

Pengaruh Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah

Akhmad Fauzi¹, Masrurotul Maghfiroh², Muhammad Husnur Rofiq,³

¹ Universitas Kh Abdul Chalim Mojokerto, Indonesia; akhmadfauzi@ikhac.ac.id

² Universitas Kh Abdul Chalim Mojokerto, Indonesia; ruromaghfiroh18@gmail.com

³ Universitas Kh Abdul Chalim Mojokerto, Indonesia; umasoviq@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Crossword Puzzle,
Learning Strategy,
Learning Outcomes.

Article history:

Received 2023-07-14

Revised 2023-07-29

Accepted 2023-08-15

ABSTRACT

Teaching using learning strategies is very necessary for improving student learning outcomes during the learning process. Educators must choose strategies that can attract the interest of students so that they are not boring and monotonous and so that students will be more active in the learning process. One of them is the crossword puzzle learning strategy, students can play without losing the essence of learning, more enthusiastic, enthusiastic in following learning. This study aims to determine the implementation and influence of crossword Puzzle learning strategies on the learning outcomes of grade III students in theme 6 subtheme 1 at MI Islamiyah Sidoarjo. This type of research is quantitative Quasi Experiment using Non-equivalent control group design. With a class III research sample of 70 students. Descriptive analysis on the experimental class post-test data was 81.56 while the control class was 72.15, the average score of students in the class was better than in the control class. Similarly, the independent sample t-test obtained sig scores. (2-tailed) $0.007 < 0.05$ so it can be concluded that there is a difference in the average learning outcomes of students between the experimental class and the control class.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Akhmad Fauzi

Universitas Kh Abdul Chalim Mojokerto, Indonesia; akhmadfauzi@ikhac.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung (Sukmadinata, 2010). Interaksi antara keduanya disebut sebagai interaksi yang bersifat edukatif, di mana pendidik mempengaruhi peserta didik dalam hal pengetahuan, keterampilan serta nilai-nilai (S. Fatimah, Supangat, & Sinensis, 2022; Qutsiyah, Asy'ari, Fadhillah, Sirojuddin, & Nasucha, 2022). Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memahami peran dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang (Ashari et al., 2023; Firdaus, Jamal, & Arifin, 2023). Dalam suatu Pendidikan, kurikulum menjadi pondasi awal dalam berjalannya proses pembelajaran serta berperan penting dalam mengatur, mengarahkan dan membimbing kegiatan pembelajaran (Ardiansyah & Erihadiana, 2022; Arif & Sulistianah, 2019; Lubis, Fatmawati, Pratiwi, Sabtohadhi, & Damayanto, 2022).

Pendidikan yang ada pada kurikulum 2013 mengajarkan peserta didik dalam kemampuan keras atau hard skills dan kemampuan lunak atau soft skills secara seimbang (Gea, Setiawati, Sukriyah, Siahaan, & Amiruddin, 2022). Kemampuan keras yang dimaksud adalah kemampuan akademis, misalnya berhitung, menganalisis, dan mengidentifikasi sedangkan soft skills mencakup nilai-nilai sikap seperti tanggung jawab, jujur dan ketelitian (Arbie, Puspitasari, Telaumbanua, Bangkara, & Khasanah, 2023). Pada bidang pendidikan pendidik memiliki tanggung jawab untuk tercapainya keberhasilan pendidikan. Pendidik juga berperan penting menjadi fasilitator penyampaian informasi materi pelajaran melalui komunikasi kepada peserta didik baik dengan tulisan, maupun bahasa non verbal (Adriana, Santoso, Adijaya, & Srinio, 2023; Annisa, Akrim, & Manurung, 2020).

Pada peserta didik yang berada di sekolah dasar kelas satu, dua, dan tiga berada pada rentangan usia dini. Di mana tingkat perkembangan masih melihat segala sesuatu sebagai satu kebutuhan serta mampu memahami antara konsep secara sederhana. Proses pembelajaran masih bergantung kepada objek konkrit dan pengalaman yang dialami secara langsung (F. S. Fatimah, Asy'ari, Sandria, & Nasucha, 2023). Maka dari itu, dalam proses pembelajaran ditambahkan perencanaan yang tepat agar mempengaruhi efektifitas kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik sesuai dengan tujuannya. Pembelajaran dengan menggunakan strategi yang diberikan oleh pendidik harus mengutamakan tingkat ketertarikan peserta didik (Sutrisno & Nasucha, 2022).

Mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran sangat perlu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Pendidik harus memilih strategi yang dapat menarik minat bagi peserta didik agar tidak membosankan dan monoton sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam proses belajar (Azizah, Rizal, Yudtika, & Sitepu, 2022). Untuk merancang kegiatan pembelajaran yang merangsang keaktifan peserta didik, diperlukan strategi yang tepat dalam penyampaiannya (Happy Komikesary, 2016). Salah satunya bisa dengan menggunakan strategi yang menarik seperti menggunakan permainan.

Strategi pembelajaran dengan menggunakan permainan dapat diartikan sebagai perencanaan suatu kegiatan pembelajaran yang dimainkan menurut aturan tertentu yang menimbulkan kesenangan, tantangan, dan dapat mengembangkan keterampilan (Alwi & Mumtahana, 2023; Arif, Munfa'ati, & Kalimatusyaroh, 2021). Strategi merupakan suatu pola

yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Dalam strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa saja yang terlibat pada kegiatan, isi kegiatan, proses kegiatan dan sarana penunjang kegiatan (Abdul Majid, 2015). Strategi pembelajaran bisa diartikan suatu tindakan rangkaian kegiatan (ancang-ancang) yang termasuk menggunakan metode dan pemanfaatan dalam belajar mengajar. Dimana dalam penelitian ini mengambil strategi pembelajaran aktif, di mana strategi pembelajaran aktif ini menumbuhkan keterlibatan peserta didik dengan aktif baik secara mental (intelektual dan emosional) yang beberapa hal tersebut melibatkan keaktifan fisik, sehingga peserta didik benar-benar berperan aktif dalam proses pembelajaran dan hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat dipakai adalah permainan Crossword puzzle (teka-teki silang).

Crossword puzzle atau teka teki silang diartikan sebagai permainan mengisi kolom-kolom yang kosong dengan diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Dalam teka-teki silang disediakan sejumlah huruf sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang dibuat. Hal ini memudahkan peserta didik mengingat-mengingat kembali materi apa yang telah disampaikan (Alamsyah Said & Andi Budimanjaya, 2013). Crossword puzzle dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang berlangsung. Bahkan strategi ini melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal pembelajaran (Malvin L Silbirman, 2013).

Hasil belajar diartikan sebagai hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari peserta didik dan dari sisi pendidik. Dari sisi peserta didik, hasil belajar sebagai tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belajar (Nurulloh, Aprilianto, Sirojuddin, & Maarif, 2020). Hasil belajar juga diartikan sebagai usaha yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan (Kurniawan, Nizzam, Fatikh, & Rofiq, 2022; Permadi, 2018). Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh setiap individu setelah berjalannya proses pembelajaran yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, keterampilan maupun sikap peserta didik sehingga menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya (Purwanto, 1990).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhafidin, bahwasannya pengaruh strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar peserta didik berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan social (Muhafisin, 2018). Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Yuni Salsabila dkk, yang menyatakan bahwa pengaruh strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar (Yuni Salsabila, Kiki & Ida Suryani, 2022). Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Asry Ati juga menyatakan bahwa pengaruh penggunaan strategi pembelajaran crossword puzzle juga memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik (Arsy Ati, 2018).

Berdasarkan hasil pengamatan ketika berjalannya proses pembelajaran. Kegiatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan lebih banyak menggunakan pendekatan konvensional di mana pendidik menjelaskan dan peserta didik hanya lebih banyak mendengarkan saja. Selain itu, dilakukan juga wawancara dengan guru kelas III Bahwasanya pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab dan di sana ada sekitar 40% dari 100% peserta didik yang hasil belajarnya kurang dari KKM, Serta terdapat beberapa peserta didik

yang kurang semangat dalam belajar bahkan kurang memperhatikan penjelasan guru dan hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Di sana juga belum ada yang melakukan penerapan dan penelitian mengenai strategi pembelajaran crossword puzzle (Guru Wali Kelas III, 2022).

Bedasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, bahwa diperlukan sebuah inovasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. peneliti mengambil strategi pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan hasil belajar yang dimana peserta didik akan belajar menggunakan permainan teka-teki silang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan dan adakah pengaruh strategi pembelajaran crossword puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III pada tema 6 subtema 1 di MI Islamiyah Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini terdapat dua variabel utama yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya menggunakan strategi pembelajaran crossword puzzle pada pembelajaran tematik (X), sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar peserta didik (Y). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan Quasi Experiment (eksperimen semu). Eksperimen semu diartikan sebagai eksperimen yang dilakukan karena tidak mungkin dapat mengontrol semua variabel yang turut mempengaruhi terhadap variabel yang terkait (Masganti Sitorus, 2011). Penelitian menggunakan rancangan atau desain dasar Nonequivalent control group design. Di mana kelompok A dan B ini memiliki karakteristik yang sama, karena diambil berdasarkan populasi yang sama. Dengan teknik purposive sampling karena teknik pengambilan sampel dengan memperhatikan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2008).

Penelitian ini dilaksanakan di MI Islamiyah yang terletak di desa Kramat Jegu kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur pada bulan Januari sampai bulan Februari. Populasi dalam penelitian ini seluruh peserta didik kelas III MI Islamiyah berjumlah 34 laki-laki dan 36 perempuan yaitu kelas IIIA yang berjumlah 36 peserta didik dari 15 laki-laki dan 21 perempuan. Kelas IIIB yang berjumlah 34 peserta didik dari 19 laki-laki dan 15 perempuan.

Jenis atau sumber yang dipakai dengan menggunakan data primer dan data sekunder di mana data primernya adalah data profil sekolah, observasi, wawancara, nilai hasil pre-test dan post-test. Sedangkan data sekundernya dari artikel, jurnal dan buku. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, tes (pretest dan posttest) dan dokumentasi. Pada teknik analisis data menggunakan bantuan aplikasi SPSS statistic 23. Dimana pada analisis data ini terdapat analisis deskriptif, uji normalitas. Uji homogenitas, uji paired sample t-test dan uji independent sample t-test.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini diawali dengan meminta izin kepada kepala madrasah terkait rencana pelaksanaan penelitian di MI Islamiyah Sidoarjo. Proses perizinan tersebut dilaksanakan pada bulan November 2022 dengan menyerahkan surat izin penelitian dari Fakultas Tarbiyah Institut Pesantren KH. Abdul Chalim. Setelah menyerahkan surat serta penyampaian tujuan penelitian kepada kepala sekolah MI Islamiyah dan dari pihak sekolah mengizinkan untuk

penelitian di MI Islamiyah Sidoarjo dengan Syarat harus praktik mengajar sebelum melakukan penelitian bertujuan untuk mengetahui suasana kelas yang akan diteliti nantinya.

Pada tanggal 18 November 2022 dilakukan pengamatan di kelas III serta wawancara kepada wali Kelas IIIA dan kelas IIIB untuk mengetahui lebih lanjut terkait dengan strategi pembelajaran yang digunakan serta meminta arahan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Sebelum proses penelitian, dilakukan terlebih dahulu konsultasi kepada dosen pembimbing dan guru kelas III untuk persiapan instrument penelitian. Kemudian mempersiapkan instrument penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrument soal berupa tes tertulis. Instrument penelitian divalidasi oleh bapak Akhmad Fauzi M.Pd selaku dosen pembimbing di Institut Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto dan telah divalidasi oleh guru wali kelas III MI Islamiyah. Setelah melalui beberapa revisi dan mendapat persetujuan, instrument penelitian dinyatakan sesuai untuk pelaksanaan penelitian. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas III MI Islamiyah Sidoarjo pada pokok pembahasan yang diajarkan dengan materi sumber energi pada tema 6 subtema 1.

Keterlaksanaan

Bedasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dikonsultasikan kepada bapak Akhmad Fauzi, M.Pd selaku dosen pembimbing dan wali kelas III MI Islamiyah sekaligus guru Tematik, maka dibuatlah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Keterlaksanaan pembelajaran ini diambil berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran tematik. Pengamatan dilakukan sebanyak 4 kali saat pembelajaran di kelas IIIA dan juga di kelas IIIB sebanyak 4 kali. Berikut ini adalah table keterlaksanaan kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 1. Keterlaksanaan Eksperimen

Eksperimen				
Aspek	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV
Pembuka	5	6	5	7
Inti	15	20	14	17
Penutup	3	4	4	4
Jumlah Terlaksana	23	30	23	28
Jumlah seluruh kegiatan	28	36	26	30
Persen	82.14%	83.33%	88.46%	93.33%
Kategori	Baik	Baik	Baik sekali	Baik sekali

Bedasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa pada pertemuan kesatu terdapat keterlaksanaan 82.14% (baik), dipertemuan kedua meningkat menjadi 83.33% (baik), dipertemuan ketiga juga meningkat menjadi 88.46% (baik sekali), begitupun dengan pertemuan keempat menjadi 93.33% (baik sekali). Jadi dapat dipahami bahwa pada setiap pertemuan kegiatan terlaksana di kelas eksperimen meningkat disetiap harinya. Adapun hasil perhitungan keterlaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol:

Tabel 2. Perhitungan Keterlaksanaan Pembelajaran

Kontrol				
Aspek	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV
Pembuka	4	6	6	6
Inti	11	20	11	16
Penutup	3	2	4	4
Junlah Terlaksana	18	28	21	26
Junlah Seluruh Kegiatan	22	36	25	30
Persen kategori	81.82%	77.78%	84.00%	86.67%
	Baik	Baik	Baik	Baik

Bedasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa pada pertemuan kesatu terdapat keterlaksanaan 81.82% (baik), dipertemuan kedua meningkat menjadi 77.78% (baik), dipertemuan ketiga juga meningkat menjadi 84.00% (baik), begitupun dengan pertemuan keempat menjadi 86.67% (baik). Jadi dapat dipahami bahwa pada setiap pertemuan kegiatan terlaksana di kelas kontrol meningkat disetiap harinya.

Pada penelitian ini dilakukan selama dua minggu dengan 8 pertemuan, 4 pertemuan di kelas eksperimen dan 4 pertemuan di kelas kontrol. Pada kelas eksperiman dihari pertama peserta didik diberikan 25 soal pretest dan hari keempat dilakukan postest begitupun dikelas kontrol. Setelah itu data pretest dan postest tersebut diolah dan dianalisis menggunakan statistik bertujuan untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian yang diperoleh berupa jumlah data, nilai maksimum, nilai minimum, nilai rata-rata. Berikut ini hasil analisis data:

Tabel 3. Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	36	36	70	61.97	10.264
Posttest Eksperimen	36	60	97	81.56	12.049
Pretest Kontrol	34	27	67	57.06	10.517
Posttest Kontrol	34	34	85	72.15	12.388
Valid N (listwise)	34				

Bedasarkan output dari SPSS bahwasannya ada perbedaan antara nilai kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pengujian hipotesis data yang selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji *paired sample T-Test*. Dalam uji *paired sample T-Test* harus memperhatikan syarat bahwa data harus berdistribusi normal. Maka dari itu, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu dengan menggunakan aplikasi SPSS untuk mengetahui normalitas data *pretest* maupun *posttest*. Berikut ini adalah hasil data uji normalitas data *pretest* maupun *posttest* hasil belajar peserta didik:

Tabel 4 Tests of Normality

	Kelas III	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	.288	36	.156	.816	36	.158
	Posttest Eksperimen	.126	36	.162	.924	36	.188
	Pretest Kontrol	.113	34	.200*	.953	34	.157
	Posttest Kontrol	.082	34	.200*	.956	34	.183

Berdasarkan tabel di atas, nilai sig, > 0,05 maka data itu dinyatakan berdistribusi normal. Setelah mengetahui data berdistribusi normal, maka dilanjutkan uji *homogenitas* yang bertujuan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak. Data yang homogen adalah syarat untuk melakukan uji hipotesis. Berikut ini adalah hasil uji homogenitas.

Tabel 5 Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.117	1	68	.733

berpasangan. Uji *paired sample t-test* bertujuan untuk mengetahui data sebelum dan sesudah. Berikut ini adalah hasil dari uji *paired sample t-test* dengan menggunakan SPSS:

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh sig. 0,733 > 0,05 sehingga dapat dipahami bahwa varians data posttest kelas eksperimen dan varians data posttest kelas kontrol adalah homogen. Maka dari itu salah satu syarat untuk melakukan uji hipotesis terpenuhi. Karena syarat terpenuhi, maka selanjutnya melakukan uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Uji *paired*.

Tabel 6 Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-19.583	7.802	1.300	-22.223	-16.943	-15.059	35	.000
Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-15.088	6.891	1.253	-17.841	-12.335	-11.150	33	.000

sample t-test bertujuan untuk mengetahui data sebelum dan sesudah. Berikut ini adalah hasil dari uji paired sample t-test dengan menggunakan SPSS.

Berdasarkan *output pair 1* diperoleh nilai sig. (2-Tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara rata-rata hasil belajar peserta didik untuk *pretest* eksperimen dan *posttest* eksperimen (strategi pembelajaran *crossword puzzle*). Dan sama halnya dengan *output pair 2* yang diperoleh nilai sig.(2-Tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara rata-rata hasil belajar peserta didik untuk *pretest* kontrol dan *posttest* kontrol (pembelajaran konvensional). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh sebelum diberi perlakuan dan saat sesudah diberikan perlakuan. Untuk uji berikutnya dilakukan uji *independent sample t-test* di mana Uji *independent sample t-test* ini bertujuan untuk menjawab apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan pembelajaran konvensional. Berikut ini adalah hasil dari uji *independent sample t-test*:

Tabel 7 Independent Samples 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	Equal variances assumed	.117	.733	2.801	68	.007	8.438	3.012	2.427	14.449
	Equal variances not assumed			2.794	66.594	.007	8.438	3.020	2.409	14.467

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0.007 < 0,05$ sehingga dapat dipahami bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen (strategi pembelajaran *crossword puzzle*) dan kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Dan dari beberapa hasil perhitungan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan

bahwa hasil belajar peserta didik yang dilaksanakan dengan menggunakan strategi pembelajaran crossword puzzle lebih baik daripada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Pada bagian ini diuraikan temuan yang diperoleh dari hasil analisis data penelitian tentang strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar peserta didik di kelas III MI Islamiyah Sidoarjo. Penelitian dilakukan selama sepuluh pertemuan di kelas III MI Islamiyah Sidoarjo. Dari sepuluh pertemuan dibagi untuk dua kelas, jadi lima pertemuan di kelas eksperimen dan lima pertemuan di kelas kontrol. Dalam pembelajaran tematik satu subtema memiliki enam pembelajaran, subtema yang diambil dipenelitian ini tentang sumber energi. Pada pertemuan pertama dilakukan pengambilan data pretest dan dipertemuan kelima dilaksanakan posttest dengan instrument yang telah divalidasikan.

Keterlaksanaan strategi pembelajaran crossword puzzle

Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran crossword puzzle merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik. peserta didik lebih antusias dan terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pertemuan Pertama, guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan tentang sumber energi dan jenis-jenisnya. Setelah itu, guru memberikan contoh-contoh sumber energi dan meminta peserta didik untuk mengisi crossword puzzle sederhana yang disediakan untuk memperjelas pemahaman tentang sumber energi. Pada bagian crossword puzzle, peserta didik harus mencari jawaban dari pertanyaan yang disediakan dengan cara memasukkan huruf yang tepat pada kotak yang tersedia dengan berkelompok.

Pertemuan Kedua, guru memberikan penjelasan tentang kombinasi gerak, waktu singkat dan lama dan menjaga kelestarian sumber energi serta kewajiban. Setelah itu, guru memberikan crossword puzzle yang harus dijawab oleh peserta didik dengan kosa kata yang lebih rumit. Peserta didik harus mampu menemukan jawaban dari pertanyaan yang disediakan dengan cepat dan akurat dengan berkelompok.

Pertemuan Ketiga, guru memberikan penjelasan tentang jumlah hari dalam satu bulan, macam-macam alat music ritmis, air dan angin sumber energi. Selanjutnya, guru memberikan crossword puzzle yang harus dijawab oleh peserta didik dengan kosa kata yang sangat teknis dengan berkelompok. Peserta didik harus mampu mengidentifikasi istilah dan meningkatkan pemahaman mereka tentang sumber energi.

Pertemuan Keempat, guru memberikan evaluasi atau tes berupa crossword puzzle yang lebih sulit dari pertemuan sebelumnya dengan berkelompok. Peserta didik harus mampu menguji pemahaman mereka dalam penggunaan sumber energi dan kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan yang lebih mendalam. Guru memberikan jawaban dan memberi penghargaan pada peserta didik yang berhasil melengkapi crossword puzzle dengan benar dan pada waktu yang tepat.

Berdasarkan hasil keterlaksanaan pembelajaran tersebut, peserta didik dapat belajar dengan baik karena guru menggunakan strategi pembelajaran berupa crossword puzzle dengan level yang berbeda dari mudah hingga sulit sehingga peserta didik dapat berlatih untuk mengembangkan pemahaman mereka tentang sumber-sumber energi yang berbeda dan bagaimana mereka dapat digunakan. Selain itu, peserta didik juga dapat berlatih dalam

proses pencarian informasi dan pengolahan data dalam pembelajaran. Sehingga strategi pembelajaran crossword puzzle dapat diterapkan dalam pembelajaran pada kelas lain.

Pengaruh strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar peserta didik kelas III MI Islamiyah Sidoarjo

Pada peserta didik yang berada di sekolah dasar kelas satu, dua, dan tiga berada pada rentangan usia dini. Di mana tingkat perkembangan masih melihat segala sesuatu sebagai satu kebutuhan serta mampu memahami antara konsep secara sederhana. Proses pembelajaran masih bergantung kepada objek konkrit dan pengalaman yang dialami secara langsung (Samsudin, 2008).

Pembelajaran yang baik adalah tujuan utama dalam dunia pendidikan. Dalam rangka mencapai tujuan ini, dibutuhkan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Crossword puzzle adalah salah satu strategi pembelajaran berupa permainan mengisi kotak-kotak kosong dengan sejumlah pertanyaan sebagai kuncinya. Strategi pembelajaran crossword puzzle termasuk strategi pembelajaran aktif yang merupakan pembelajaran mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif, dengan menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, mengaplikasikan apa yang baru dijumpai dan memecahkan persoalan yang ada (Indrawati, 2014).

Strategi pembelajaran dengan permainan crossword puzzle juga membutuhkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, membantu peserta didik mencapai tujuan mereka dengan lebih mudah. Strategi pembelajaran ini telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadi pilihan populer dalam banyak lingkungan Pendidikan (Hisyam Zaini, 2008). Ketika peserta didik terlibat dalam kegiatan crossword puzzle, mereka harus menggunakan sejumlah keterampilan yang berguna dalam subyek sehingga akan membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membantu belajar bagaimana mengidentifikasi, memahami dan hal tersebut dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik (M. Ghannoe, 2010).

Hasil belajar diartikan sebagai hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari peserta didik dan dari sisi pendidik. Dari sisi peserta didik, hasil belajar sebagai tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belajar (Dimiyanti dan Mudjiono, 1999). Hasil belajar juga diartikan sebagai usaha yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan (Ida Fiteriani, Iswatun Solekha, 2017) . Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh setiap individu setelah berjalannya proses pembelajaran yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, keterampilan maupun sikap peserta didik sehingga menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya (Purwanto, 1990).

Berdasarkan kelebihan dari crossword puzzle dan dari hasil pembahasan keterlaksanaan serta pembahasan tentang pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran crossword puzzle, strategi ini memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan skor atau nilai yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan strategi pembelajaran ini. Dalam pelaksanaannya, peserta didik diharuskan untuk aktif mencari dan mencocokkan jawaban dari berbagai pertanyaan yang terdapat dalam crossword puzzle. Hal itu membuat peserta didik lebih fokus dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar mereka juga meningkat.

Pada pembelajaran yang dilakukan, didapatkan data berupa skor pretest dan posttest yang kemudian dihitung dan dianalisis deskriptif. Hasil dari analisis deskriptif pada kelas

eksperimen pada data posttest sebesar 81,56 sedangkan di kelas kontrol sebesar 72,15 maka dari hasil yang didapatkan dapat diambil konklusi bahwa rata-rata skor peserta didik di kelas eksperimen dengan strategi pembelajaran crossword puzzle lebih baik daripada di kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Begitupula dengan uji independent sample t-test diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0.007 < 0,05$ sehingga dapat dipahami bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas keterlaksanaan dalam proses pembelajaran di kelas III dapat terlaksana dengan baik dengan perencanaan yang sesuai dengan adanya referensi, serta diperlukan pembelajaran yang disepakati agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan serius dan menyenangkan. Dan terdapat pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar peserta didik. Dilihat hasil dari analisis deskriptif pada kelas eksperimen pada data posttest sebesar 81,56 sedangkan di kelas kontrol sebesar 72,15 maka dari hasil yang didapatkan diambil konklusi bahwa rata-rata skor peserta didik di kelas eksperimen (strategi pembelajaran crossword puzzle) lebih baik daripada di kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada penelitian ini dapat terjawab dengan hasil bahwa strategi pembelajaran crossword puzzle berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik daripada pembelajaran konvensional pada kelas III di MI Islamiyah Sidoarjo.

REFERENSI

- Adriana, M., Santoso, D., Adijaya, Y. H., & Srinio, F. (2023). Effect of Organizational Climate and Achievement Motivation on Teacher Performance. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 152–165. <https://doi.org/10.31538/ndh.v8i2.3066>
- Alwi, M., & Mumtahana, L. (2023). The Principal's Strategy in Improving the Quality of Teacher Performance in the Learning Process in Islamic Elementary Schools. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(1), 66–78. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v2i1.18>
- Annisa, N., Akrim, A., & Manurung, A. A. (2020). Development Of Teacher's Professional Competency In Realizing Quality Of Human Resources In The Basic School. *Indonesian Journal of Education and Mathematical Science*, 1(2), 156–160. <https://doi.org/10.30596/ijems.v1i2.4590>
- Arbie, R., Puspitasari, R., Telaumbanua, S., Bangkara, B. M. A. S. A., & Khasanah, K. (2023). Student's Understanding of Islamic Religion Course Material With a Basic Semiotics Approach to Improve Reading Skills. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(2), 224–240. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i2.362>
- Ardiansyah, A. A., & Erihadiana, M. (2022). Strengthening Religious Moderation as A Hidden Curriculum in Islamic Religious Universities in Indonesia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 109–122. <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i1.1965>
- Arif, M., Munfa'ati, K., & Kalimatusyaroh, M. (2021). Homeroom Teacher Strategy in Improving Learning Media Literacy during Covid-19 Pandemic. *Madrasah: Jurnal*

- Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 13(2), 126–141. <https://doi.org/10.18860/mad.v13i2.11804>
- Arif, M., & Sulistianah, S. (2019). Problems in 2013 Curriculum Implementation for Classroom Teachers in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(1), 110–123. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i1.3916>
- Ashari, M. K., Faizin, M., Yudi, U., Aziz, Y., Irhamni, H., & Athoillah, S. (2023). Considering Local Government Policies Related to Madrasah Diniyah Takmiliah in Indonesia. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(3), 414–429. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i3.411>
- Azizah, A., Rizal, R., Yudtika, A. P., & Sitepu, M. S. (2022). Teacher Creativity Relationship with Interest Students Learning at SD Inpres Lolu During Pandemic. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 777–786. <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i2.2232>
- Fatimah, F. S., Asy'ari, H., Sandria, A., & Nasucha, J. A. (2023). Learning Fiqh Based on the TAPPS (Think Aloud Pair Problem Solving) Method in Improving Student Learning Outcomes. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), 1–15.
- Fatimah, S., Supangat, S., & Sinensis, A. R. (2022). Pengembangan Media Belajar Pop Up Book Berbasis Literasi Qur'an Pada Materi Tata Surya Kelas VI. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 98–107. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.278>
- Firdaus, M. A., Jamal, M. Y. S., & Arifin, B. S. (2023). Improving Student Learning Outcomes Through Project-Based Learning in Islamic Religion Lessons. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(2), 241–254. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i2.400>
- Gea, S. H., Setiawati, D. T., Sukriyah, E., Siahaan, A., & Amiruddin. (2022). PAI Teachers' Self Reflections on Differentiation Learning in the Independent Learning Curriculum. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 212–220. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i2.263>
- Indrawati, N. K. (2014). Management by Inspiration: Implementation of Transformational Leadership on Business at Pondok Pesantren*) Sunan Drajat. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 115, 79–90. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.02.417>
- Kurniawan, E., Nizzam, M., Fatikh, M. A., & Rofiq, M. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas II MI Dwi Dasa Warsa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 27–38. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i1.226>
- Lubis, M. S. A., Fatmawati, E., Pratiwi, E. Y. R., Sabtohadji, J., & Damayanto, A. (2022). Understanding Curriculum Transformation Towards Educational Innovation in The Era of All-Digital Technology. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 526–542. <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i2.2110>
- Nurulloh, A., Aprilianto, A., Sirojuddin, A., & Maarif, M. A. (2020). The Role of the Head of Madrasah's Policy in Improving Teacher Professionalism. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(3), 334–346. <https://doi.org/10.31538/ndh.v5i3.963>
- Permadi, B. A. (2018). Pengembangan Modul IPA Berbasis Integrasi Islam Dan Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Min 2 Mojokerto. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 294–311. <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i2.62>
- Purwanto, M. N. (1990). *Psikologi pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

- Qutsiyah, D. A., Asy'ari, H., Fadhillah, F., Sirojuddin, A., & Nasucha, J. A. (2022). Analisis Materi Ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Kelas VIII Perspektif Hots. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 145–157. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.287>
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Pengembangan Kurikulum: Teori Dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, S., & Nasucha, J. A. (2022). Islamic Religious Education Project-Based Learning Model to Improve Student Creativity. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), 13–22.