

THE INFLUENCE OF CROSSWORD PUZZLE LEARNING STRATEGIES ASSISTED WITH THE CROSSWORD LABS APPLICATION ON SOCIAL SCIENCE LEARNING OUTCOMES

Ikhtisyah Hayati Alis¹, Iipi Zukdi², Rilci Kurnia Illahi³
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Imam
Bonjol Padang

*e-mail: _itialis1@gmail.com

Articel Received: 26/08/2024; Accepted: 06/09/2024

ABSTRACT

This research is based on the fact that learning is good, but learning outcomes are less than satisfactory because the learning media used is not appropriate, making students sleepy when educators explain the material and no longer paying attention to the lesson and student responses are still low. This research aims to, (1) find out the pretest picture before being given the Crossword Puzzle learning strategy treatment, (2) find out the posttest picture after being given the Crossword Puzzle learning strategy treatment, (3) To find out the effect of using the Crossword Puzzle learning strategy. This research uses a quantitative design method which is One-Group Pretest-Posttest Design with a sample of 29 students. Sampling technique Random sampling. The technique used to test the hypothesis uses the Paired samples t test with normally distributed data. Based on the classification of the experimental class pre-test results, it can be said that the description of the pre-test results of the learning outcomes of class VII students at SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang in the Social Sciences subject obtained a mean of 58.58 and a post-test of 80.92. Data analysis was carried out using the t-test with SPSS version 20. Based on the t-test analysis, it was found to be sig (2-tailed), namely (0.000<0.05), this means that there is an influence of the Crossword Puzzle learning strategy on student learning outcomes in Social Sciences Lessons at SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang.

Keywords: Learning Strategy, Crossword Puzzle, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa dalam pembelajaran tersebut sudah baik, namun hasil belajar kurang memuaskan karena media pembelajaran yang digunakan kurang tepat, maka membuat peserta didik mengantuk disaat pendidik menjelaskan materi dan tidak lagi memperhatikan pelajaran dan respon peserta didik masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk, (1) mengetahui gambaran *pretest* sebelum diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, (2) mengetahui gambaran *posttest* sesudah diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, (3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* dengan sample 29 peserta didik. Teknik pengambilan sample *Random sampling*. Teknik yang digunakan dalam menguji hipotesis menggunakan uji-t *Paired samples t test* dengan data yang terdistribusi normal. Berdasarkan klasifikasi hasil *pre-test* kelas eksperimen, dapat dikatakan bahwa gambaran hasil *pre-test* hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial didapatkan mean sebesar 58,58 dan *post-test* 80,92. Analisis data dilakukan menggunakan Uji-t dengan SPSS versi 20. Berdasarkan analisis Uji-t diketahui sig (2-tailed) yakni (0,000<0,05) hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang.

Kata Kunci : Strategi Pembelajaran, *Crossword Puzzle*, hasil belajar

A. PENDAHULUAN

Afradisca & Desnita (2019) mengatakan bahwa, Pendidikan sebagai suatu upaya untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya, turut mengalihkan pengalaman dan keterampilan dari generasi tua kepada generasi muda, baik secara jasmani maupun rohani. Di era modern ini, kemajuan dan perkembangan pesat dalam pendidikan didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas dan teknologi yang terus berkembang. Afradisca dan Desnita mencatat bahwa perkembangan teknologi telah memberikan kontribusi positif dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui tampilan yang menarik, sehingga membantu menghindari rasa jenuh selama proses pembelajaran.

Kemajuan suatu negara dapat dipengaruhi oleh perkembangan zaman. Perkembangan zaman tersebut akan mendorong terjadinya perubahan teknologi dan juga perubahan dalam bidang pendidikan. Perubahan dalam bidang pendidikan dapat berupa perbaikan terhadap komponen-komponen pendidikan. Upaya perubahan dalam bidang pendidikan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik sehingga akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia suatu negara. Kompri (2016) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan aktivitas atau kegiatan yang selalu menyertai kehidupan manusia, mulai dari bangsa yang sederhana peradabannya hingga bangsa yang tinggi peradabannya.

Puncak peradaban suatu negara dapat dicapai dengan peningkatan kualitas pendidikan. Pemerintah dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran harus inovatif agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mencapai sasaran pembelajaran yang meliputi pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sasaran pembelajaran tersebut akan mendorong peserta didik dalam mengembangkan kemampuan dalam dirinya. Hal tersebut karena kualitas pendidikan akan mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran harus memiliki hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik maupun dengan peserta didik lainnya agar dapat berjalan dengan optimal. Kegiatan pembelajaran juga harus dapat menstimulus aktivitas belajar peserta didik yang lebih dominan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Saefudin dan Ika (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang lebih banyak melibatkan peserta didik dengan memberikan rangsangan agar mereka tertarik ikut serta dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang meliputi tujuan, subjek, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, model pembelajaran dan teknik pembelajaran. Komponen-komponen tersebut saling berhubungan satu sama lain. Proses pembelajaran yang dilakukan pendidik berpedoman pada tujuan pembelajaran, yaitu menanamkan nilai-nilai yang sesuai dengan cita-cita pendidikan sehingga dapat mempengaruhi cara peserta didik bersikap dan berperilaku baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial.

Pada proses pembelajaran, pendidik biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan semangat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi, membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran bahkan meningkatkan hasil belajar.

Palungan (2017) berpendapat maka dari itu untuk mencapai tujuan dari pendidikan, maka dibutuhkannya berbagai keterampilan pendidik dalam mengajar salah satunya adalah keterampilan memberikan stimulasi secara bervariasi yang mana dalam keterampilan ini guru diharapkan dapat memberikan pembelajaran dengan menggunakan strategi, model dan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi dan kondisi belajar peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dari peserta didik tersebut.

Junaidi (2019) berpendapat penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran saat itu. Oleh sebab itu, memilih strategi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Pendidik harus menyadari pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pendidik juga sudah seharusnya memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan monoton dan tidak akan berjalan secara efektif dan peserta didik mudah jenuh.

Hisyam Zaini, dkk (2014) mengatakan bahwa crossword puzzle dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Aplikasi crossword labs merupakan sebuah situs yang ditujukan secara khusus untuk membuat dan memainkan teka-teki silang baik dari hasil buatan sendiri maupun buatan dari orang lain yang dapat diakses secara online melalui browser. *Crossword Labs* adalah sebuah permainan yang mengisi jawaban di kotak kosong sesuai dengan pernyataan yang telah di sediakan, *Crossword Labs* ini dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat siswa belajar berkonsentrasi dan juga dapat menghilangkan rasa bosan pesese karena harus berfikir dalam menemukan jawaban yang tepat.

Purwanto (2017) menjelaskan Teka-teki silang adalah salah satu media pembelajaran menyenangkan dalam bentuk permainan yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga dipertegas oleh Sri Haryati Oktavia (2017) bahwa teka-teki silang adalah suatu media yang sangat tepat untuk mengajarkan materi yang konsepnya untuk mengajarkan keterampilan menulis, menghafalkan kosakata dan termasuk media menyenangkan karena sifatnya berupa media permainan.

Baharuddin (2015) menyatakan bahwa media teka-teki silang memiliki manfaat dalam pembelajaran yaitu mengasah daya ingat, belajar klasifikasi, mengembangkan kemampuan analisa, menghibur dan merangsang kreativitas peserta didik. Jadi, dapat dikatakan bahwa teka-teki silang adalah permainan sederhana yang bertujuan untuk

mengasah kemampuan mengingat seseorang. Permainan ini terdiri dari kotak-kotak kosong yang saling berkaitan. Terdapat pertanyaan yang harus dijawab, dan jawaban yang dipilih harus disesuaikan dengan jumlah kotak yang tersedia. Sehingga, kemungkinan terjadi jawaban coba-coba bisa diminimalisir. Selain itu, permainan teka-teki silang juga bisa membantu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tersedia.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwiyaniti bertujuan untuk mengetahui : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP PGRI 4 Makasar Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*. Pada hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Pada siklus I dari 15 siswa 10 orang dapat mencapai KKM dan 5 orang belum mencapai KKM, dengan presentase hasil belajar sebesar 66,50%. Bahwa pada siklus I intervensi tindakan yang diharapkan belum tercapai. Pada siklus II dari 15 siswa sebanyak 14 siswa sudah mencapai KKM 1 siswa belum mencapai KKM, adapun presentasi peningkatan hasil belajar sebesar 93,30%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar sesuai dengan intervensi yang diharapkan. Maka hipotesis tindakan diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwiyaniti bertujuan untuk mengetahui : Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX.4 Pada Pembelajaran IPS DI SMPN 1 Mempura Kecamatan Mempura Kabupaten Siak Tahun Ajaran 2015/2016. Pada hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada siklus I dengan siswa yang tuntas sebanyak 34,37% dan yang tidak tuntas 65,63% siswa. Pada siklus II siswa yang tuntas 59,57% siswa dan yang tidak tuntas 40,43% siswa. Pada siklus III 93,75% siswa tuntas dan yang tidak tuntas 6,25%.

Penelitian yang dilakukan oleh Silvia Sari ini bertujuan untuk mengetahui : Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar IPS Di Kelas VIII SMP Negeri I Luhak Nan Duo. Pada hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil dari nilai rata-rata peserta didik kelas control lebih rendah yaitu dengan peroleh nilai akhir (*pre-test*) dengan jumlah rata-rata 79,00 sedangkan nilai peserta didik pada kelas eksperimen diperoleh nilai akhir (*post-test*) dengan jumlah rata-rata 80,83.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *One Group pretest-Posttest* (Tes awal-Tes Akhir) dimana kelompok sampel diberikan perlakuan (Variabel bebas) tetapi kemampuan awal sampel diketahui terlebih dahulu melalui pretest. Setelah perlakuan diberikan, hasil penelitian diamati dengan diberikan posttest. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang Kecamatan IV Koto Aur Malintang, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat. Waktu penelitian pada semester ganjil Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Populasi menurut Syafruddin & dkk (2015) adalah wilayah generasi yang terdiri atas objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang yang terdaftar tahun pelajaran 2024/2025, terdiri atas peserta didik yang terbagi menjadi 5 kelas. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini Simple Random Sampling yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. Pengambilan sampel secara acak ini satu kelas yang terpilih sebagai eksperimen kelas VII-2.

Tabel 1
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Keterangan
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VII-2	15	14	Eksperimen
Jumlah		29 Orang		

Pengambilan data pada penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 18 Juli 2024 sampai tanggal 25 Juli 2024. Responden pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII yang berjumlah 29 responden. Proses pengambilan data menggunakan soal *Pre-Test*. Selanjutnya setelah peneliti memberikan perlakuan maka diberi soal *Post-Test*. Sementara untuk pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dipilih untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik dalam penelitian yang akan dilakukan. Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa "tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pengajaran". Proses analisis data diawali dengan uji normalitas, uji linearitas dan uji hipotesis dengan bantuan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 20.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Hasil *pre-test* Kelas Eksperimen Sebelum Diberi Perlakuan

untuk mengklarifikasikan nilai hasil belajar dari *pre-test* tersebut terlebih dahulu dicari nilai tinggi dan nilai terendah. Selanjutnya untuk mendapatkan skala interval adalah dengan mengurangi nilai tertinggi dengan nilai terendah, hasil pengurangan tersebut ditambah satu, kemudian hasil yang diperoleh dibagi empat yaitu sebagai jalur skala yang dibutuhkan. Adapun rumus untuk mencari kelas interval tersebut yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{(\text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}) + 1}{4} \\ &= \frac{(90 - 40) + 1}{4} = 13 \end{aligned}$$

Untuk memperoleh distribusi frekuensi hasil belajar *pre-test* dilakukan dengan cara membagi frekuensi dengan banyaknya individu (n) dikali seratus.

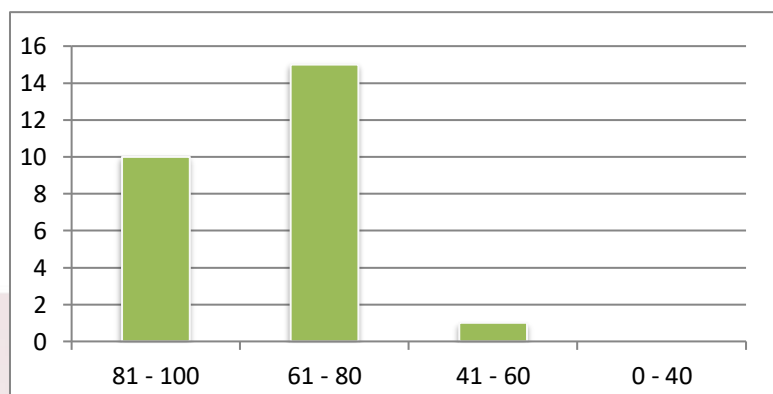
Tabel 2
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen			
Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Presentase
81 – 100	Sangat tinggi	1	4
61 – 80	Tinggi	8	31
41 – 60	Rendah	16	61
0 – 40	Sangat Rendah	1	4
	Total	26	100

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa kategori sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah. Jumlah peserta didik yang memiliki hasil pre-test kategori yang Sangat tinggi ada 1 orang dengan ketegori 4%, kategori yang tinggi ada 8 orang dengan ketegori 31%, kategori Rendah 16 orang dengan ketegori 61%, kategori Sangat Rendah 1 orang dengan ketegori 4%. Bila dilakukan penjumlahan skor maka didapatkan rata-rata sebesar 58,58. Hasil ini jika di klasifikasikan dengan hasil *pre-test* kelas sampel pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII-2 SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang, memiliki rata-rata yang di peroleh masuk pada kategori rendah yaitu interval 41-60. Untuk lebih mudah membandingkan distribusi tersebut, dapat dilihat dari grafik dibawah ini:

Grafik 1

Histogram Hasil Belajar *Pre-Test* Kelas Eksperimen VII.2 SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang.



2. Gambaran Hasil Post-Test Kelas Eksperimen Setelah Diberi Perlakuan

Untuk mengklarifikasikan nilai hasil belajar dari *post-test* tersebut terlebih dahulu dicari nilai tinggi dan nilai Selanjutnya untuk mendapatkan skala interval adalah dengan mengurangi nilai tertinggi dengan nilai terendah, hasil pengurangan tersebut ditambah satu, kemudian hasil yang diperoleh dibagi empat yaitu sebagai jalur skala yang dibutuhkan. Adapun rumus untuk mencari kelas interval tersebut yaitu sebagai berikut:



$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{(\text{Nilai tertinggi}-\text{nilai terendah})+1}{4} \\ &= \frac{(100-44)+1}{4} = 11 \end{aligned}$$

Untuk memperoleh distribusi frekuensi hasil belajar *post-test* dilakukan dengan cara membagi frekuensi dengan banyaknya individu (n) dikali seratus.

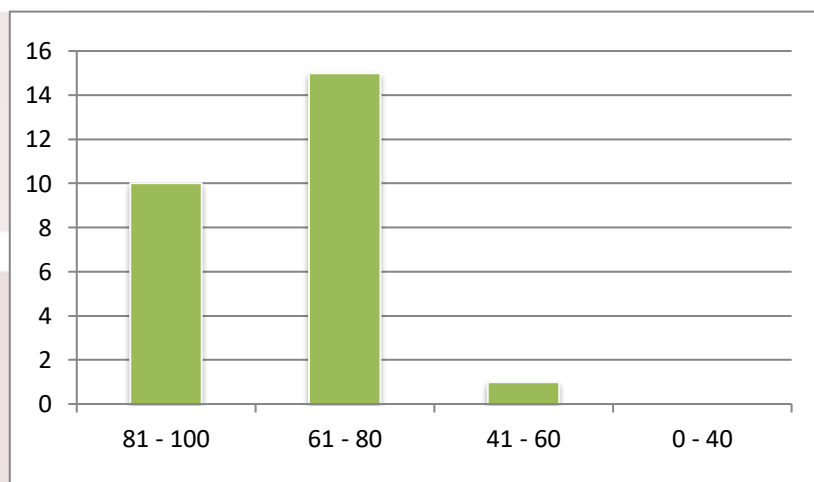
Tabel 3
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Post-Test* Kelas Eksperimen

Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen			
Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Presentase
81 - 100	Sangat tinggi	10	38
61 - 80	Tinggi	15	58
41 - 60	Rendah	1	4
40 - 52	Sangat Rendah	0	0
Total		26	100

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa kategori sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah. Jumlah peserta didik yang memiliki hasil *post-test* kategori yang Sangat Tinggi ada 10 orang dengan ketegori 38%, kategori yang tinggi ada 15 orang dengan ketegori 58%, kategori Rendah 1 orang dengan ketegori 4%. Bila dilakukan penjumlahan skor maka didapatkan mean sebesar 80.19. Hasil ini jika di klasifikasikan dengan hasil *pre-test* kelas sampel pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII-2 SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang, memiliki rata-rata yang di peroleh masuk pada kategori rendah yaitu interval 61-80. Untuk lebih mudah membandingkan distribusi tersebut, dapat digambarkan dengan histogram berikut:

Grafik 2

Histogram Hasil Belajar *Post-Test* Kelas Eksperimen VII.2 SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang.



3. Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Berbantuan media Crossword Labs Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII Di SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang.

Dilihat dari nilai rata-rata pre-test hasil belajar sebelum dilakukan perlakuan yaitu 58,58 dan skor yang diperoleh masuk pada kategori rendah yaitu berada pada rank interval 41-60. Dan rata-rata post-test hasil belajar setelah dilakukan perlakuan yaitu sebesar 80.19 dan skor yang diperoleh masuk pada kategori tinggi yaitu berada pada rank interval 61-80.

Untuk dapat melihat kesimpulan dari data yang diperoleh dari hasil dari *pre-test* dan *post-test* maka dilakukan analisis statistik, sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikan 5%. Uji t ini digunakan untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari perlakuan dengan uji *Paired samples t test*. Jadi dibandingkan apakah ada perbedaan. Berikut hasil uji hipotesis menggunakan bantuan *software IBM SPSS statistic 20*.

Tabel.4.3
Hasil Analisis Uji t Kelas Eksperimen

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviati on	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre_test - post_test	-21.615	17.691	3.469	-28.761	-14.470	-6.230	25	.000

Berdasarkan tabel uji t diatas dapat dilihat nilai signifikan (*2-tailed*) adalah sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari hasil hipotesis terdapat Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Berbantuan aplikasi *Crossword Labs* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang.

D. KESIMPULAN

Adapun gambaran *pre-test* hasil belajar di kelas sampel (VII-2) rata-rata tergolong rendah yaitu 58,58. Jumlah peserta didik yang memiliki kategori hasil *pre-test* sangat tinggi yaitu berjumlah 1 orang pada taraf 4%, kategori tinggi berjumlah 8 orang pada taraf 31%, kategori rendah berjumlah 16 orang pada taraf 61%, dan kategori sangat rendah berjumlah 1 orang pada taraf 4%.

Adapun gambaran *post-test* hasil belajar di kelas sampel (VII-2) rata-rata tergolong tinggi yaitu 80,19. Jumlah peserta didik yang memiliki kategori hasil *post-test* sangat tinggi berjumlah 10 orang pada taraf 38%, kategori tinggi berjumlah 15 orang pada taraf 58%, kategori rendah berjumlah 1 orang pada taraf 4%, dan kategori sangat

rendah berjumlah 0 orang pada taraf 0%.

Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Berbantuan Aplikasi *Crossword Labs* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang. Hasil penelitian yang dilakukan melalui uji t *Paired Sample Test* bantuan SPSS 20 menunjukkan bahwa sig (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Berbantuan Aplikasi *Crossword Labs* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 1 IV Koto Aur Malintang.. Dengan demikian adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*

E. DAFTAR PUSTAKA

- Afradisca & Desnita. (2019). Development of learning media in circular motion for Senior High School using ICT based on contextual learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1185, 1
- Baharuddin, N. (2015). Teori belajar dan pembelajaran. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal panajemen dan pelatihan*.
- Purwanto. (2019). *Evaluasi Hail Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Saefuddin dan Ika. (2014). Pembelajaran Efektif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Syafaruddin, dkk, 2015. Metode Penelitian, Medan : Fakultas Tarbiyah IAINSU.
- Zaini, Isyam, dkk (2014). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Universitas Islam Negerin Sunan Kalijaga, Yogyakarta.