

# KEEFEKTIFAN LKS CROSSWORD PUZZLE DENGAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI KELAS V SD

Uut Riyanti, Sumarno, dan Wawan Priyanto

Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

Surel : uutriyanti97@gmail.com

**Abstract :** *Effectiveness Lks Crossword Puzzle With Teams Games Tournament Model On Ips Learning Outcomes In Class V SD.* This study aims to find out the effectiveness of LKS *Crossword Puzzle* with *Teams Games Tournament* model on the learning outcomes of IPS of students in grade V SD County 3 Nambuhan Purwodadi. This research uses LKS and learning model that is LKS *Crossword Puzzle* with model *Teams Games Tournament*. The data in this research is obtained through observation, documentation and test. The result of t-test analysis is obtained 19,28. Distribution list t with  $df = 35$  and 5% real level is obtained at 1,66724 so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted means learning result IPS class students before and after treatment is not the same. This is supported by an increase of 20,17% in student learning outcomes.

**Keywords :** LKS *Crossword Puzzle*, *Teams Games Tournament* Model, IPS learning result

**Abstrak :** *Keefektifan Lks Crossword Puzzle Dengan Model Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Di Kelas V SD.* Penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifan LKS *Crossword Puzzle* dengan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 3 Nambuhan Purwodadi. Penelitian ini menggunakan LKS dan model pembelajaran yaitu LKS *Crossword Puzzle* dengan model *Teams Games Tournament*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, dokumentasi dan tes. Hasil analisis uji-t diperoleh 19,28. Dari daftar distribusi t dengan  $df = 35$  dan taraf nyata 5% diperoleh sebesar 1,66724 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya hasil belajar IPS siswa kelas V sebelum dan sesudah perlakuan tidak sama. Hal tersebut didukung dengan adanya peningkatan sebesar 20,17% pada hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** LKS *Crossword Puzzle*, Model *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar IPS

## PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional mempunyai peranan yang penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, sebagaimana tercantum dalam pasal 3 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan sebuah program yang melibatkan sejumlah komponen yang bekerja sama dalam sebuah proses untuk mencapai tujuan yang diprogramkan (Purwanto, 2014: 1).

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan

enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Pendidikan di sekolah dasar dimaksudkan untuk memberikan bekal kemampuan kepada anak didik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangannya, dan mempersiapkan mereka melanjutkan ke jenjang yang amat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (Suharjo, 2016: 5).

Menurut UUD No. 20 tahun 2003 pasal 37 mata pelajaran yang ada di SD yaitu pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, IPA, IPS, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan dan muatan lokal. Salah satu pembelajaran utama di SD adalah IPS.

Menurut Siska (2016: 2) IPS merupakan suatu bidang kajian yang diberikan dalam pendidikan formal sejak bangku SD dalam rangka mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional di Indonesia.

Berdasarkan studi dokumentasi yang dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2017 dengan Bapak Turmudi, hasil belajar kognitif siswa yang belum mencapai KKM yang diterapkan oleh guru, nilai UTS siswa pada mata pelajaran IPS masih terdapat 46% siswa yang belum memenuhi KKM atau ada 16 siswa dari 35 siswa yang ada di kelas V.

Pada proses pembelajaran berjalan satu arah atau dengan menggunakan metode yang biasa digunakan tidak ada variasi, hal ini membuat siswa menjadi pasif dan interaksi siswa terbatas sehingga siswa mudah bosan dan jenuh kurang tertarik dalam pembelajaran, siswa cenderung bermain sendiri. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu diciptakan situasi pembelajaran yang

menyenangkan dan merangsang siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran salah satunya adalah dilakukan perubahan strategi pembelajaran seperti menggunakan LKS inovatif dan model.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis keefektifan LKS *Crossword Puzzle* dengan model *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 3 Nambuhan Purwodadi.

## METODE

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan maka pendekatan penelitian dengan menggunakan penelitian adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2016: 11-12).

Penelitian eksperimen dapat diartikan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *Pre-Eksperimen Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan Observasi, Dokumentasi, dan Tes. Instrumen penelitian menggunakan Validasi *Aiken's V*, Realibilitas, Taraf Kesukaran, dan Daya Beda. Sedangkan analisis data peneliti menggunakan Mean, Median, Modus, Standar Deviasi, Uji N-Gain, dan Uji t.

## PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh dari nilai *Pretest* dan *Posttest* hasil belajar siswa. Nilai *Pretest* dan *Posttest* dinyatakan tuntas jika memenuhi KKM

yang berlaku pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 3 Nambuhan Purwodadi yaitu 75. Berikut ini adalah hasil data yang diperoleh pada penelitian dengan teknik *Pretest* dan *Posttest*.

#### Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif

Keterangan	Hasil Belajar	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
Jumlah Siswa	35	
Siswa Tuntas	5	30
Siswa Tidak Tuntas	30	5
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	40	66
Rata-rata	61,25	81,42
Persentase Kenaikan	20,17%	

Berdasarkan tabel diatas terdapat perbedaan antara nilai tertinggi, terendah, nilai rata-rata, nilai simpangan baku, dan jumlah siswa yang tuntas pada saat *Pretest* dan *Posttest*. Nilai *Pretest* diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Nilai *Posttest* diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 66. Nilai rata-rata *pretest* atau sebelum di beri perlakuan sebesar 61,25, setelah diberi perlakuan dengan menggunakan LKS *Crossword Puzzle* dengan model *Teams Games Tournament* nilai rata-rata *Posttest* siswa yaitu 81,42 sehingga dapat dihitung nilai kenaikan sebesar 20,17%.

Statistika Deskriptif Nilai *Pretest* Dan *Posttest*. Statistika deskriptif nilai *Pretest* dan *Posttest* digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian. Statistika deskriptif yang perlu dipenuhi adalah uji N-Gain. Gain adalah selisih antara nilai *Posttest* dan *Pretest*, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan guru. Data

dalam penelitian ini menggunakan mean, median, modus dan standar deviasi yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan mendukung hasil belajar siswa. Hasil perhitungan mean, median, modus dan standar deviasi dapat dilihat berikut ini:

#### Data Hasil Perhitungan Mean, Median, Modus dan Standar Deviasi

Nilai	Mean	Median	Modus	Standar Deviasi
<i>Pretest</i>	61,25	62,53	63,18	10,64
<i>Posttest</i>	81,42	80,02	79,75	8,47

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pretes* dan *posttes* dengan jumlah n sebanyak 35. Mean *pretest* memiliki nilai 61,25 dan mean nilai *posttest* memiliki nilai 81,42. Median yang didapatkan dari *pretest* memiliki nilai 62,53 dan median yang didapatkan dari *posttest* memiliki nilai 80,02. Modus yang didapatkan *pretest* memiliki nilai 63,18 dan modus yang didapatkan *posttest* memiliki nilai 79,75. Sedangkan standar deviasi yang didapatkan *pretest* memiliki nilai 10,64 dan standar deviasi yang didapatkan *posttest* memiliki nilai 8,47.

Kategori *Pretest* dan *Posttest*. Kategori *Pretest Posttest* merupakan salah satu cara untuk melihat nilai peningkatan hasil belajar siswa. Hasil dapat dilihat pada Tabel berikut:

#### Data Hasil Perhitungan Kategori *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
81 – 100	Baik Sekali	-	15
61 – 80	Baik	22	20

41 – 60	Cukup	9	-
21 – 40	Kurang	4	-
0 – 20	Jelek	-	-

Berdasarkan Tabel hasil perhitungan kategori *Pretest* dan *Posttest*. Maka *Pretest* yang memiliki kategori baik sekali belum ada, kategori baik sebanyak 22 siswa, kategori cukup sebanyak 9 siswa, kategori kurang 4 siswa, dan kategori jelek belum ada. Sedangkan *Posttest* yang memiliki kategori baik sekali sebanyak 15 siswa, kategori baik 20 siswa, kategori cukup tidak ada, kategori kurang tidak ada, dan kategori jelek tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa siswa meningkat hasil belajarnya dalam kategori baik sekali.

Uji N-Gain. Berdasarkan hasil perhitungan nilai N- Gain antara *Pretest* dengan *Posttest* dengan jumlah siswa 35. Maka yang memiliki kriteria tinggi terdapat 25 siswa, kriteria sedang terdapat 7 siswa dan kriteria rendah terdapat 3 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan kriteria tinggi.

Uji Hipotesis (Uji t). Dalam penelitian ini digunakan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$H_0$  : Hipotesis Nol (nihil), rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan sama.

$H_a$  : Hipotesis Alternatif, rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan tidak sama.

Taraf keberterimaan hipotesis diuji dengan taraf signifikan 5%. Apabila nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari pada

nilai  $t_{tabel}$  pada tingkat signifikan 5% maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *Pretest* dengan nilai *posttest*. Akan tetapi, apabila nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada nilai  $t_{tabel}$  pada tingkat signifikan 5% maka terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *Pretest* dengan nilai *posttest*. Perhitungan hasil uji-t dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel. Perhitungan Uji-t**

Responden	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
35	19,28	1,66724	$H_0$ ditolak

Berdasarkan Tabel menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *Pretest* dengan nilai *Posttest*.

Pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia yang dipaparkan menggunakan LKS *Crossword Puzzle* membuat siswa tertarik dan memperhatikan betul apa yang disampaikan oleh peneliti sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa proses berpikir sebagai aktivitas gradual dan fungsi intelektual mental konkret menuju abstrak. Sehingga pertumbuhan kapasitas mental memberikan kemampuan-kemampuan mental yang sebelumnya tidak ada. Teori tersebut didukung dengan adanya ranah kognitif. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) seperti kemampuan berpikir, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesa, dan kemampuan mengevaluasi. LKS *Crossword Puzzle* dapat membuat siswa belajar untuk mengasah mental mereka, dengan didukung menggunakan model *Teams*

*Games Tournament* dimana siswa mempunyai keberanian untuk menjawab dan berani untuk maju kedepan kelas.

Hal tersebut telah dibuktikan dalam pengujian hipotesis, yang menyatakan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada nilai  $t_{tabel}$  ( $19,28 > 1,66724$ ) yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan yang signifikan terdapat perbedaan antara pretest dengan posttest, setelah menggunakan LKS *Crossword Puzzle* dengan model *Teams Games Tournament* dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan.

Berdasarkan bukti-bukti yang ada LKS *Crossword Puzzle* dengan model *Teams Games Tournament* dapat memfasilitasi siswa dalam melakukan pembelajaran IPS dengan materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Hasil belajar siswa meningkat dengan ditunjukkannya hasil *pretest* dan *posttes*, pembelajaran menjadi lebih efektif dan siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran. Dengan demikian tujuan peneliti telah tercapai dengan hasil belajar siswa mengalami peningkatan hingga nilai siswa yang memenuhi KKM melebihi 81,42%.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada kelas V di SDN 3 Nambuhan Purwodadi, maka dapat disimpulkan LKS *Crossword Puzzle* dengan model *Teams Games Tournament* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 3 Nambuhan Purwodadi pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia, hasil belajar meningkat pada indikator 2.2.2 menjelaskan perumusan dasar negara.

## DAFTAR RUJUKAN

- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Gramedia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.