

***THE EFFECT OF CROSSWORD PUZZLE MEDIA USE ON STUDENT  
COMPETENCY OF GRADE IV OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 90  
PALEMBANG***

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*  
TERHADAP KOMPETENSI SISWA KELAS IV SD NEGERI 90  
PALEMBANG**

Syarifatunuzul<sup>1</sup>, Sukardi<sup>2\*</sup>, Murjainah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, 30116, Kota  
Palembang, Indonesia

\*Corresponding Author: [syarifatuzul2003@gmail.com](mailto:syarifatuzul2003@gmail.com)

Naskah diterima: .....; direvisi: .....; disetujui: .....

.....

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using crossword puzzle media on improving the competence of fourth grade students in elementary schools. The method used in this study is a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research sample includes two classes, namely the experimental class that uses crossword puzzle media and the control class that applies conventional learning methods. Data collection was carried out through competency tests given before and after treatment. The results of the analysis showed a significant difference in the achievement of learning outcomes between the two classes, where the experimental class showed better improvement. These findings indicate that crossword puzzle media has a positive effect on improving student competence, so it is recommended to be used as an alternative innovative learning media at the elementary school level.*

**Keywords:** *Crossword Puzzle, student competency, learning media, elementary school.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan kompetensi siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*). Sampel penelitian mencakup dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media *Crossword Puzzle* dan kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kompetensi yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar antara kedua kelas, di mana kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media *crossword puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap

peningkatan kompetensi siswa, sehingga disarankan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif di tingkat sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Crossword Puzzle*, kompetensi siswa, media pembelajaran, sekolah dasar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan. Sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir. Warisan sosial bagian dari lingkungan masyarakat, ialah alat bagi manusia untuk perkembangan manusia yang terbaik dan inteligen, untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Pendidikan berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa (Sadulloh, Muharram, & Robandi, 2021, p. 5). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan karakter individu.

Pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD) merupakan fondasi penting bagi pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. pendidikan tersebut maka pada tingkat jenjang pendidikan sekolah dasar dengan tujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan ke jenjang lebih lanjut. Namun pada kenyataannya di sekolah dasar yang menunjukkan bahwa minat siswa untuk mengikuti pembelajaran masih sangat kurang Kompetensi dasar yang perlu dikuasai oleh siswa di tingkat ini meliputi kemampuan memahami dan menganalisis informasi dasar, keterampilan berkomunikasi, dan kemampuan menyelesaikan masalah (Febriyanti & Maryani, 2022, p. 817). Guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menghibur untuk menghindari kebosanan dalam proses belajar (Ruswan Dkk, 2024, p. 4008).

Berdasarkan hasil Observasi awal yang peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri 90 Palembang pada hari Jumat, 11 Oktober 2024 bahwasanya terdapat suatu permasalahan. Adapun masalah tersebut yaitu banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi dan kurangnya kompetensi belajar siswa serta kurangnya kemampuan dalam berfikir kritis siswa. Selain dari itu pembelajaran pun kurang efektif ditandai dengan siswa kurang fokus dan tidak bergairah dalam mengikuti pembelajaran, Hal tersebut disebabkan karena media yang diterapkan masih bersifat monoton, media tersebut berupa gambar dan buku siswa, dengan demikian dapat berpengaruh besar terhadap kompetensi siswa. Sebagaimana diketahui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di SD Negeri 90 Palembang terutama pada kelas IV yaitu 68. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran aktif adalah dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Media ini merupakan media pembelajaran aktif dengan membantu siswa untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran, sehingga dapat melibatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah baik secara individu maupun berkelompok, selain dari itu *Crossword puzzle* (teka-teki silang) juga memberi pengaruh terhadap peningkatan kompetensi siswa.

Media dapat diartikan sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan pengetahuan. Bagi peserta didik, pemanfaatan media pembelajaran mempermudah pemahaman materi dan menghadirkan variasi suasana belajar, sehingga menumbuhkan semangat belajar mereka (Melisy dkk., 2023). Media pembelajaran sangat penting untuk membantu kegiatan pembelajaran (Sukmawati, 2021, p. 4). Ketersediaan media pembelajaran memegang peranan krusial dalam dunia pendidikan di Indonesia, terutama pada tingkat sekolah dasar (Murjainah dkk., 2023). Media yang tepat dan memadai tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik, tetapi juga

mendorong minat belajar siswa, memfasilitasi pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi atau simulasi, memperkaya variasi metode pengajaran agar tidak monoton.

Media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat dalam dunia pendidikan (Shoffan, 2023, p. 13) diantaranya mempermudah pemahaman, media pembelajaran membantu siswa memahami apa yang dipelajarinya secara lebih visual dan konkrit. Meningkatkan retensi informasi, Gambar, video, dan elemen visual lainnya membantu siswa menyimpan informasi lebih lama. Tujuan yang paling penting dari media pembelajaran ini adalah untuk membantu guru dalam menerapkan dan menyampaikan materi kepada siswa agar tetap relevan dan disenangi oleh siswa. (Nurdiansyah, Gunawana, & Sari, 2023, p. 60)

*Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah permainan kata yang mengharuskan pemain mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf yang membentuk kata berdasarkan petunjuk yang diberikan (Syifa & Supriatna, 2022, p. 46). Dalam pembelajaran. Permainan ini dapat disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari, sehingga siswa harus berpikir dan mencari informasi untuk menyelesaikan teka-teki tersebut. Media ini dapat melatih kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta memperluas kosa kata dan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Dengan memadukan unsur permainan dan target kurikulum, media TTS tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mengintegrasikan latihan literasi, penalaran logis, serta penguatan konsep—sehingga sejalan dengan tujuan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration*. Studi oleh Indriani (2023) menyimpulkan bahwa siswa yang belajar menggunakan TTS lebih aktif dan tertarik dengan materi dibandingkan metode konvensional. Dapat disimpulkan bahwa *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang) sebagai media pembelajaran merupakan permainan yang merangsangi otak siswa dengan mengharuskan mereka mengisi kata-kata sesuai petunjuk yang telah disediakan. Teka-teki silang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa terhadap materi pembelajaran, menjadikannya lebih menyenangkan dan menarik, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Fadillah, Fadillah, & Silalahi, 2024, p. 51). Kelebihan dan kekurangan pemanfaatan media crossword puzzle yang dijelaskan oleh (Nafi'ah, Mirma, & Ilhami, 2021, p. 314) memberikan efek menyenangkan karena membuat penilaian menjadi sebuah permainan.

Kompetensi adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial kecerdasan, analitis, kreatif dan praktis, beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinasif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan dan kesuksesan. (Darwis & Syaputra, 2024, p. 46) Untuk meningkatkan kompetensi siswa ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya, ciri-ciri siswa antara lain, perbedaan perseorangan, kesiapan belajar dan motivasi yang dibarengi oleh pemanipulasian suasana pembelajaran menjadi lebih disukai oleh siswa sehingga dengan mempertimbangkan kondisi ini apa yang diharapkan sesuai. Sehingga dapatlah dirumuskan bahwa kompetensi diartikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar performa yang diterapkan (Fakhri & Rahman, 2023, p. 65). Kompetensi adalah dalam belajar siswa harus memiliki tiga aspek esensial yaitu siswa harus memiliki kecerdasan, analitis, kreatif dan praktis dari ketiga aspek tersebut siswa harus menggunakannya secara kombinasif dan seimbang agar siswa melahirkan kecerdasan dan kesuksesan.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh (Indriani, Rulyansah, Widowati, & Sukimin, 2023) dengan judul “Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya Kelas IV SD” Hasil dari penelitian ini hasil belajar siswa

sebelum diberikannya media teka-teki silang tidak sedikit yang belum memenuhi KKM dengan presentase ketuntasan klasikal sebanyak 44%. Penelitian relevan selanjutnya yaitu dilakukan (Syifa & Supriatna, 2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang” Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media pengajaran *Crossword Puzzle* memberi pengaruhnya kepada kemampuan berpikiran kritis peserta didik dalam pelajaran IPS kelas VI di SDN Serang 7.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pemanfaatan media *Crossword Puzzle* terhadap Kompetensi Siswa kelas IV di SD Negeri 90 Palembang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas media *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan kompetensi belajar siswa. Terutama dalam aspek pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Kompetensi siswa kelas IV di SD Negeri 90 Palembang”.

## **METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data (Sugiyono, 2022, p.3). Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Eksperiment Design*. Metode Quasi Eksperimen Design adalah desain penelitian dimana mencakup kelompok sampel, yaitu sampel eksperimen yang mendapat perlakuan dan sampel lain sebagai kelompok kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pemanfaatan media *Crossword Puzzle*, sedangkan variabel terikatnya yaitu kompetensi siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 90 Palembang pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas IV SD N 90 Palembang, sampel penelitian ini kelas IV A sebagai kelas eksperimen berjumlah 29 siswa dan IV B sebagai kelas kontrol berjumlah 28 siswa. Jenis data yang digunakan *pretest* dan *posttest*. Pemilihan teknik pengumpulan data sangat penting karena dapat mempengaruhi validitas dan realibilitas hasil penelitian yang harus disesuaikan dengan tujuan penelitian, jenis data yang dibutuhkan, sumber daya yang tersedia, dan pertimbangan etis. (Iba & Wardhana, 2023, p. 241). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik validasi instrumen menggunakan uji validitas, uji reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

#### **Deskripsi Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN 90 Palembang yang ber alamat di Jln. Kh. Azhari Lorong. Rawo-Rawo, Kelurahan 14 Ulu Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang. Waktu pelaksanaan penelitian terhitung dari tanggal 14 April sampai 17 April 2025, sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh dinas pendidikan, maka proses pembelajaran hanya dapat dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dalam seminggu. Pertemuan pertama Pembelajaran dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan media. Materi yang diajarkan. Materi yang diajarkan Topik “Indonesia Kaya Budaya” Pembelajaran terdiri dari tiga tahapan yaitu kegiatan pendahuluan dimana siswa diberikan soal *pretest* dilanjutkan dengan kegiatan inti dan penutup. Pertemuan kedua pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran interaksi yaitu *Crossword Puzzle*, materi yang digunakan keberagaman budaya. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih sama dengan tahap

pembelajaran pertemuan pertama sebelumnya. Pertemuan ketiga ini masih sama dengan pertemuan kedua yaitu dengan menggunakan media interaksi *Crossword Puzzle* dengan materi macam-macam budaya di Indonesia. Setelah kegiatan pembelajaran selesai peneliti langsung membagikan soal *Posttest* untuk mengetahui perubahan Tingkat interaksi social siswa setelah mendapatkan perlakuan berupa pembelajarn berbasis *Puzzle*.

Hasil pretest dari kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1 Data Nilai Pretest Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Kelas Eksperimen	Nilai Pretest		Kelas Kontrol	Nilai Pretest	
		Pilihan Ganda	Essay		Pilihan Ganda	Essay
1	SYH	20	40	NAZ	10	50
2	NYS	30	25	KAZ	20	46
3	MRH	20	46	NNQ	40	53
4	MIE	40	33	KRN	30	23
5	KKN	50	73	KFS	50	40
6	SFA	50	60	ALP	40	45
7	KNP	50	65	ZAH	30	44
8	HTS	60	46	AYD	10	46
9	APK	60	55	AHM	10	34
10	HPL	60	40	KAL	30	20
11	IBM	40	53	FML	40	24
12	KAZ	20	25	MFS	20	45
13	MKA	40	20	UAB	10	46
14	MAA	50	20	MAZ	20	35
15	SKP	50	73	MFZ	30	50
16	CPS	60	50	ASA	50	53
17	FAY	30	43	OAP	50	43
18	MHS	20	46	ARD	10	33
19	MAA	20	70	MRA	50	30
20	MZP	40	60	NAL	40	25
21	NAP	30	30	AAQ	50	35
22	SSK	30	55	AAN	40	30
23	ALR	40	60	NSR	10	35
24	BUY	40	73	NSP	20	50
25	MRZ	60	20	AAF	50	46
26	NSB	60	35	MAD	30	20
27	RAS	60	46	MAW	30	50
28	UYA	40	56	MAL	40	40
29	NYK	50	43			
	Jumlah	1220	1298	Jumlah	860	1111
	Rata-rata	41,43	45,64	Rata-rata	30,71	39,68
	Minimum	20	20	Minimum	10	20
	Maximum	60	73	Maximum	50	53

(Sumber: Olah Data, 2025)

Selama pemberian perlakuan pada siswa di kelas eksperimeen dan kontrol. Berdasarkan hasil pemberian materi selama 4 kali pertemuan menggunakan media *Crossword Puzzle* pada kelas eksperimen dan tidak menggunakan media *Crossword Puzzle* pada kelas kontrol. Pada perteeemuan ke 5 siswa dibeerikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil kompetensi siswa sebanyak 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay. Berikut hasil nilai *posttest* :

**Tabel 2. Data Nilai Posttest Siswa Kelas Ekperimen**

No.	Kelas Eksperimen	Nilai Posttest		Kelas Kontrol	Nilai Posttest	
		Pilihan Ganda	Essay		Pilihan Ganda	Essay
1	SYH	60	85	NAZ	60	70
2	NYS	70	90	KAZ	70	75
3	MRH	70	100	NNQ	60	80
4	MIE	80	95	KRN	80	62
5	KKN	90	80	KFS	80	87
6	SFA	100	80	ALP	70	60
7	KNP	90	95	ZAH	60	72
8	HTS	90	90	AYD	80	77
9	APK	80	90	AHM	70	87
10	HPL	90	80	KAL	40	67
11	IBM	100	100	FML	80	67
12	KAZ	90	100	MFS	60	60
13	MKA	80	80	UAB	70	82
14	MAA	90	83	MAZ	80	70
15	SKP	60	100	MFZ	80	87
16	CPS	80	93	ASA	70	70
17	FAY	90	95	OAP	70	80
18	MHS	90	100	ARD	70	65
19	MAA	100	95	MRA	70	62
20	MZP	90	100	NAL	70	60
21	NAP	80	80	AAQ	80	87
22	SSK	80	83	AAN	50	80
23	ALR	60	93	NSR	40	62
24	BUY	90	83	NSP	50	65
25	MRZ	100	83	AAF	60	77
26	NSB	100	80	MAD	40	75
27	RAS	60	100	MAW	60	60
28	UYA	100	80	MAL	60	82
29	NYK	90	100			
	Jumlah	2450	2613	Jumlah	1830	2028
	Rata-rata	83,93	90,00	Rata-rata	65,36	72,43
	Minimum	60	80	Minimum	40	60
	Maximum	100	100	Maximum	80	87

(Sumber: Olah Data, 2025)

Nilai posttest pada soal pilihan ganda diatas menunjukkan bahwa setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *Crossword Puzzle* diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 83,93. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil kompetensi siswa yang didapat setelah diterapkannya perlakuan (treatment) dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*, dimana kelas eksperimen telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran IPAS yaitu 75.

Sedangkan pada kelas kontrol setelah diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional, kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 65,36. Data tersebut menunjukkan bahwa kelas kontrol masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran IPAS yaitu 75.

Nilai posttest pada soal pilihan ganda diatas menunjukkan bahwa setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *Crossword Puzzle* diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 83,93. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan

hasil kompetensi siswa yang didapat setelah diterapkannya perlakuan (treatment) dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*, dimana kelas eksperimen telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran IPAS yaitu 75.

Sedangkan pada kelas kontrol setelah diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional, kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 65,36. Data tersebut menunjukkan bahwa kelas kontrol masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran IPAS yaitu 75.

### **Analisis Data**

#### **Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dari pretest dan posttest berdistribusi normal. Pengujian ini penting untuk menentukan apakah analisis data selanjutnya dapat menggunakan uji parametrik atau non-parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*, mengingat jumlah sampel penelitian adalah 57 siswa. Jika hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal, sehingga analisis statistik dapat menggunakan uji parametrik seperti uji-t. Jika p-value kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Soal Pilihan Ganda**

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretesteksperimen	.161	28	.060	.900	28	.012
Posttesteksperimen	.158	28	.070	.903	28	.013
Pretestkontrol	.164	28	.052	.901	28	.012
Posttestkontrol	.161	28	.061	.926	28	.050

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Olah Data, 2025)

Berdasarkan tabel 3 melihat pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* diatas menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dengan nilai sig yang didapat yaitu sig 0,070 > 0,05 dan nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol yaitu sig 0,061 > 0,05, sehingga sesuai dengan pernyataan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi dari kedua kelompok siswa yang disajikan sampel pada penelitian ini memiliki data yang berdistribusi normal.

**Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Data Soal Essay**

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretesteksperimen	.160	28	.065	.920	28	.035
Posttesteksperimen	.158	28	.070	.862	28	.002

Pretestkontrol	.165	28	.051	.906	28	.016
Postestkontrol	.159	28	.069	.909	28	.019

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Olah Data, 2025)

Berdasarkan tabel 4 melihat pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* diatas menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dengan nilai sig yang didapat yaitu sig  $0,070 > 0,05$  dan nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol yaitu sig  $0,069 > 0,05$ , sehingga sesuai dengan pernyataan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi dari kedua kelompok siswa yang disajikan sampel pada penelitian ini memiliki data yang berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variansi data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kesamaan atau tidak. Homogenitas data sangat penting untuk memastikan bahwa perbedaan hasil posttest antara kedua kelompok benar-benar disebabkan oleh perlakuan (penggunaan *Crossword Puzzle*) dan bukan oleh faktor lain. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test*. Jika hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki variansi yang homogen, sehingga uji parametrik dapat dilakukan. Jika tidak, maka harus digunakan metode alternatif seperti uji non-parametrik untuk analisis data lebih lanjut.

**Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Soal Pilihan Ganda**

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kompetensi Siswa	Based on Mean	.019	1	55	.892
	Based on Median	.040	1	55	.842
	Based on Median and with adjusted df	.040	1	52.155	.842
	Based on trimmed mean	.016	1	55	.900

(Sumber: Olah Data, 2025)

Hasil uji homogenitas data soal pilihan ganda pada tabel 5 sesuai dengan pernyataan bahwa data dapat dikatakan homogen apabila signifikansi (sig) pada based on mean  $> 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan dari hasil yang diperoleh yaitu nilai probabilitas (signifikansi) sebesar  $0,892 > 0,05$  dengan demikian data tersebut dinyatakan homogen.

**Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Soal Essay**

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kompetensi Siswa	Based on Mean	.455	1	55	.503
	Based on Median	.364	1	55	.549

Based on Median and with adjusted df	.364	1	54.612	.549
Based on trimmed mean	.479	1	55	.492

(Sumber: Olah Data, 2025)

Hasil uji homogenitas data soal essay pada table SPSS 6 sesuai dengan pernyataan bahwa data dapat dikatakan homogen apabila signifikansi (sig) pada based on mean > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil yang diperoleh yaitu nilai probabilitas (signifikansi) sebesar 0,503 > 0,05 dengan demikian data tersebut dinyatakan homogen.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji-t (independent sample t-test) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis soal pilihan ganda dan soal essay dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7 Hasil Uji Independent Sampel T-Tes Soal Pilihan Ganda Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Kompetensi Siswa	Equal variances assumed	.019	.892	5.639	55	.000	19.126	3.392	12.328	25.923
	Equal variances not assumed			5.637	54.8	.000	19.126	3.393	12.326	25.925

(Sumber: Olah Data, 2025)

Berdasarkan uji hipotesis soal pilihan ganda pada tabel 4.7 menggunakan SPSS diatas dapat diambil kesimpulan pada tabel *equal variances asummsed* pada bagian nilai signifikansi 2 tailed (Sig. 2-tailed) 0,000 < 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti ada pengaruh pemanfaatan media Crossword Puzzle terhadap kompetensi siswa kelas IV di SDN 90 Palembang.

**Tabel 8 Hasil Uji Independent Sampel T-Tes Soal Essay 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 Kompetensi Siswa	Equal variances assumed	.455	.503	8.187	55	.000	17.675	2.159	13.349	22.001
	Equal variances not assumed			8.161	52.629	.000	17.675	2.166	13.330	22.019

(Sumber: Olah Data, 2025)

Berdasarkan uji hipotesis soal essay pada tabel 8 menggunakan SPSS diatas dapat diambil kesimpulan pada tabel *equal variances asummsed* pada bagian nilai signifikansi 2 tailed (Sig. 2-tailed)  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti ada pengaruh pemanfaatan media Crossword Puzzle terhadap kompetensi siswa kelas IV di SDN 90 Palembang.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas sampel dimana dalam menentukan sampel penelitian ini menggunakan Teknik *sampling jenuh*, Dimana kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas control. Dalam kelas IV A terdapat 11 laki-laki dan 18 perempuan begitupun dikelas IV B terdapat 10 laki-laki dan 18 perempuan. Dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa lembar tes soal pilihan ganda dan essay untuk mengetahui rata-rata nilai Posttest pemahaman siswa terhadap materi dikelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji normalitas data diperoleh nilai signifikan  $> 0,05$  maka data dapat dikatakan berdistribusi dengan normal sesuai dengan kriteria pengujian normalitas. Kemudian untuk pengujian homogenitas data diperoleh nilai signifikan  $> 0,05$  maka data tersebut dapat dikatakan homogen karena sesuai dengan kriteria dalam pengujian homogenitas bahwa jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka dikatakan data berhomogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data Langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji independent t-test dan pada hipotesis diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 jika dibandingkan dengan 0,05 maka nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05. Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti ada pengaruh pemanfaatan media Crossword Puzzle terhadap kompetensi siswa kelas IV di SDN 90 Palembang.

Berdasarkan hasil analisis data ststistika yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* terhadap kompetensi siswa kelas IV di SD Negeri 90 Palembang. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Siswa yang belajar menggunakan *Crossword Puzzle* menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu (Sukmawati, 2021, p. 4). *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah permainan kata yang mengharuskan pemain mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf yang membentuk kata berdasarkan petunjuk yang diberikan (Syifa & Supriatna, 2022). Dalam pembelajaran, permainan ini dapat disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari, sehingga siswa harus berpikir dan mencari informasi untuk menyelesaikan teka-teki tersebut. Media ini dapat melatih kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta memperluas kosa kata dan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Media *Crossword Puzzle* terbukti mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari karena sifatnya yang menantang dan interaktif. Siswa merasa lebih tertarik untuk belajar karena metode ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Selain itu, permainan edukatif ini juga mampu meningkatkan kerja sama dan komunikasi antar siswa, terutama saat mereka berdiskusi untuk menyelesaikan teka-teki dalam kelompok. Dengan adanya interaksi ini, siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Murjainah, Aryaningrum, & Arisman, 2019) yang berpendapat bahwa media yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan pelajaran di kelas dan kebutuhan pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Maka dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan pembelajaran siswa dalam proses pembelajaran. Bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami konsep dengan cara yang lebih menarik. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan *Crossword Puzzle* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian ini juga sejalan dengan yang dilaksanakan oleh (Amalia & Murwitaningsih, 2024) Berdasarkan hasil penelitian, cara belajar menggunakan model pembelajaran problem based learning dengan bantuan crossword puzzle terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Batu Ampar 02 Jakarta pada tahun ajaran 2023/2024, terutama dalam pokok bahasan kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan.

Menurut pendapat (Mawardhani, Dewi, & Adjariani, 2023) media crossword merupakan suatu permainan Dimana siswa harus mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan pernyataan yang telah diberikan. Sehingga dengan penggunaan media ini dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta sifat bersaing sehingga dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju kedepan kelas. Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syifa & Supriatna, 2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN

Serang 7". Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa implementasi media pengajaran *Crossword puzzle* memberi pengaruhnya kepada kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pelajaran IPS kelas VI di SDN Serang 7. Hal itu didasarkan atas hasil menganalisis rerata nilai test peserta didik pada kelas eksperimen sebelum serta sesudahnya mempergunakan media belajar *Crossword puzzle* dan nilai rerata pretest 53,06 dan nilai rata-rata posttest 80,42. Penelitian ini juga diperkuat oleh (Khoirunnisa, Wildayati, & Kustiawan, 2024) dengan judul "Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya Kelas IV SD". Hasil dari penelitian ini dinyatakan telah tercapai dan media ini dinyatakan mampu menaikkan taraf hasil belajar khususnya pada muatan IPA materi gaya kelas IV. Adapun keterbatasan penelitian ini yaitu dilakukan pada muatan IPA materi gaya di jenjang kelas IV Sekolah Dasar.

Diperjelas lagi oleh penelitian yang telah dilakukan oleh (Tri Murti, Pangestu, & Wana, 2021) dengan judul "Pengaruh media pembelajaran Teka-Tek Silang (TTS) terhadap hasil belajar kognitif pelajaran IPS kelas III". Dengan hasil penelitian Penerapan media TTS mata pelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Karangbanyu 03 Kabupaten Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021 dapat dijadikan sebagai solusi hasil belajar siswa yang kurang baik, perhatian siswa yang kurang ketika pembelajaran. Melalui media TTS pembelajaran IPS semakin menarik perhatian siswa, siswa lebih bersemangat dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat sehingga mampu mendorong siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* itu memiliki pengaruh yang signifikan dan dengan penggunaan media *Crossword Puzzle* siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan juga lebih aktif pada saat pembelajaran dikelas. Dengan penggunaan media *Crossword Puzzle* juga untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran dengan dibuktikan adanya perbedaan dari hasil Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional di SD Negeri 90 Palembang.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* yang di dapat dari olah SPSS diatas dapat diambil kesimpulan pada tabel *equal variances asummsed* pada bagian nilai signifikansi 2 tailed (Sig. 2-tailed)  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti ada pengaruh pemanfaatan media *Crossword Puzzle* terhadap kompetensi siswa kelas IV di SDN 90 Palembang. Artinya memiliki pengaruh positif terhadap kompetensi siswa kelas IV di SD Negeri 90 Palembang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, E. N., & Murwitaningsih, S. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD. *ide guru*, 50-56.
- Amalia, L., & Suwatno. (2016). Peningkatan kompetensi siswa melalui efektivitas competency . *Manper*, 32.
- Darwis, & Syaputra, A. (2024). Pengembangan Model Resource Based terhadap Kompetensi Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Siabu. *jurnal pendidikan sains dan komputer*, 45.

- Fadillah, A. R., Fadillah, & Silalahi, T. A. (2024). Kesulitan Siswa Dalam Menangkap Pembelajaran Di Kelas . *Open Acces*, 51.
- Fakhri, & Rahman, Y. (2023). Analisis Tingkat Kompetensi Siswa Pada SMK Islami Al-Fattah Astambul Kabupaten Banjar. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 65.
- Febriyanti, E., & Maryani. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 816-832.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode Penelitian* . Jawa Tengah: 2023.
- Indah Tri Murti, I., Trio Pangestu, W., & Rias Wana, P. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PELAJARAN IPS KELAS III. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.4304>
- Indriani, V. M., Rulyansah, A., Widowati, P., & Sukimin. (2023). Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa materi gaya kelas IV SD . *National Conferece For Ummah*, 513-518.
- Khoirunnisa, S., Wildayati, & Kustiawan, U. (2024). MEDIA PUZZLE SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN KREATIF: PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI SD LABORATORIUM. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 1043-1050.
- Mawardhani, M. A., Dewi, A. L., & Adjariani, E. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 1-10, 9 (1).
- Melisyah, M. P., Murjainah, M., & Praseihhammi, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS I SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p1-8>
- Muliawanti, S. F., Amalia, A. R., Nurashiah, I., Hayati, E., & Taslim. (2022). analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas iii sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 860.
- Murjainah, Haryanto, Sukamto, I., Ardiansyah, A. R., & Suparjan. (2023). Learning media availability: Challenges and opportunities for primary school teachers in Indonesia. *International Conference on Teaching and Learning*, 1, 304–315.
- Murjainah, Aryaningrum, K., & Arisman, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Edmodo Dengan Metode Blended Learning Terhadap Softskill Mahasiswa Pendidikan Geografi. *Jurnal Swarnabhumi*, 4 (2), 80-86.
- Nafi'ah, U., Mirma, A. F., & Ilhami, Z. (2021). Penerapan, Kelebihan, dan Kelemahan Teka-teki Silang sebagai Instrumen Penilaian Formatif Kemampuan Pasif-Reseptif Kosakata Bahasa Arab Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 301-316.
- Nurdiansyah, A., Gunawana, A., & Sari, M. Z. (2023). pengaruh teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam. *Lentera*, 59-65.
- Rofiqoh, H. Y. A. N., & Winahyu, S. E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas 1 SD. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(1), 63–73.  
<https://doi.org/10.17977/um064v5i12025p63-73>
- Ruswan Dkk, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4007-4016.

- Sadulloh, U., Muharram, A., & Robandi, B. (2021). *Pedagogik (ilmu pendidik)*. 5.
- Sugiyono (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R and D*. ALFABETA CV.
- Sukmawati (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group
- Shoffan (2023). *media pembelajaran*. Reseach Gate.
- Syifa, M. M., & Supriatna, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang . *PERSEDA*, 41-48.
- Tri Murti, I. I., Pangestu, W. T., & Wana , P. R. (2021). pengaruh media pembelajaran teka-teki silang (tts) terhadap hasil belajar kognitif pelajaran ips kelas iii . *Pendas*, 140-150.