PENGARUH PEMBERIAN MODEL *WORD SQUARE* DENGAN MODEL *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI MATERI *DAMPAK PENCEMARAN BAGI KEHIDUPAN* PADA SISWA KELAS VII SMPN 8 KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016?

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Serjana Pendidikan

Pada Program Studi Pendidikan Biologi

OLEH:

YERNI ANITA BABYS

NPM: 12.1.01.06.0037

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

PGRI KEDIRI

2016

Skripsi Oleh:

YERNI ANITA BABYS
NPM: 12.1.01.06.0037

Judul:

PENGARUH PEMBERIAN MODEL *WORD SQUARE* DENGAN MODEL *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI MATERI DAMPAK PENCEMARAN BAGI KEHIDUPAN PADA SISWA KELAS VII SMPN 8 KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016?

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 29 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Budhi Utami, M.Pd	Dra. Dwi Ari Budiretnani. M.Pd
NIDN. 0729116401	NIDN. 0711086102

Skripsi Oleh:

YERNI ANITA BABYS
NPM: 12.1.01.06.0037

Judul:

PENGARUH PEMBERIAN MODEL *WORD SQUARE* DENGAN MODEL *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI MATERI DAMPAK PENCEMARAN BAGI KEHIDUPAN PADA SISWA KELAS VII SMPN 8 KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016?

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan Pendidikan Biologi FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 8 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah memenuhi Persyaratan

Panitian Penguji:

1. Ketua : Dra. Budhi Utami, M.Pd.
2. Penguji I : Nur Solikin, S.Pd., M.MA.
3. Penguji II : Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

PENGARUH PEMBERIAN MODEL *WORD SQUARE* DENGAN MODEL *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI MATERI DAMPAK PENCEMARAN BAGI KEHIDUPAN PADA SISWA KELAS VII SMPN 8 KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016?

Yerni Anita Babys
12.1.01.06.0037
FKIP – Pendidikan Biologi
e-mail: ni7ta.3chv.babys@gmail.com
Dra. Budhi Utami, M.Pd dan Dra. Dwi Ari Budiretnani. M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran menggunakan model permainan agar menarik minat belajar siswa sehingga tidak jenuh tetapi tetap serius dalam mengikuti pelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Misalnya model pembelajaran word square dan model pembelajaran crossword puzzle karena dalam pembelajarannya siswa dapat menjawab dengan mengarsir huruf dalam kotak, dimana huruf dalam kotak ini akan membentuk suatu kata-kata atau istilah penting yang menyangkut tentang materi pelajaran, dengan harapan dapat membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran dengan mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian model word square dengan model crossword puzzle terhadap hasil belajar biologi siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen non-equivalen kontrol grup desain (Quasi eksperimen) pada siswa kelas VII SMPN 8 Kediri yang dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 selama 1 minggu. Pengambilan sampel berasal dari 2 kelas yaitu kelas VII J sebagai kelas Eksperimen I dan kelas VII K sebagai kelas eksperimen II. Instrumen yang digunakan untuk mendukung penelitian ini yaitu silabus, RPP dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, dokumentasi, dan validitas. Data ditabulasi kemudian dianalisis menggunakan program SPSS versi 21 for windows 2013 sebagai prasyarat pengujian hipotesis menggunakan uji-t maka dilakukan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 2,714 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,674 didapat dari taraf signifikan 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kedua kelas eksperimen. Dengan melihat nilai rata-rata post test menggunakan model crossword puzzle (86,2963), model word square (79,30). Kesimpulan penelitian ini disimpulkan bahwa hasil belajar biologi pada materi dampak pencemaran bagi kehidupan dengan menggunakan model crossword puzzle lebih tinggi dibandingkan dengan model word square digunakan dalam pembelajaran biologi.

Kata Kunci: Model *word square*, Model *Crossword Puzzle*, dan Hasil Belajar.

I. LATAR BELAKANG

Biologi merupakan cabang ilmu pengetahuan alam (IPA) yang berkaitan dengan cara mencari tahu atau memahami alam secara sistematik, sehingga biologi bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta–fakta, konsep-konsep dan prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu penemuan. Selain menguasai materi seorang guru juga dituntut untuk menguasai model - model penyampaian materi tersebut, cara guru menciptakan suasana kelas akan berpengaruh terhadap respon siswa dalam proses pembelajaran. Apabila guru berhasil menciptakan suasana yang menyebabkan siswa termotivasi aktif dalam belajar akan memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar (Endhika dkk, 2014).

Pembelajaran menggunakan model permainan juga bagus untuk menarik minat belajar siswa agar siswa tidak jenuh, tetapi tetap serius dalam mengikuti pelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Misalnya model pembelajaran *word square* dan model pembelajaran *crossword puzzle*.

Dari permasalahan tadi peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *word square* karena dalam pembelajarannya siswa dapat menjawab dengan mengarsir huruf dalam kotak, dimana huruf dalam kotak ini akan membentuk suatu kata-kata atau istilah penting yang menyangkut tentang materi pelajaran, dengan harapan dapat membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran dengan mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa.

Model lain yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan permainan *Crossword puzzle* atau teka-teki silang dimana teka-teki silang dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan model ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif semenjak awal (Warningsih, 2011).

Dari paparan tersebut, penggunaan model pembelajaran *word square* dan *crossword puzzle* untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan pada siswa kelas VII SMPN 8 Kediri.

II. METODE

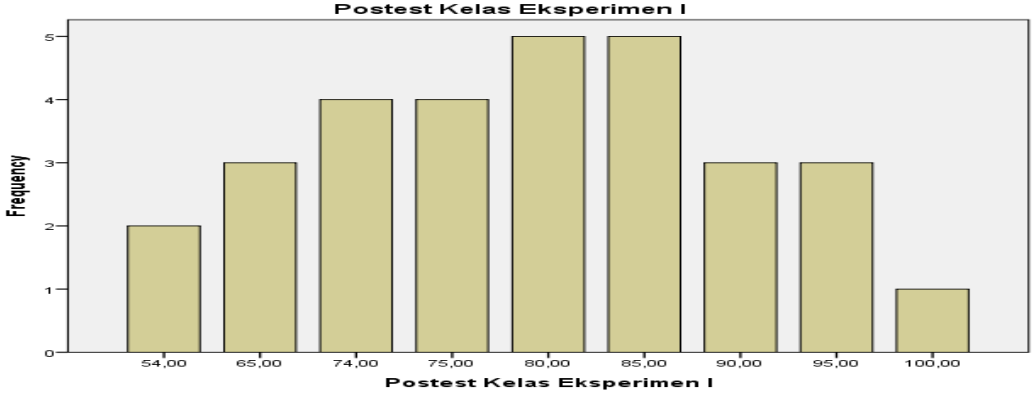
Penelitian ini dilakukan di SMPN 8 Kediri dengan subyek kelas VII J dan VII K. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan dengan desain eksperimen *Quasi Eksperimental*, bentuk "*Postest-only Control Design"*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran, *Post-tes*t dan dokumentasi berupa foto proses pembelajaran berlangsung. *Post-test* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang berbentuk essai. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan sumber data yang berupa nama siswa, nomor induk siswa, nilai siswa terdahulu, gambar/foto saat kegiatan pembelajaran biologi di kelas. Data yang didapatkan selanjutnya dianalisis dengan uji t *independent* taraf signifikansi 5%, sebelum dilakukan uji t terlebih dahulu diuji normalitas dan uji homogenitasnya.

III. HASIL PENELITIAN

a. Kelas eksperimen I

Hasil analisis deskriptif variabel menunjukan data nilai hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan pada kelas eksperimen I dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa pada *post-test* nilai minimal/terendah 54, nilai maksimal/tertinggi 100 dengan rata-rata *(mean)* sebesar 79,30, simpangan baku *(Std.Deviation)* sebesar 11,38. Hal ini menunjukan nilai hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan pada kelas eksperimen I dengan menggunakan pembelajaran model *word square* mencapai KKM namun nilai rata-rata pada *post-test* masih cukup rendah atau belum memuaskan. Hasil belajar Biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan menggunakan model *word square* pada siswa kelas VII J (kelas eksperimen I)dapat dilihat pada gambar 1.

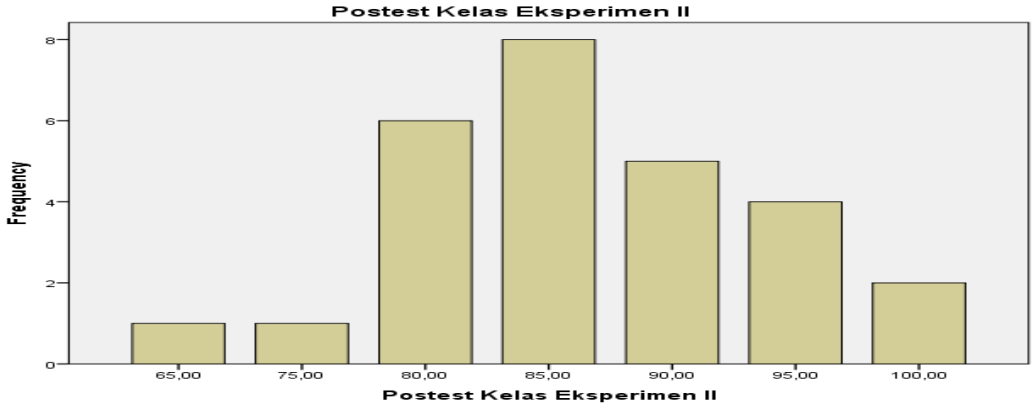


Gambar 1 Histogram Nilai Post-test Hasil Belajar Biologi Materi Dampak Pencemaran Bagi Kehidupan Menggunakan Model *Word Square* Pada Siswa Kelas VII J (Kelas Eksperimen I).

Berdasarkan gambar 1 di atas dapat diketahui bahwa nilai *post-test* hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan menggunakan model *word square* pada siswa kelas eksperimen I nilai terendah berada pada rentang 54-75 dengan jumlah 13 siswa (43,3%) dan nilai tertinggi pada rentang skor 80-100 dengan jumlah 27 siswa (56,7%). Dengan demikian pengaruh pemberian model *word square* terhadap hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan pada siswa kelas ekperimen I pada *post-test* dapat dikatakan kurang baik karena sebagian siswa yang nilainya masih dibawah KKM.

b. Kelas eksperimen II

Hasil analisis deskriptif variabel menunjukan data nilai hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan pada kelas eksperimen II dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa pada *post-test* nilai minimal/terendah 63,30 nilai maksimal/tertinggi 100 dengan rata-rata *(mean)* sebesar 88,48 simpangan baku *(Std.Deviation)* sebesar 8,97. Hal ini menunjukan pengaruh pemberian model *crossword puzzle pada* nilai hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan pada kelas eksperimen II dengan baik karena nilai rata-rata kelas diatas nilai KKM. Hasil belajar Biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan menggunakan model *crossword puzzle* pada siswa kelas VII K (kelas eksperimen II)dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Histogram Nilai *Post-test* Hasil Belajar Biologi *Materi* Dampak Pencemaran Bagi Kehidupan Menggunakan Model *Crossword Puzzle* Pada Siswa Kelas VII K (Kelas Eksperimen II.

Berdasarkan gambar 1 di atas dapat diketahui bahwa nilai *post-test* hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan menggunakan model *crossword puzzle*

pada siswa kelas eksperimen II nilai terendah berada pada rentang 65-75 dengan jumlah 2 siswa (7,4%) dan nilai tertinggi pada rentang skor 80-100 dengan jumlah 25 siswa (92,6%). Dengan demikian pengaruh pemberian model *crossword puzzle* terhadap hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan pada siswa kelas eksperimen II dapat dikatakan baik karena banyak siswa yang nilainya di atas KKM.

Hasil analisis uji-t menggunakan *SPSS* SPSS versi 21 *for windows* 2013, Ringkasan Uji-t untuk mengetahui apakah antara variabel merupakan hubungan yang berarti atau signifikan atau hubungan yang tidak signifikan. dapat dilihat pada tabel 1.

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Postest	Eksperimen II	27	86.2963	7.79455	1.50006
	Eksperimen I	29	79.1034	11.53053	2.14117

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
Nilai Postest	Equal variances assumed	3.216	.079	2.714	54	.009	7.19285	2.65002	1.87988	12.50582
	Equal variances not assumed			2.751	49.412	.008	7.19285	2.61434	1.94024	12.44546

Berdasarkan tabel 1 diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 2,714 > 1,674, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian model *word square* dengan model *crossword puzzle*. Jika dilihat dari hasil rata-rata nilai siswa yang belajar dengan model pembelajaran *word square* (kelas eksperimen I) sebesar 79,3000, sedangkan rata-rata nilai siswa yang belajar dengan model pembelajaran *crossword puzzle* (kelas eksperimen II) sebesar 86,2963.

Pembahasan

Berdasarkan gambar 1 dan 2 menunjukan data nilai hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan pada kelas eksperimen I dengan menggunakan model *word square* mencapai KKM namun nilai rata-rata pada *post-test* masih cukup rendah atau belum memuaskan jika dibandingkan dengan. Kelas eksperimen II menunjukan data nilai hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi dengan baik karena nilai rata-rata kelas berada diatas nilai KKM.

Hal ini disebabkan karena ada pengaruh antara pemberian model *Word Square* dengan Model *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan pada siswa kelas VII SMPN 8 Kediri.

Berdasarkan tabel 1 diperoleh bahwa nilai signifikansi 0,009 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini berarti ada pengaruh yang cukup signifikan pada model pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan pada siswa kelas VII K SMN 8 Kediri Tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dapat dibuktikan dari perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Rata-rata pada kelas eksperimen I 79,30, sedangkan rata-rata pada kelas eksperimen II 88,48. Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen II lebih tinggi dibanding dengan rata-rata kelas eksperimen I.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian dapat disimpulan bahwa:

1. Hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan pada kelas eksperimen I dengan menggunakan pembelajaran model *word square* mencapai KKM namun nilai rata-rata pada post-test masih cukup rendah atau belum memuaskan, dimana ada 13 siswa atau 43,3% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM.
2. Hasil belajar biologi materi dampak pencemaran bagi kehidupan pada kelas eksperimen II dengan menggunakan pembelajaran model *Crossword Puzzle* baik karena nilai rata-rata kelas berada diatas nilai KKM di mana 25 siswa atau 92,6% siswa mendapatkan nilai diatas KKM.
3. Ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar biologi

materi dampak pencemaran bagi kehidupan pada siswa kelas VII K SMN 8 Kediri Tahun ajaran 2015/2016.

V. DAFTAR PUSTAKA

Dimyati dan Mujiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Huda, M. 2013. Model-Model Pembelajaran dan Pengajaran. Yogyakarta; Pustaka Belajar.

Ngalimum. 2012. Strategi dan Model Pembelajaran. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.

Ngalimum. 2013. Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Perssindo.

Pratama Endhika, dkk. 2014. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Disertai Teka – Teki Silang (*Crossword Puzzles*) Pada Siswa Kelas VII (SMP Mitra Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013). Universitas jember: FKIP Biologi. Vol 3, No 2, hal 93-102.

Rahayu Sri, Anif Sofyan. 2013. Perbandingan Hasil Belajar Biologi Melalui Pembelajaran *Spelling Puzzle* Dan *Crossword Puzzle* Kelas VII SMP NEGERI 2 Gondang Sragen Tahun Ajaran 2012/2013. Universitas Muhammadiyah Surakarta: FKIP Biologi. Diseminar Nasional X Pendidikan Biologi FKIP UNS.

Sugiono. 2013. Dasar-Dasar Statistik. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitasif, kualitatif dan R&D). Bandung; Alfabeta.

Sugiyono. 2013. Meode Penelitian Manajemen. Bandung; Alfabeta.