ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Vol.1, No.4, Maret 2022

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim

Eka Putri Samarinda[1], Tutut Handayani[2], Fuaddilah Ali Sofyan[3]
[1,2,3]Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
E-mail: ekaputrisamarindaa@gmail.com[1],tututhandayani_uin@radenfatah.ac.id[2], Fuadpgmi_uin@radenfatah.ac.id[3]

Article History:
Received: 01 Maret 2022
Revised: 06 Maret 2022
Accepted: 06 Maret 2022

Keywords: *Learning Media, Crossword Puzzle, Learning Outcomes.*

Abstract: *This study aims to determine whether there is an effect of using crossword puzzle learning media on student learning outcomes in theme 5 sub-theme 1 class V. The data collection techniques used are the observation method, the test method, and the documentation method. The subjects of this study were students of class V MIN 08 Muara Enim. Quantitative approach. The effect of using crossword puzzle learning media is the main focus in this study. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that there is an effect of using crossword puzzle learning media on student learning outcomes, this can be seen from the average before using crossword puzzle learning media is 74, while student learning outcomes after using crossword puzzle learning media are is 88.*

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kurang efektifnya pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Salah satu masalah yang dihadapi adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang membuat proses belajar mengajar menjadi monoton, dalam proses belajar mengajar metode mengajar dan media pembelajaran adalah hal yang sangat penting.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehigga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. [1]

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan tekhnik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.[2] Menurut Suprapto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.[3]

[1] Mustofa Abi Hamid, dkk. *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis,2020) hlm.3-4
[2] Oemar Hamalik, *Media Pendidikan.* (Bandung: Citra Aditya,1989) hlm.12.
[3] Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung: Bina Islam,1986) hlm 4

Mengajar dengan menggunakan strategi sangat perlu untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Pendidik harus memiliki strategi yang dapat menarik minat belajar peserta didik agar tidak membosankan dan monoton sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan akan lebih aktif dalam pembelajaran. *Crossword Puzlle* atau teka-teki silang adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Dalam teka-teki silang disediakan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau kata/frase sebagai kata kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang dibuat sedemikian rupa. *Crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan.[4] Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya[5]. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut[6]. Selanjutnya Winkell menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya[7].

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field Research*) yang bersifat kuantitatif. Adapun penelitian yang dilakukan ini menggunakan penelitian *Eksperiment Design* bentuk *one grup Pretest-Posttest Design.* Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan.[8]Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 08 Muara Enim beralamat di desa Pajar Bulan Kecamatan Semende Darat Ulu Kabupaten Muara Enim. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni metode observasi, metode tes, metode dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengenai bagaimana penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* siswa di kelas V MIN 08 Muara Enim berjalan dengan lancar, sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan. dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena didapatkan dari hasil pretest dan posttes siswa. Dimana hasil pretest siswa menunjukkan nilai dengan kategori tertinggi dengan taraf 79 ke atas yang di dapatkan oleh 7 orang siswa (31%), siswa yang termasuk ke dalam kategori sedang sebanyak 13 orang (59%) dengan taraf 65-79, sedangkan siswa yang termasuk dalam kategori terendah sebanyak 2 orang (10%) dengan nilai 65 ke bawah. Kemudian untuk hasil posttest siswa menunjukkan nilai tertinggi dengan taraf 95 keatas di dapatkan oleh 8 orang (36%), siswa yang termasuk ke dalam kategori sedang berjumlah 8 orang siswa (36%) dengan nilai 81-95, sedangkan termasuk dalam

[4] Hisam Zaini, dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif.* (Jakarta: Insan Madani 2008). hlm.73

[5] Nasution, S. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bina Aksara 1990) hlm.21

[6] Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Bumi Aksara,2006) hlm.30

[7] Winkell,W.S, *Psikologi Pengajaran*. (Jakarta: Gramedia,1987) hlm.17

[8]Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* (Alfabeta. Bandung. 2010). Hlm. 110

kategori terendah berjumlah 6 orang (28%) dengan nilai 81 kebawah. Dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang berpengaruh dengan belajar siswa, karena pada rumusan masalah ketiga mengenai apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar tematik tema 5 subtema 1 kelas V MIN 08 Muara Enim. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan uji hipotesi independent sample t test bahwa dilihat dari nilai sig sebesar 0,000., sehingga 0,000 < 0,05. Artinya hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variable penggunaan media pembelajaran crossword puzzle (X) dengan variable hasil belajar (Y).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzlle* terhadap hasil belajar tematik tema 5 subtema 1 kelas V MIN 08 Muara Enim dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* di kelas V MIN 08 Muara Enim berjalan dengan efektif dan efesien. Sehingga siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung serta mendapatkan peningkatan terhadap hasil belajar.
2. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* mata pelajaran tematik tema 5 subtema 1 kelas MIN 08 Muara Enim. Siswa yang mendapatkan nilai tergolong tinggi sebanyak 7 orang (31%), siswa yang mendapatkan nilai tergolong sedang sebanyak 13 orang (59%), sedangkan siswa yang mendapat nilai tergolong rendah sebanyak 2 orang (10%). Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* mata pelajaran tematik tema 5 subtema 1 kelas MIN 08 Muara Enim. Siswa yang mendapatkan nilai tergolong tinggi sebanyak 8 orang (36%), siswa yang mendapatkan nilai tergolong sedang sebanyak 8 orang (36%), sedangkan siswa yang mendapat nilai tergolong rendah sebanyak 6 orang (28%).
3. Hasil uji hipotesi di atas berdasarkan independent sample t test bahwa dilihat dari nilai Sig sebesar 0,000 < 0,05. Artinya Hipotesis yang diajukan di H_0 ditolak dan H_a diterima, ini berarti bahwa adanya perbedaan skor. Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 antara sebelum dan sesudah menggunakan media *crossword puzzle* di kelas V MIN 08 Muara Enim. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzlle* terhadap hasil belajaran tematik tema 5 subtema 1 kelas V MIN 08 Muara Enim. Berdasarkan uji statistik diatas, mengandung makna bahwa media pembelajaran *crossword puzlle*, efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

Dimyati Johni.2013., *Metodologi Penelitian Pendidikan Aplikasinya*. Kecana.

Hamalik Oemar, *Media Pendidikan.*1989. Bandung: Citra Aditya.

Hamid Mustofa Abi, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Mukiban A.2020. "*Upaya Kepala Madrasah Melakukan Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Manajemen Kelas Melalui Supervisi Administrasi Kelas Di MTS Riyadush Purwareja Klampok Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020".* Jurnal Pendidikan.

Nasution Suhailasari dkk.2021. *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VIII*. Guepedia.

Oemar Hamalik.2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

S, Nasution.1990. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.

S, Winkell, W.1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

Shalahuddin Mahfud.1986. *Media Pendidikan Agama*. Bandung: Bina Islam.

Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Alfabeta. Bandung.

Zaini Hisam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif.* Jakarta: Insan Madani