan masukan agar dalam pembuatan item soal dimulai dari tingkat kognitif yang rendah ke tingkat kognitif yang tinggi dengan melihat kondisi siswa yang ada sesuai urutan indikator yang ditentukan.

Sedangkan untuk media yang akan digunakan dalam penelitian divalidasi kepada dosen ahli, saran perbaikan yang diberikan sebelum media digunakan, yakni teka-teki silang.

Tahap pelaksanaan penelitian, Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23-26 Mei 2018 dan masing-masing kelas 2 pertemuan. Berikut perincian kegiatan pelaksanaan penelitian:

Kelas Eksperimen (Kelas VA)  
Pemberian *Pretest*

Soal *pretest* diberikan sebelum dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa sebelum memberikan suatu perlakuan. Pemberian *pretest* dilakukan tanggal 23 Mei 2018 dimulai pukul 07.00 WIB. Soal yang diberikan berjumlah 25 butir dalam bentuk pilihan ganda. Durasi waktu mengerjakan sebanyak 30 menit.

Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media Teka-teki silang sesuai dengan KD dan indikator yang telah ditentukan. Materi yang disampaikan yaitu Jenis-jenis pekerjaan. Terdiri atas 2 KD, sehingga disampaikan dalam 2 pertemuan.

Pertemuan pertama dilakukan setelah dilaksanakan kegiatan *pretest*. Diawali dengan guru memberikan penjelasan materi, kemudian siswa diajak untuk menyimak video diselingi dengan kuis/ tanya-jawab. Kegiatan selanjutnya yaitu siswa diberikan LKS untuk didiskusikan secara berkelompok.

Pada 24 Mei 2018 pukul 9.00 WIB dilaksanakanlah pertemuan kedua. Kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran yakni mengingat kembali materi pertemuan sebelumnya dan dilanjut dengan materi berikutnya. Guru memberikan penjelasan materi, kemudian siswa diajak menjawab bersama kuis teka-teki silang dengan kuis/ tanya-jawab. Siswa diberikan LKS untuk didiskusikan bersama kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

#### Pemberian *Posttest*

Soal *posttest* diberikan setelah pembelajaran usai pada tanggal 24 Mei 2018. Jumlah soal sebanyak 25 butir dalam bentuk pilihan ganda. Alokasi waktu mengerjakan sebanyak 30 menit. *Posttest* diberikan bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian pemahaman siswa setelah adanya suatu perlakuan dalam kegiatan pembelajaran.

#### Kelas Kontrol (Kelas VB)

#### Pemberian *Pretest*

*Pretest* diberikan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Soal yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda berjumlah 25 butir. Waktu yang diberikan untuk mengerjakan soal-soal tersebut sebanyak 30 menit dimulai pukul 09.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2018.

#### Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan belajar di kelas kontrol dilakukan seperti pembelajaran biasa pada umumnya tanpa menggunakan media *stop motion* seperti yang dilakukan di kelas eksperimen.

Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 25 Mei 2018 setelah diberikan soal *pretest*. Guru memberikan penjelasan materi, bertanya jawab dengan siswa dan selanjutnya siswa diberikan LKS untuk didiskusikan bersama kelompoknya.

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 26 Mei 2018 dimulai pukul 07.00 WIB. Tahap kegiatan yang dilakukan yaitu mengingat kembali apa saja materi yang telah dipelajari sebelumnya, kemudian dilanjut dengan guru memberi penjelasan materi berikutnya, bertanya-jawab dengan siswa, kemudian siswa berkelompok kembali untuk mendiskusikan LKS yang diberikan guru.

#### Pemberian *Posttest*

Soal diberikan setelah pembelajaran usai guna mengetahui pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan. Jumlah soal sebanyak 25 butir dalam bentuk pilihan ganda. Waktu yang diberikan untuk mengerjakan sebanyak 30 menit. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2018.

#### Pembahasan

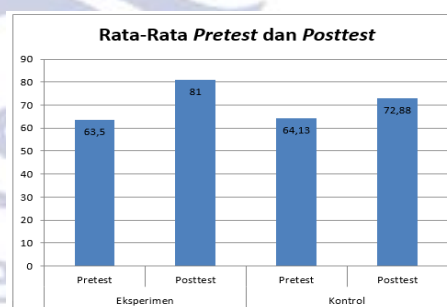
Berdasarkan pengamatan peneliti, pada siswa kelas IV khususnya pelajaran IPS di SDN Siwalan Kerto II Surabaya saat pembelajaran berlangsung ada beberapa

siswa yang melakukan dengan bersemangat. Penggunaan media teka-teki silang terdapat dua konsekuensi, yaitu dibutuhkan keterampilan dari guru untuk model teka-teki silang dan pertanyaan yang menghasilkan jawaban berkaitan. Diperlukan pengetahuan yang luas dari siswa agar bisa menjawab pertanyaan teka-teki silang tersebut.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan Media teka teki silang terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SDN Siwalan Kerto Surabaya II, diketahui bahwa:

Dari hasil analisis pada kedua kelompok tersebut di atas ternyata peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol. Hasil uji t-test menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  11,222 > nilai  $t_{tabel}$  2,000 dan signifikan (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen (pembelajaran dengan media teka-teki silang) dan kelompok kontrol dalam materi pembelajaran IPS. Hasil penelitian secara keseluruhan menyatakan bahwa pembelajaran IPS ternyata berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Siwalan Kerto II Surabaya.

Hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang didapat masing-masing kelas tentu berbeda. Perolehan rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 63,5 dan *posttest* sebesar 81. Dan rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 64,13 dan *posttest* sebesar 72,88. Untuk lebih mudahnya dapat diamati dalam diagram berikut ini.



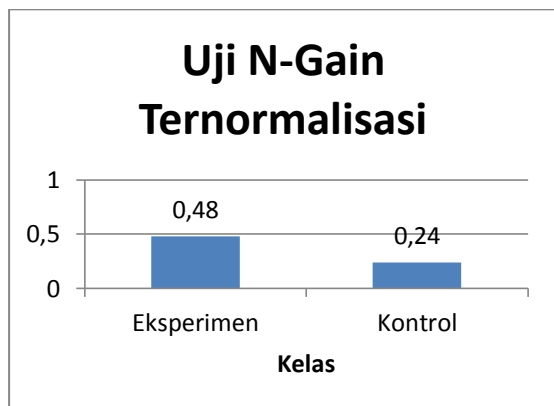
Gambar 1.

#### Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Sama-sama terjadi peningkatan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, namun peningkatan terbesar terjadi pada kelas eksperimen jika dibanding dengan peningkatan kelas kontrol. Hal ini juga didukung oleh perhitungan uji N-Gain Ternormalisasi yang dilakukan. Hasil uji N-Gain Ternormalisasi pada kelas eksperimen menunjukkan hasil sebesar 0,48 yang termasuk dalam kategori sedang dan pada kelas kontrol menunjukkan hasil sebesar 0,24 yang termasuk dalam



kategori rendah, kedua hasil tersebut telah diinterpretasikan dengan tabel kategori gain ternormalisasi. Dari pemaparan tersebut dapat kita ketahui bahwa ada peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang menggunakan media teka-teki silang jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media. Perbandingan uji N-Gain dapat dilihat lebih jelasnya pada diagram berikut.



Gambar 2.

#### Hasil Uji N-Gain Ternormalisasi

Dari diagram tersebut dapat diamati bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media teka-teki silang telah memberi pengaruh yang positif lebih besar pada hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media pada kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menjadi bukti bahwa pemberian model pembelajaran yang bervariasi dan berorientasi pada kondisi psikis dan perasaan siswa akan mampu membangkitkan semangat dalam menjalani proses pembelajaran IPS di sekolah khususnya dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi seorang guru untuk selalu mengikuti dan menguasai sumber informasi terbaru yang dapat dipercaya mengenai model pembelajaran di sekolah, agar pelaksanaan belajar mengajar berlangsung secara efektif dan dapat dipertanggungjawabkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media teka-teki silang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dengan cara menarik minat belajar siswa sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan berjalan kondusif. Selain itu, media teka-teki silang dapat melatih konsentrasi pada siswa, dengan begitu siswa akan memiliki daya ingat panjang terhadap suatu materi pembelajaran.

Pada permainan teka-teki silang antar jawaban satu dengan yang lain saling berkaitan. Dengan begitu istilah-istilah pada materi dapat tersampaikan dengan

baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2013:200) dimana teka-teki silang meningkatkan keterampilan kognitif pada siswa karena penambahan wawasan ilmu pengetahuan terkait istilah-istilah serta ketelitian dalam menjawab teka-teki silang tersebut.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

Hasil uji t-test menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  11,222 > nilai  $t_{tabel}$  2,000 dan signifikan (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen (pembelajaran dengan media teka-teki silang) dan kelompok kontrol dalam materi pembelajaran IPS. Dan pada hasil perhitungan uji N-Gain ternormalisasi yang menunjukkan bahwa hasil peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 0,48 menunjukkan kategori sedang dan pada kelas kontrol sebesar 0,24 menunjukkan kategori rendah.

### Saran

Berdasarkan dari hasil keseluruhan pada pembahasan penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menambah manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut antara lain: (1) Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya penerapan pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang ini dijadikan sebagai acuan bagi para guru pengajar, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran IPS. (2) Agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik khususnya dalam penerapan pembelajaran dengan media teka-teki silang, hendaknya proses pembelajaran media ini dilakukan dan disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta:PT Rineke Cipta
- Maksum, A. 2009. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa
- Tim Penyusun. 2014. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas negeri Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Medi Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dimiyati, Mudjiono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dwiyogo, Wasis.2015. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang

- Indarto, Anggara. 2018. *Penggunaan Media Crossword Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya*. Jurnal PGSD Unesa. 6(2):24-35.
- Lakmi, PK. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Gusti*
- Sadiman, Arief. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group
- Siradjuddin, dan Suhanadji. 2012. *Pendidikan IPS (Hakikat, Konsep dan Pembelajaran)*. Surabaya: Unesa University Press
- Sudjana, Nana & Rivai. 2014. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran disekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Musfiqon. 2014. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Siberman, Melvin L. 20016. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Setioko, Wahyu dkk. 2015. *Ruang Belajar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

