

PENGARUH PENGGUNAAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Leny Radili*

*Mahasiswa Jurusan KTP FIP UNP

Abstrak

Penelitian ini berawal dari fenomena di sekolah guru sering menggunakan metode ceramah, sehingga siswa pasif dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran TI&K. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas VII SMP N 3 Batang Anai.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan *quasy experiment*. Populasi adalah siswa kelas VII yang berjumlah 334 orang yang terdiri dari 9 kelas dan teknik pengambilan sampelnya adalah *purposive sampling*, yaitu kelas VII₉ sebagai kelas eksperimen dan VII₄ sebagai kelas kontrol masing-masing berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data adalah tes dan alat pengumpul data adalah lembaran tes dan lembaran jawaban siswa. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII₉, nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 79,5 dan kelompok kontrol 72,2. Kelompok eksperimen yang belajar dengan Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* memperoleh nilai rata-rata “lebih tinggi” dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: *Crossword Puzzle*; *Active Learning*; TI&K; Hasil Belajar

Pendahuluan

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat salah satunya dari proses pembelajaran yang berlangsung pada sekolah, baik metode maupun pendekatan yang digunakan. Sistem pembelajaran pendidikan pada umumnya sampai saat ini masih didominasi oleh metode ceramah. Dimana metode ini tidak begitu banyak mengembangkan kemampuan berfikir siswa terutama dalam memecahkan suatu permasalahan. Sering dijumpai dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode yang monoton, dimana dalam metode tersebut guru hanya memberikan materi melalui ceramah, memberikan catatan, pemberian tugas dan diskusi bebas. Sehingga guru tidak bisa mengembangkan pembelajaran yang menarik. Pollio 1984 dalam Silberman (2006:24) mengemukakan: Sebuah penelitian

menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bergaya ceramah, siswa kurang menaruh perhatian selama 40% dari seluruh waktu pembelajaran. Siswa dapat mengingat 70% dalam sepuluh menit pertama pembelajaran, sedangkan dalam sepuluh menit terakhir, mereka hanya dapat mengingat 20% materi pembelajaran.

Keaktifan dan prestasi siswa dapat meningkat bila dilakukan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang bisa meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran. Pengajar bukan hanya menyampaikan pembelajaran tetapi pengajar harus bisa menciptakan suasana peserta didik yang aktif sehingga terjadi keseimbangan dipihak guru maupun peserta didik. Untuk memperbaiki kondisi tersebut guru perlu melakukan pembaharuan dalam strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas, salah satu tipe pembelajaran yang dapat digunakan adalah tipe *Crossword Puzzle*. *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan biasa dibagi ke dalam kategori ‘mendatar’ dan ‘menurun’ tergantung arah kata-kata yang harus diisi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Amin dalam Cahyo (2011:61) :

Teka-teki silang merupakan salah satu permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya. Dalam teka-teki silang pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasa petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus di isi.

Pembelajaran *Crossword Puzzle* ini sangat cocok diterapkan pada materi yang bersifat teori yang berbentuk pengenalan suatu alat maupun nama-nama asing karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata sesuai nama dan fungsi alat tersebut, sebagaimana yang dikemukakan oleh Cahyo (2011:63) yaitu Pada dasarnya, teka-teki silang merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata yang pas-tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan.

Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat diterapkan sebagai salah satu strategi di dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Zaini (2008:71) Teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Tipe pembelajaran *Crossword Puzzle* ini dapat merangsang aspek kognitif siswa, yaitu kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, menegtahui dan memecahkan masalah. Untuk memecahkan setiap *Crossword Puzzle* siswa harus mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan, keterampilan siswa dalam membuat kesimpulan serta mengevaluasi pilihan. Dengan begitu siswa menjadi aktif dan meningkatkan semangat belajar. Sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di sekolah tersebut. Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah melihat pengaruh strategi pembelajaran *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) Kelas VII di SMP Negeri 3 Batang Anai.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif yang jenisnya adalah *Quasy Experiment*. *Quasy Experiment* menjadi metode penelitian ini karena sesuai dengan hakekat penelitian yang akan dilakukan, yaitu untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel yang relevan sebagaimana diungkapkan oleh Arikunto (2005:207) yaitu :

Quasi Experiment adalah penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol ketat atau memanipulasi semua variabel yang relevan, harus ada kompromi dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai batas-batasan yang ada.

Siswa dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan Strategi Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle*, sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran biasa yaitu konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle* (untuk kelas eksperimen) dan Model Pembelajaran Konvensional (untuk kelas kontrol) terhadap hasil belajar siswa.

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan Strategi *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle* dengan pembelajaran

konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas VII SMP Negeri 3 Batang Anai pada taraf nyata 0,05.

H₁ : Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas VII SMP Negeri 3 Batang Anai pada taraf nyata 0,05.

Setelah data yang diperlukan diperoleh, dilanjutkan dengan menganalisis data tersebut sehingga dapat dipresentasikan. Data yang diperoleh diolah sesuai dengan tujuan dan pertanyaan penelitian. Untuk itu dilakukan dengan uji perbedaan (t-test) dengan rumus dalam Syafril (2010:208) sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD^2 X_1}{N_1 - 1} + \frac{SD^2 X_2}{N_2 - 1}}}$$

Keterangan :

- t = Perbedaan antar 2 kelompok
- X₁ = Nilai rata-rata kelas eksperimen
- X₂ = Nilai rata-rata kelas kontrol
- SD²X₁ = Varians kelompok 1 (eksperimen)
- SD²X₂ = Varians kelompok 2 (kontrol)
- N₁ - 1 = Jumlah sampel kelompok eksperimen
- N₂ - 1 = Jumlah kelompok kontrol

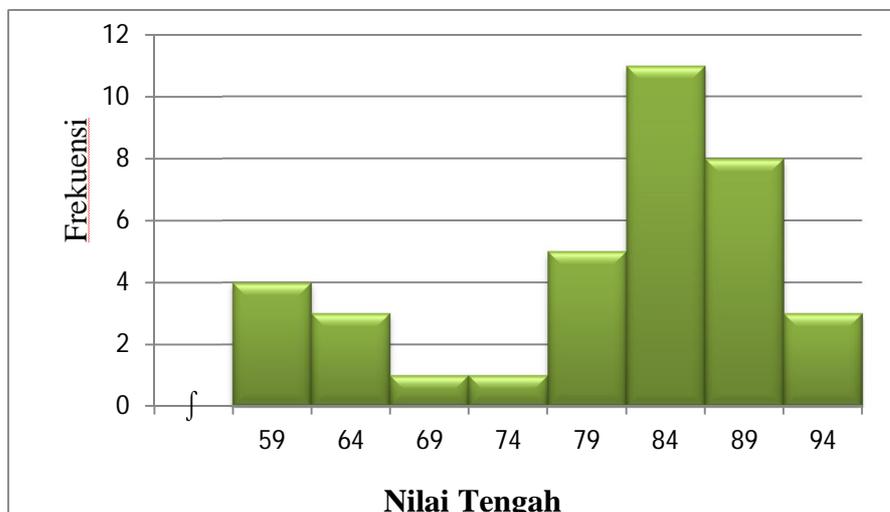
Hasil Penelitian

Data diperoleh dari hasil belajar siswa dari kelas VII₉ pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi semester II tahun ajaran 2011/2012. Jumlah siswa yang diajar dengan strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* sebanyak 36 orang. Setelah diperoleh nilai hasil belajar tersebut, terlihat bahwa nilai tertinggi yang berhasil dicapai siswa adalah 92,5 dan nilai terendahnya adalah 57,5. Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor data nilai hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar TI&K Siswa Kelas Eksperimen

Kelas interval	Titik Tengah	f	%
92-96	94	3	8,3%
87-91	89	8	22,2%
82-86	84	11	30,5%
77-81	79	5	13,9%
72-76	74	1	2,8%
67-71	69	1	2,8%
62-66	64	3	8,3%
57-61	59	4	11,1%
Jumlah		36	

Dari tabel di atas terlihat bahwa, kelas interval yang dimiliki frekuensi absolut tertinggi adalah rentangan skor 82- 86. Selain itu, dari keseluruhan skor yang diperoleh siswa dapat diketahui bahwa jumlah skor yang berhasil dicapai adalah 2862,5 dengan nilai rata-rata 79,5 dan Standar Deviasi sebesar 11,03. Dari tabel di atas dapat dilihat interval nilai siswa yang memperoleh hasil belajar dengan nilai 57,5 sampai dengan nilai 92,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini :



Gambar 1: Histogram Distribusi Nilai Tengah Siswa Kelompok Eksperimen

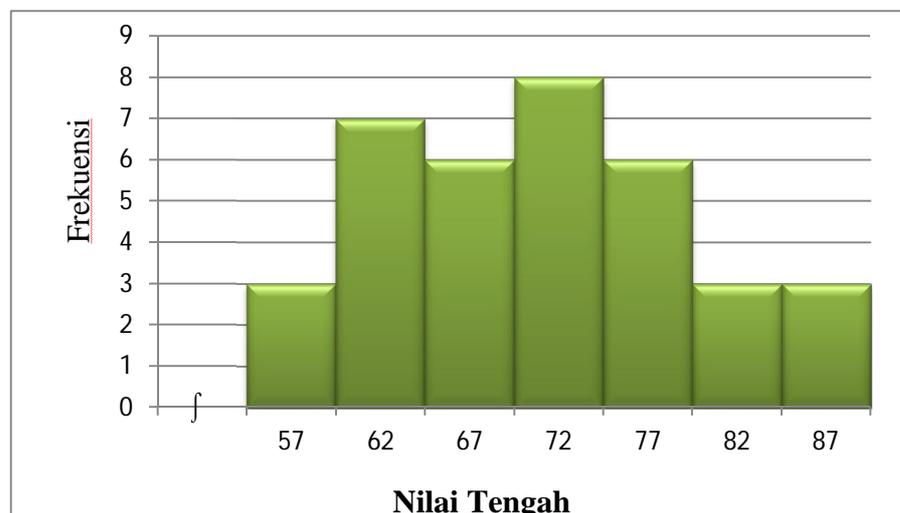
Data hasil belajar siswa yang diperoleh dari kelas VII₄ (Kelas Kontrol) dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional yaitu berjumlah 36 orang. Dari hasil belajar yang dicapai siswa terlihat bahwa nilai tertinggi yang dapat dicapai adalah 87,5 dan

nilai terendahnya yaitu 55. Untuk lebih lengkapnya Interval skor data nilai hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar TI&K Siswa Kelas Kontrol

Kelas interval	Titik Tengah	f	%
85-89	87	3	8,3%
80-84	82	7	19,4%
75-79	77	6	16,7%
70-74	72	8	22,2%
65-69	67	6	16,7%
60-64	62	3	8,3%
55-59	57	3	8,3%
Jumlah		36	

Dari tabel di atas terlihat bahwa, kelas interval yang memiliki frekuensi absolut tertinggi adalah rentangan skor 70-74. Selain itu, dari keseluruhan skor yang diperoleh siswa dapat diketahui bahwa jumlah skor yang berhasil dicapai adalah 2600 dengan nilai rata-rata 72,2 dan Standar Deviasi sebesar 8,98. Dari tabel di atas dapat dilihat interval nilai siswa yang memperoleh hasil belajar dengan nilai 55 sampai dengan nilai 887,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini :



Gambar 2: Histogram Distribusi Nilai Tengah Siswa Kelompok Kontrol

Untuk melihat perbandingan nilai hasil belajar kelas menggunakan strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* (Eksperimen) dan kelas menggunakan Model pembelajaran Konvensional (Kontrol) dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Menggunakan strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* dan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

VARIABEL	MODEL PEMBELAJARAN	
	Strategi <i>Active Learning Tipe Crossword</i>	Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional
N	36	36
Skor Tertinggi	92,5	87,5
Skor Terendah	57,5	55
Jumlah Nilai	2862,5	2600
Rata-Rata	79,5	72,2
SD	11,03	8,98
SD ²	121,66	8064

Untuk dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil tes akhir.

Setelah uji homogenitas dan uji normalitas kemudian dilanjutkan dengan pengujian t-tes, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai kedua kelompok. Berikut ini akan digambarkan pengolahan data dengan t- test :

Tabel 4. Data Hasil Perhitungan Nilai Means dan Varians Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	36	36
\bar{X}	79,5	72,2
SD ²	121,66	80,64

Perhitungannya :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD^2 X_1}{N_1 - 1} + \frac{SD^2 X_2}{N_2 - 1}}}$$

$$t = \frac{79,5 - 72,2}{\sqrt{\frac{121,66}{36 - 1} + \frac{80,64}{36 - 1}}}$$

$$t = \frac{7,3}{\sqrt{3,476 + 2,304}}$$

$$t = \frac{7,3}{2,40}$$

$$t = \mathbf{3,04}$$

Untuk menguji hipotesis digunakan t-test. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan t-test diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Pengujian Dengan t-test

No	Kelompok / Hasil	Hasil Rata-rata Kelas	t hitung	t tabel α 0,05
1	Eksperimen	79,5	3,04	2,000
2	Kontrol	72,2		

Dilihat pada tabel t dengan dk $(N_1 - 1) + (N_2 - 1) = 70$. Dalam tabel df yang ada adalah 60 dan 120 karena itu dekat 60, maka dipedomani tabel dengan df 60 untuk taraf nyata 0,05 didapat harga t_{tabel} 2,000. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, yaitu $3,04 > 2,000$ maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_1 **diterima** atau H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan Model pembelajaran pembelajaran Konvensional.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh, ditemukan bahwa hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII₉ (eksperimen) yang belajar dengan Strategi

Active Learning Tipe Crossword Puzzle mempunyai pengaruh yang signifikan dengan hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas VII₄ (kontrol) yang belajar dengan Model pembelajaran Konvensional pada taraf kepercayaan 95%. Hal ini dapat diketahui dari uraian deskripsi data dan analisis data di atas, terlihat angka rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa kelas yang belajar dengan menggunakan Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* lebih tinggi hasil belajarnya dari kelas yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran Konvensional.

Keaktifan dan prestasi siswa dapat meningkat bila dilakukan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang bisa meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran. Pengajar bukan hanya menyampaikan pembelajaran tetapi pengajar harus bisa menciptakan suasana peserta didik yang aktif sehingga terjadi keseimbangan dipihak guru maupun peserta didik. Oleh sebab itu guru perlu melakukan variasi dalam strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku saat ini. Menurut Zaini dkk. (2008:71) *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.

Dengan demikian penerapan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menggunakan Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari kemampuannya mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkannya serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajari. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan dalam Sagala (2003:62) mengemukakan Dari proses pembelajaran siswa memperoleh hasil belajar yang merupakan hasil dari suatu tindak belajar.

Pada saat penelitian di sekolah dalam proses belajar mengajar menggunakan Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* di kelas VII₉, guru menjelaskan materi tentang Hardware dan Software pada komputer. Dikarenakan barunya penerapan strategi ini di sekolah tersebut, awalnya para siswa sedikit canggung namun hal tersebut dapat diatasi dengan cara menjelaskan langsung langkah-langkah pembelajaran menggunakan *Crossword Puzzle* tersebut. Hasil kegiatan siswa dengan menggunakan Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* berjalan cukup efektif, siswa menjadi lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa termotivasi, tertarik serta berpartisipasi aktif dalam

mengisi dan membahas materi yang terdapat dalam *Crossword Puzzle* secara individu maupun bekerja sama membahasnya dengan teman sebangku untuk bertukar pikiran. Setelah seluruh siswa berhasil menyelesaikan *Crossword Puzzle* guru mereview kembali dan meminta jawaban serta pendapat siswa mengenai isi dari *Crossword Puzzle* tersebut sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan. Dapat disimpulkan bahwa Strategi *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle* mampu memotivasi, serta mengoptimalkan aktifitas siswa dalam belajar. Sementara kelas yang pembelajarannya tanpa menggunakan *Crossword Puzzle* siswa hanya mendengarkan dan menerima informasi yang disajikan oleh guru. Hal itu dapat menimbulkan kejenuhan yang dikarenakan proses belajar mengajar yang monoton. Hal itu dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata yang relatif rendah dari kelas yang menggunakan Strategi *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle*.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, nilai rata-rata hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk kelas eksperimen yaitu 79,5 dan pada kelas kontrol yaitu 72,2. Ini berarti setelah diberikan perlakuan (*treatment*) yang berbeda, nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Setelah dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t, diperoleh harga $t_{hitung} = 3,04$. Sedangkan tabel distribusi t dengan taraf nyata 0,05 dan $dk = 70$ dari distribusi t adalah 2,000, maka t_{hitung} berada di luar daerah penerimaan H_0 , berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga hipotesis "Penggunaan Strategi *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di SMP Negeri 3 Batang Anai" diterima pada taraf nyata 0,05.

Lebih tingginya rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan diyakini sebagai efektifitas Strategi *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle*. Pembelajaran yang diterapkan dapat membuat siswa memiliki kemampuan untuk bekerja sama dengan anggota kelompoknya serta memiliki sikap tanggung jawab terhadap materi yang akan dipelajari.

Oleh karena itu guru hendaknya menggunakan variasi dalam pembelajaran salah satunya adalah penerapan Strategi *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan yang dikemukakan Usman (2006:84) Variasi stimulus adalah kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan murid sehingga dalam situasi belajar mengajar, murid senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi.

Penerapan Strategi *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle* yang tepat dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dari pada kelas dengan pembelajaran konvensional

menggunakan metode ceramah, dimana guru dalam pembelajaran masih berperan dominan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dapat terlihat dari nilai kelas VII₉ lebih mendekati KKM dari pada kelas VII₄. Nilai-nilai yang berhasil dicapai oleh kelas VII₉ yang belajar menggunakan Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* memperoleh nilai baik, merata hampir seluruh karena terlihat pada skor hasil belajar siswa tidak terdapat perbedaan yang terlalu mencolok. Sedangkan pada kelas VII₄ belum ada siswa yang mendapatkan nilai mendekati KKM sebaliknya banyak siswa yang mendapat nilai-nilai rendah / kurang memuaskan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang belajar secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 79,5 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 72,2. Jadi dari nilai rata-rata kedua kelompok, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang belajar dengan Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* nilai rata-ratanya “lebih tinggi” dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran Konvensional.
2. Dari hasil pengujian perbedaan mean dengan menggunakan uji t menunjukkan t hitung (3,04) lebih besar dari t tabel (2,00 dk 70) pada taraf signifikan α 0,05, dengan demikian terdapat pengaruh antara hasil belajar kelompok eksperimen yang belajar dengan Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* pada kelas VII₉ dibanding kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran Konvensional pada kelas VII₄ SMP Negeri 3 Batang Anai.
3. Melalui artikel ini peneliti menyarankan kepada pendidik agar menerapkan variasi pembelajaran TI&K yang relevan guna meningkatkan hasil belajar siswa serta hendaknya lebih meningkatkan sumber belajar yang ada di sekolah terutama persputakaan sekolah karena keberhasilan dari Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* bergantung pada sumber belajar yang dimiliki di sekolah agar siswa lebih banyak mendapatkan informasi berhubungan dengan materi yang mereka pelajari.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyo, N. Agus. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jakarta: Buku Kita
- Sagala, Syaiful. 2007. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Silberman, Mel. 2006. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif (Edisi Revisi)*. Bandung: Nusamedia
- Syafri. 2010. *Statistik*. Padang: SUKABINA Press
- Usman, Uzer. 2006. *Menjadi Guru Profesional (Edisi Kedua)*. Bandung: Rosdakarya.
- Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.