

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS
III UPT SPF SD INPRES MINASAUPA I**

Nurasharaeni Mardania Darmawan¹, Abdul Azis², Rismawati³

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, ²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, ³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹nurashraenidarmawan@gmail.com, ²abdul.azis@unismuh.ac.id

³rismawati@unismuh.co.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Crossword Puzzle learning model on student learning outcomes in Civics Education (PKN) subjects at Grade III UPT SPF SD Inpres Minasaupa I. The research employed a quantitative method with a one-group pretest-posttest pre-experimental design. The sample consisted of 26 students from class III A. Data were collected through pretest and posttest multiple-choice questions, observation sheets, and documentation. The analysis showed an increase in the average score from 46.73 (pretest) to 89.23 (posttest). A paired sample t-test resulted in a significance value of < 0.001 , indicating a significant difference before and after the implementation of the Crossword Puzzle model. Thus, this model has a significant impact on improving student learning outcomes, enhancing motivation, and encouraging active participation in learning activities.

Keywords: Crossword Puzzle, Learning Model, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di kelas III UPT SPF SD Inpres Minasaupa I. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimen tipe one group pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri dari 26 siswa kelas III A. Teknik pengumpulan data menggunakan soal pretest dan posttest pilihan ganda, lembar observasi, serta dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 46,73 (pretest) menjadi 89,23 (posttest). Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi $< 0,001$ yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penerapan model *Crossword Puzzle*. Dengan demikian, model ini berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mendorong motivasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Crossword Puzzle*, Model Pembelajaran, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar dilaksanakan untuk memberikan landasan awal yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, meliputi pengembangan sikap, pengetahuan, serta keterampilan mendasar. Selain itu, pendidikan dasar juga berfungsi mempersiapkan siswa untuk masuk ke jenjang selanjutnya. Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 34 ayat 1 tentang wajib belajar menyatakan bahwa, “setiap warga negara yang berusia 6 (enam) tahun dapat mengikuti program wajib belajar, dan pasal 6 ayat 1 setiap warga negara yang berusia 7- 15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar”.

Pendidikan menjadi sangat bertaraf dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli berusaha menalar dan menyampaikan apa arti pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan ini. Lingkungan pendidikan pertama kali yang diperoleh setiap insan yaitu di lingkungan keluarga (Pendidikan Informal), lingkungan sekolah (Pendidikan Formal), dan lingkungan

masyarakat (Pendidikan Nonformal) (Rahayu et al., 2023).

Pendidikan kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan kewarganegaraan mengajarkan orang-orang tentang hak dan kewajiban mereka, serta hubungan mereka dengan negara. Konsep kebangsaan yang paling penting adalah menjadi warga negara yang sadar akan hak dan kewajiban mereka sendiri dan orang lain, masyarakat serta Negara (Hendra & Hajri, 2023).

Dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan dijelaskan mengenai norma yang isinya meliputi tata tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan bukan hanya untuk mengajarkan warga negara bagaimana menjadi warga negara yang baik dengan memahami hak dan kewajiban mereka, tetapi juga untuk mengajarkan mereka bagaimana memahami politik sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam sistem politik sebagai bagian dari sistem demokrasi. Secara keseluruhan, tujuan-tujuan tersebut memberikan modal untuk berpartisipasi secara aktif sebagai warga negara yang baik dalam menjaga martabat dan harkat negara di seluruh dunia. Banyak negara memprioritaskan pendidikan kewarganegaraan karena itu penting untuk membangun warga negara yang baik (Fadilah, 2018).

Berdasarkan hal tersebut dan mengingat betapa pentingnya pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, maka peneliti memilih pelajaran PKN karena Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran yang sarannya menitikberatkan pada kemampuan afektif. Selain aspek afektif juga melibatkan aspek kognitif, karena setelah mendapatkan suatu pemahaman tentang pendidikan kewarganegaraan diharapkan siswa

mampu menerapkan hal-hal yang berkaitan dengan pemahaman kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari dimanapun siswa tersebut berada.

Berdasarkan hasil observasi awal di UPT SPF SD Inpres Minasaupa I Kec. Rappocini, Peneliti menemukan bahwa, beberapa permasalahan yang diidentifikasi sebagai penyebab rendahnya hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa di kelas III UPTD SPF SD Inpres Minasaupa 1, yaitu: 1) Guru masih berpatokan pada buku sebagai sumber utama dan kurang mengeksplorasi inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif dan proses pembelajaran menjadi kurang menarik. 2) Kurangnya media pembelajaran yang memadai sebagai penunjang keberlangsungan proses belajar mengajar, Sehingga siswa kurang memahami konsep atau materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan membuat penelitian yang berfokus pada media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Model pembelajaran *Crossword Puzzle* (tekateki silang) merupakan permainan teka-teki yang dapat digunakan untuk mengasah

kemampuan berpikir secara cermat. Model pembelajaran ini juga sangat menyenangkan ketika diterapkan dalam proses pembelajaran karena para peserta didik bisa berpartisipasi aktif sejak awal (Hidayat, 2019).

Model pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan teka-teki silang sebagai media edukatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam pendekatan ini, teka-teki silang dirancang secara khusus agar sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Aminuddin, 2022).

Model ini juga mendorong siswa berpikir kritis dan logis. Setiap petunjuk dalam *Crossword Puzzle* mengharuskan siswa untuk menganalisis informasi dan mencari jawaban yang sesuai, sehingga secara tidak langsung melatih kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah. Aktivitas ini juga meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kembali informasi yang sudah dipelajari, karena mereka dihadapkan pada proses pengulangan yang efektif. Mengingat pentingnya

mengimplementasikan model pembelajaran untuk mendapat kemajuan dalam proses pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul yaitu: “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III UPT SPF SD INPRES MINASAUPA I”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen tipe one group pretest-posttest. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi pretest, lalu perlakuan, dan diakhiri dengan posttest untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan (Arikunto, 2013).

Penelitian dilakukan di UPT SPF SD Inpres Minasaupa I, Kota Makassar, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas III A yang berjumlah 26 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara

purposive sampling, yaitu teknik pemilihan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017), yakni kesiapan dan kemauan kelas untuk dijadikan lokasi uji coba pembelajaran.

Instrumen penelitian terdiri dari tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang digunakan sebagai pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Selain itu, digunakan lembar observasi untuk mencatat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta dokumentasi sebagai pendukung berupa foto kegiatan dan administrasi kelas.

Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi dari nilai siswa. Untuk analisis inferensial, digunakan uji-t dua pihak (paired sample t-test) dengan bantuan software SPSS versi 27. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Menurut Santoso (2018), uji t sampel berpasangan cocok digunakan untuk menguji hipotesis dua pengukuran yang dilakukan pada kelompok yang sama.

Penggunaan pendekatan kuantitatif dinilai tepat karena memungkinkan peneliti mengukur secara objektif pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa (Creswell, 2014). Dengan demikian, metode ini sesuai untuk menguji efektivitas *Crossword Puzzle* dalam konteks pembelajaran PKN.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran PKN di kelas III A UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1. Penelitian dilakukan dalam enam kali pertemuan yang disusun secara sistematis. Sebelum siswa diberi percobaan awal untuk mengevaluasi kemampuan mereka, mereka diberi perlakuan dengan model *Crossword Puzzle* pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua hingga kelima, fokusnya adalah memberikan perawatan, yaitu penerapan model tersebut dalam proses belajar mengajar PKN. Pada pertemuan keenam, dilakukan posttest untuk mengevaluasi seberapa baik hasil belajar siswa

setelah mengikuti pembelajaran dengan model Crossword Puzzle.

Selama proses pembelajaran, terjadi perubahan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Dalam tahap ini, siswa tampak lebih antusias dan aktif berpartisipasi, baik dalam mencari jawaban, berdiskusi, maupun saat menyampaikan pendapat. Guru juga memberikan umpan balik langsung dan apresiasi kepada siswa yang menyelesaikan soal dengan benar dan cepat. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Berbeda dengan suasana pada pembelajaran konvensional sebelumnya.

Analisis data statistik deskriptif menunjukkan adanya perubahan distribusi skor hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran PKN. Data hasil belajar murid kelas III SD Inpres Bertingkat Mamajang II dapat diketahui sebagai berikut:

**Tabel 1 Analisis Deskriptif Statistik
Pretest dan Posttest**

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	26	26
Minimum	30	75
Maximum	60	100
Mean	44,81	89,23
Std. Deviation	1,372	1,378

Hasil pretest dari 26 siswa menunjukkan nilai tertinggi 60 dan terendah 30 berdasarkan tabel di atas. Hasil belajar awal siswa dalam mata pelajaran PKN berada pada kategori sedang, menurut rata-rata (mean) nilai siswa sebesar 44,81. Nilai siswa tidak jauh dari rata-rata dan relatif sempit, menurut standar deviasi 1,372. Ini menunjukkan bahwa nilai mean cukup mewakili distribusi data secara keseluruhan. Nilai rentang yang dihasilkan dari perbedaan nilai tertinggi dan terendah adalah tiga puluh. Hasil ini memberikan gambaran awal tentang kondisi hasil belajar siswa sebelum model pembelajaran *Crossword Puzzle* diterapkan. Hasil analisis data setelah tes menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat secara signifikan setelah menggunakan model pembelajaran Crossword Puzzle. Dari 26 siswa yang diuji, nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 75. Nilai posttest rata-rata (mean) 89,23, yang masuk dalam kategori tinggi, dan standar deviasi 1,138 menunjukkan bahwa sebaran nilai siswa relatif rendah dan tidak terlalu menyimpang dari rata-rata. Oleh karena itu, nilai mean dapat dianggap mewakili distribusi skor secara keseluruhan.

Siswa terus menunjukkan peningkatan setelah perlakuan pembelajaran, dengan rentang nilai antara 25 dan 25. Sebagai hasil dari penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran PKN di kelas III A UPT SPF SD Inpres MinasaUpa 1, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan model tersebut. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa.

Selain itu, dilakukan pula uji normalitas untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan *IBM SPSS 27* dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*, yang umumnya digunakan untuk menguji normalitas data pada sampel berukuran kecil (kurang dari 50 responden).



	Statistic	df	Sig.
sebelum diberi perlakuan	,165	26	,067
setelah diberi perlakuan	,159	26	,090

Gambar 1 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikan

pada pretest 0.067 dan posttest 0.090. Data dapat dikatakan distribusi normal jika hasil uji menunjukkan $\text{sig} > 0,050$ sebaliknya jika data berdistribusi tidak normal jika hasil uji menunjukkan $\text{sig} < 0,050$. Dari hasil pengujian maka nilai pretest 0,067 $> 0,050$ dan nilai posttest 0,090 $> 0,050$ dapat disimpulkan nilai pretest lebih besar dari 0,050 dan nilai posttest lebih besar dari 0,050. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil tes pretest dan posttest pada mata pelajaran PKN kelas III UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Kemudian, Untuk mengetahui apakah varians antara dua kelompok data, pretest dan posttest, memiliki kesamaan, maka dilakukan uji homogenitas. Hal ini dilakukan terhadap data posttest menggunakan SPSS versi 27. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi 0,492 pada kolom yang didasarkan pada rata-rata, yang lebih besar dari 0,050. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians dalam data posttest adalah homogen.

Selain itu, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada

mata pelajaran PKN kelas III UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1, dilakukan uji *Paired Samples T-Test*. Adapun hasil dari uji *Paired Samples T-Test* ditemukan bahwa Nilai signifikansi (p-value) sebesar < 0.001 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor pretest dan posttest. Nilai rata-rata selisih sebesar -44.423 menunjukkan adanya peningkatan skor setelah perlakuan.

Interval kepercayaan 95% untuk selisih skor (-48.183 sampai -40.663) tidak mencakup nilai nol, yang menguatkan bahwa perbedaan ini secara statistik signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti bahwa model pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas III A di UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1.

Berdasarkan berbagai uraian di atas terbukti bahwa model pembelajaran *Crossword Puzzle* tidak hanya menyenangkan tetapi juga meningkatkan hasil 50 belajar secara signifikan. Rata-rata peningkatan hasil belajar pada berbagai penelitian

berkisar antara 15% hingga 25%, baik pada aspek kognitif, motivasi, maupun kemampuan sosial. Namun dalam pelaksanaan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* menghadapi beberapa kendala. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu pembelajaran yang disediakan disekolah.

Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Crossword Puzzle* mengharuskan peserta didik dapat memprediksi, mengamati dan menjelaskan secara aktif sehingga membutuhkan waktu yang lebih panjang dari pembelajaran konvensional. Selain itu, dalam tahap observasi (observe), Kendala lainnya muncul dari kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa siswa belum terbiasa berpikir kritis, sehingga pada tahap prediksi, mereka cenderung asal menebak tanpa argumentasi logis. Pada tahap penjelasan (explain), sebagian siswa masih kesulitan mengungkapkan hasil pengamatan secara lisan, terutama bagi siswa yang memiliki kemampuan akademik menengah ke bawah. Selain itu, pengelolaan kelas juga menjadi tantangan tersendiri. Karena model

mengharuskan keaktifan, maka diperlukan strategi manajemen kelas yang efektif agar pembelajaran tetap kondusif, terutama dalam menghadapi siswa yang mudah terdistraksi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III (A) pada mata pelajaran PKN di SD Inpres Minasaupa 1 Kota Makassar dipengaruhi secara signifikan oleh penerapan model *Crossword Puzzle* selama proses pembelajaran. Terbukti bahwa penggunaan model ini meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata dari pretest meningkat sebesar 46,73 menjadi 89,23 pada posttest.

Hasil uji statistik yang dilakukan dengan Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,001, yang merupakan nilai yang lebih kecil dari batas signifikan 0,05. Akibatnya, hipotesis nol (H_0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan kata lain, penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Selain membuat hasil belajar lebih baik,

penerapan model ini juga membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang, yang membuat siswa lebih tertarik dan ingin terus belajar. Melalui aktivitas teka-teki silang yang menarik dan edukatif, model ini memungkinkan siswa mengingat dan memahami materi PKN.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (2022). Model Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Dasar. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Fadilah, F. (2018). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Konteks Isu Global (HAM) di Afrika Selatan dan Hong Kong. *Journal of Moral and Civic Education*, 2(1), 2580–412.
- Hendra, H., & Hajri, P. (2023). Kajian Komparasi Dinamika Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia dan Malaysia. *Foundasia*, 14(1), 42–54.
<https://doi.org/10.21831/foundasia.v14i1.58810>
- Hidayat, R. (2019). Strategi Pembelajaran Aktif dan Kreatif di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group
- Rahayu, D., Endah, E., Ahmad, A., Intan, D., & Santika, T. A. (2023).

Peran Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar dan Pembentukan Karakter Peserta Didik. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4), 551–554. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.202>

Santoso, S. (2018). *Mengolah Data Statistik Secara Profesional dengan SPSS 25*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.