

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MINI BOOK DAN  
CROSSWORD PUZZLE PADA MATERI KERAGAMAN  
DI INDONESIA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP**

**THE EFFECT OF USING MINI BOOK AND CROSSWORD  
PUZZLE MEDIA ON DIVERSITY IN INDONESIA MATERIAL  
TOWARD CONCEPTS UNDERSTANDING**

**Aisyah Irawan<sup>1</sup>, Muhammad Yaumi<sup>2</sup>, Usman<sup>3</sup>, Suharti<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin  
Makassar, <sup>4</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar  
<sup>1,2,3,4</sup>Jl. H.M. Yasin Limpo, Samata, Gowa

Email: [aisyah.irawan98@gmail.com](mailto:aisyah.irawan98@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhammad.yaumi@uin-alauddin.ac.id](mailto:muhammad.yaumi@uin-alauddin.ac.id)<sup>2</sup>,  
[usman.tarbiyah@uin-alauddin.ac.id](mailto:usman.tarbiyah@uin-alauddin.ac.id)<sup>3</sup>, [suharti.harti@uin-alauddin.ac.id](mailto:suharti.harti@uin-alauddin.ac.id)<sup>4</sup>

*Submitted: 24-01-2022, Revised: 02-04-2022, Accepted: 08-05-2022*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman konsep belajar peserta didik yang diajar dengan media *mini book* dan *crossword puzzle* pada materi keragaman di Indonesia. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu menggunakan desain penelitian *pretest-posttest non equivalent control group design*. Populasi sebanyak 3 kelas yaitu kelas IV A, B, dan C MIN Kota Bima tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 97 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes. Teknik pengolahan data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian antara lain: (1) Nilai rata-rata pemahaman peserta didik yang diajar dengan media *mini book* lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan media, (2) nilai rata-rata peserta didik yang diajar dengan media *crossword puzzle* lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan media, dan (3) terdapat perbedaan signifikan pemahaman konsep belajar peserta didik antara media *mini book* dan *crossword puzzle* pada materi keragaman di Indonesia. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media *mini book* dan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** *Media, Mini Book, Crossword Puzzle, Pemahaman Konsep Belajar*

**Abstract**

*This study aimed to describe the understanding of the learning concepts of students taught using the mini book and crossword puzzle media in learning material of diversity in Indonesia. The type of research was a quasi-experimental design using a pretest-posttest non-equivalent control group design. The population were 3 classes, namely class IV A, B, and C of MIN Bima City for the 2020/2021 academic year, consisting of 97 students. The instrument used was a test. The data analysis technique used descriptive and inferential statistics. The results indicated that (1) the average value of students' understanding taught with mini-book was higher than without using media, (2) students taught with crossword puzzle media were higher than without using media, and (3) there was a significant difference in students' understanding of learning concepts on the material of diversity in Indonesia between the mini book and crossword puzzle media. The implication of this research showed that the mini book and crossword puzzle media could increase students' understanding of learning concepts.*

**Keywords:** *Media, Mini Book, Crossword Puzzle, Understanding of Learning Concepts*

**How to Cite:** Irawan, A., Yaumi, M., Usman, & Suharti. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Mini Book dan Crossword Puzzle pada Materi Keragaman di Indonesia terhadap Pemahaman Konsep. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 94-104.

---

---

## 1. Pendahuluan

Belajar merupakan peralihan pada diri seseorang yang dapat dinyatakan dari adanya penguasaan dalam kata sambutan, berwujud pemahan keterampilan, dan sikap berupa pengalaman yang dialami (Suardi, 2018). Belajar menurut teori perspektif kognitif, melihat bahwa proses belajar merupakan bentuk pengoperasian memori. Memori tidak hanya dipandang sebagai penerima informasi, tetapi juga mensintesis, mengorganisasikan, dan mengintegrasikan dengan pengetahuan yang terdapat dalam memori agar menjadi sebuah kebiasaan. Proses belajar dalam proses teori kognitif mencakup tiga tahapan yaitu perhatian, pengkodean, dan pemanggilan kembali informasi (Yaumi, 2018). Perubahan perilaku, perubahan pengetahuan, kemampuan, dan sikap merupakan salah satu bukti bahwa seseorang telah melalui proses belajar (Wahidin & Syaefuddin, 2018).

Pendidik harus memahami tentang jenis media yang digunakan pada pembelajaran, dengan adanya sumber belajar. Salah satunya media yang dapat digunakan seperti media pembelajaran. Media tersebut diharapkan mampu membuat peserta didik termotivasi dalam mengikuti materi yang disampaikan (Safri, Sari, & Marlina, 2017). Pembelajaran adalah proses interaksi guru dengan peserta didik, baik interaksi tatap muka, maupun interaksi kegiatan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran (Tayeb, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh di MIN Kota Bima, diperoleh bahwa pemahaman konsep yang diajarkan di sekolah tersebut belum maksimal. Guru pada saat mengajar kurang menggunakan media pembelajaran karena berbagai alasan, diantaranya yaitu waktu masih membatasi dalam mempersiapkan pengajaran, kesulitan mencari metode yang cocok, dana tidak tersedia, dan lain sebagainya. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi sulit memahami materi yang diterima. Terdapat beberapa faktor penghambat peserta didik kesulitan saat memahami materi yang diajarkan, antara lain tingkat keterampilan peserta didik yang berbeda-beda, hal ini mengakibatkan adanya perbedaan kemampuan dalam menerima materi dari guru. Ada yang cepat, sedang, dan lambat. Peserta didik juga memiliki beragam minat atau usaha dalam belajar. Ada peserta didik yang aktif, ada yang belajar sesuka hati, bahkan ada yang malas.

Media pembelajaran merupakan produk, alat, dan wadah yang digunakan dalam mempromosikan kegiatan pembelajaran (Batubara, 2021). Media pembelajaran juga merupakan sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi pembelajaran. Keterbatasan ini masih cukup luas dan dalam, meliputi pengertian sumber, lingkungan, orang, dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran (Ardiana & Ananda, 2022). Media dapat membantu untuk menyederhanakan kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik (Lukman, Silalahi, Silaban, & Nurfajriani 2022). Media sangat penting digunakan dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman, ide, dan gasan mereka, sehingga dapat berpikir kreatif dan inovatif sambil memperoleh topik materi pelajaran (Nisaa' & Adriyani, 2021).

Media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik serta menuntun mereka untuk terlibat langsung selama proses pembelajaran dapat diterapkan berdasarkan permasalahan yang dihadapi peserta didik salah satunya melalui penerapan media pembelajaran *mini book* (Jalil, Sulaiman, & Sulasteri, 2018). *Mini book* adalah salah satu jenis bahan ajar untuk peserta didik yang mempelajari media cetak. Media *mini book* mencakup isi yang ringkas, soal latihan, desain yang menarik, portabilitas, dan kemampuan membuat peserta didik fokus dalam pembelajaran (Putri, 2018).

Karakteristik peserta didik dan materi harus dipadukan untuk menghasilkan *mini book* yang dapat dijadikan sebagai sarana belajar yang tepat (Oktavia, 2018).

Media pembelajaran tersebut kemudian diintegrasikan dengan media *crossword puzzle* yang merupakan media pembelajaran yang terdiri dari serangkaian teka-teki silang dengan mengaitkan materi tertentu dalam pembelajaran, sehingga dapat menarik dan menyenangkan. Baharudin, Fiteriani, Sukasih, & Sari (2022) mengemukakan bahwa media *crossword puzzle* selain dapat menunjang motivasi dan hasil belajar, media tersebut juga dapat membantu peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran dengan mudah. Media pembelajaran *crossword puzzle* dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Sholeh, Jannah, Mahmudah, & Khairunnisa, 2021). Tujuan permainan adalah untuk menghindari atau mengurangi kemonotonan dalam belajar dan menciptakan lingkungan belajar mengajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Permainan dapat membantu peserta didik mengatasi kecemasannya untuk berlatih atau berpartisipasi, serta emosi bersalah dan dipaksa untuk berlatih berbicara (Tarigas, Sahputra, & Erlina, 2014).

Hal ini sejalan dengan penelitian Nisaa' & Adriyani (2021) yang menyimpulkan bahwa hasil analisis data menggunakan rumus korelasi biserial memperoleh hasil  $r_{bis}$  (0,711171) >  $r_{tabel}$  (0,32) untuk taraf signifikan 5% maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima. Pengaruh penggunaan media *pop-up book* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi konsep siklus air adalah sebesar 50,41%, dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Respon peserta didik terhadap penggunaan *pop-up book* adalah sebesar 88,26%, yaitu berada pada kategori sangat baik. Penelitian yang dilakukan oleh Setiadi (2021) menyimpulkan bahwa: (1) siklus pertama, kemandirian dan keaktifan peserta didik saat pembelajaran matematika pada jaringan *synchronous* menggunakan media *crossword puzzle* berada pada kategori cukup dengan rata-rata 56,55% dan 44,76%, dan (2) siklus kedua keaktifan belajar peserta didik meningkat 69,64% dengan kategori baik. Rata-rata kemandirian belajar peserta didik juga mengalami peningkatan 58,57%, dengan kategori cukup. Hal ini membuktikan bahwa media *crossword puzzle* dapat meningkatkan kemandirian dan keaktifan peserta didik pada saat mempelajari materi matriks. Dari beberapa penelitian tersebut, diperoleh bahwa penggunaan suatu media dapat memberi dampak yang baik untuk peserta didik yaitu dapat memahami materi yang disampaikan dan pendidik perlu mengembangkannya dalam berbagai media yang baik untuk peserta didik.

Penggunaan media mempengaruhi pemahaman konsep belajar. Hal tersebut terlihat apabila kemampuan merespon, memiliki perubahan tingkah laku, ataupun menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mencakup ranah kognitif dari materi tertentu. Tolok ukur keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik saat memahami pembelajaran diukur dari nilai yang diperoleh. Keberhasilan pembelajaran dapat diketahui dengan mengukur menggunakan tes, sehingga peneliti dapat menilai keberhasilan peserta didik pada pembelajaran. Hasil belajar merupakan penilaian agar menggambarkan prestasi yang diraih peserta didik tersebut sinkron dengan standard yang telah diterapkan. Hasil belajar juga memberikan gambaran batas kemampuan peserta didik dan menjadi acuan bagi peserta didik untuk memperbaiki kekurangan dan hasil belajar sebelumnya (Syah, 2017).

Penggunaan media pembelajaran semaksimal mungkin dilakukan guru. Hal ini dilakukan untuk memberikan pembelajaran yang bermutu dan terbaik untuk peserta didik, memberikan solusi-solusi dari masalah-masalah berbeda-beda yang dialami peserta didik. Penelitian yang dilakukan sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan

media dalam pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian belajar peserta didik berbeda dengan tujuan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan agar mengetahui bagaimana pemahaman konsep belajar peserta didik yang dimana mereka dituntut tidak hanya mengetahui atau mengerti saja tetapi mereka memahami dan menganalisis sebuah masalah atau pembelajaran yang ditransfer oleh guru.

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *quasi-eksperimen* atau disebut eksperimen semu. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Bima. Jalan Wolter Mongisidi No. 6 Kota Bima kelurahan Sarae. Desain penelitian menggunakan *pretest-posttest non equivalent control group desain*. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A, B, dan C MIN Kota Bima. Adapun jumlah peserta didik adalah 97 orang. Sampel bersifat *multistage random sampling* atau pengambilan sampel secara bertahap yaitu digunakan dalam populasi kompleks yang terdiri dari unit populasi dari beberapa strata dan terdapat pada *cluster* atau area yang bermacam-macam. Hal tersebut dilakukan agar memperoleh sampel yang maksimal agar mewakili seluruh ciri yang ada pada populasinya. Teknik pengambil sampel secara bertahap pada kelas IV yang terdiri dari tiga kelas yaitu IV A, B, dan C, kemudian peneliti memilih dua kelas yaitu IV A dan IV B dari tiga kelas tersebut, penentuan sampel dilakukan secara lot atau undian dengan jumlah 30 peserta didik menjadi 21 sampel dari kelas IV A dan 33 peserta didik menjadi 21 sampel dari kelas IV B. Jadi jumlah keseluruhan sampel adalah 42 peserta didik. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji homogenitas, uji normalitas, dan uji t.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Hasil

#### 3.1.1 Deskripsi Pemahaman Konsep Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PKN Materi Keragaman di Indonesia Kelas IV B yang Diajarkan dengan Media *Mini Book*

Berikut adalah nilai statistik deskriptif hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV A yang menggunakan media *mini book*.

Tabel 1. Nilai Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik Kelas IV A yang Menggunakan Media *Mini Book*

Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai terendah	80	80
Nilai tertinggi	90	97
Nilai rata-rata	85,21	88,28
Standar deviasi	6,37	4,60

Tabel 1 merupakan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas IV A dengan nilai rata-rata 85,21, sedangkan nilai dari *posttest* setelah mendapat perlakuan yaitu 88,28 dengan selisih 3,07. Jika pemahaman konsep belajar pada pembelajaran PKN materi keragaman di Indonesia peserta didik di bagi dalam kelompok yang berkategori rendah, sedang, tinggi akan di peroleh frekuensi dan persentase setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Pemahaman Konsep Pembelajaran PKN Materi Keragaman di Indonesia *Pretest* Peserta Didik Kelas IV A Menggunakan Media *Mini Book*

Tingkat Penguasaan	Kategorisasi	<i>Pretest Mini Book</i>	
		Frekuensi	Presentase %
$x < 81$	Rendah	1	4,76 %
$81 \leq x < 87$	Sedang	11	52,38%
$x \geq 87$	Tinggi	9	42,58%
<b>Jumlah</b>		21	100 %

Tabel 2 tersebut, yaitu pemahaman konsep belajar peserta didik pada pembelajaran PKN materi keragaman di Indonesia *pretest* peserta didik kelas IV A sebelum menggunakan media *mini book* yaitu terdapat 1 peserta didik dengan presentase 4,76% digolongkan pada kategori rendah, 11 peserta didik dengan presentase 52,38% digolongkan pada kategori sedang, dan terdapat 9 peserta didik dengan presentase 42,58% digolongkan pada kategori tinggi.

Tabel 3. Kategori Pemahaman Konsep Belajar Pembelajaran PKN Materi Keragaman di Indonesia *Posttest* Peserta Didik Kelas IV A Menggunakan Media *Mini Book*

Tingkat Penguasaan	Kategorisasi	<i>Posttest Mini Book</i>	
		Frekuensi	Presentase %
$x < 83$	Rendah	3	19,04
$83 \leq x < 92$	Sedang	5	23,80
$x \geq 92$	Tinggi	13	61,90
<b>Jumlah</b>		21	100 %

Tabel 3 tersebut, yaitu pemahaman konsep belajar peserta didik pada pembelajaran PKN materi keragaman di Indonesia *posttest* peserta didik kelas IV A sebelum menggunakan media *mini book* yaitu terdapat 3 peserta didik dengan presentase 19,04% digolongkan pada kategori rendah, 5 peserta didik presentase 28,57% digolongkan pada kategori sedang, dan 13 peserta didik dengan presentase 61,90% digolongkan pada kategori tinggi.

### 3.1.2 Deskripsi Pemahaman Konsep Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PKN Materi Keragaman di Indonesia Kelas IV B yang Diajarkan dengan Media *Crossword Puzzle*

Berikut adalah nilai statistik deskriptif hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV A yang menggunakan media *mini book*.

Tabel 4. Nilai Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik Kelas IV B Media *Crossword Puzzle*

Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai terendah	80	80
Nilai tertinggi	90	97
Nilai rata-rata	80,47	88,95
Standar deviasi	5,10	5,32

Tabel 4 merupakan hasil *pretest* dan *posttest* kelas IV B didapat nilai rata-rata pemahaman konsep belajar pada pembelajaran PKN materi keragaman di Indonesia meningkat sebelum diberikan perlakuan, yaitu nilai rata-rata 80,47, sedangkan nilai rata-rata *posttest* setelah diberi perlakuan adalah 88,95 dengan selisih 8,48. Jika pemahaman konsep belajar pada pembelajaran PKN materi keragaman di Indonesia peserta didik digolongkan dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi akan di peroleh frekuensi dan presentase setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*, maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Kategori Pemahaman Konsep Pembelajaran PKN Materi Keragaman di Indonesia *Pretest* Peserta Didik Kelas IV B Menggunakan Media *Crossword Puzzle*

Tingkat Penguasaan	Kategorisasi	<i>Pretest Crossword Puzzle</i>	
		Frekuensi	Presentase %
$x < 75$	Rendah	0	0
$75 \leq x < 85$	Sedang	14	66,66
$x \geq 85$	Tinggi	7	33,33
<b>Jumlah</b>		21	100 %

Pada tabel 5, dilihat yaitu pemahaman konsep belajar peserta didik pada pembelajaran PKN materi keragaman di Indonesia *pretest* peserta didik kelas IV B sebelum menggunakan media *crossword puzzle* yaitu tidak ada peserta didik pada golongan kategori rendah, 14 peserta didik dengan presentase 66,66% pada golongana kategori sedang, dan 7 peserta didik pada golongan kategori tinggi presentase 33,33%.

Tabel 6. Kategori Pemahaman Konsep Pembelajaran PKN Materi Keragaman di Indonesia *Posttest* Peserta Didik Kelas IV B Menggunakan Media *Crossword Puzzle*

Tingkat Penguasaan	Kategorisasi	<i>Posttest Crossword Puzzle</i>	
		Frekuensi	Presentase %
$x < 82$	Rendah	3	9,52
$82 \leq x < 93$	Sedang	14	66,66
$x \geq 93$	Tinggi	4	19,04
<b>Jumlah</b>		21	100 %

Pada tabel 6, dilihat bahwa pemahaman konsep belajar peserta didik pada pembelajaran PKN materi keragaman di Indonesia *posttest* peserta didik kelas IV B sebelum menggunakan media *crossword puzzle* yaitu terdapat 3 peserta didik dengan presentase 9,52% pada golongan kategori rendah, 14 peserta didik dengan presentase 66,66% pada gologan kategori sedang, dan 4 peserta didik dengan presentase 19,04% pada golongan kategori tinggi.

### 3.1.3 Pengaruh Hasil Pemahaman Konsep Belajar pada Pembelajaran PKN Materi Keragaman di Indonesia Peserta Didik yang Diajarkan dengan Media *Mini Book* dan *Crossword Puzzle*

Uji normalitas menggunakan analisis *one-sample kolmogrov-smirnov test* pemahaman konsep belajar *mini book* adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Normalitas Menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* Pemahaman Konsep Belajar *Mini Book*

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N		21	21
<i>Normal Parameters<sup>a</sup></i>	<i>Mean</i>	85.33	91.19
	<i>Std. Deviation</i>	3.120	5.618
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	0.191	0.311
	<i>Positive</i>	0.191	0.151
	<i>Negative</i>	-0.156	-0.311
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		0.874	1.423
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		0.430	0.035

*a. Test distribution is Normal.*

Uji normalitas menggunakan analisis *one-sample kolmogrov-smirnov tes* pemahaman konsep belajar *crossword puzzle* adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Normalitas Menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* Pemahaman Konsep Belajar *Crossword Puzzle*

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N		21	21
<i>Normal Parameters<sup>a</sup></i>	<i>Mean</i>	84.52	88.38
	<i>Std. Deviation</i>	3.043	4.924
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	0.146	0.182
	<i>Positive</i>	0.123	0.182
	<i>Negative</i>	-0.146	-0.159
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		0.669	0.833
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		0.762	0.491

*a. Test distribution is Normal.*

Uji homogenitas menggunakan analisis *test of homogeneity of variances* pada kedua kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Uji Homogenitas Menggunakan Analisis *Test of Homogeneity of Variances*

		<i>Lavene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar	<i>Based on Mean</i>	0.961	1	40	0.333
	<i>Based on Median</i>	0.050	1	40	0.824
	<i>Based on Median and with Adjusted df</i>	0.050	1	36.056	0.824
	<i>Based on Trimmed Mean</i>	0.697	1	40	0.409

Berdasarkan tabel 9, diperoleh nilai  $F_{hitung} = 1,04 < F_{tabel} = 2, 12$  maka  $H_0$  diterima, jadi kedua kelas data tersebut mempunyai variansi memiliki kesamaan atau homogen.

Uji hipotesis, kriteria pengujian ialah jika  $Sig_{hitung} < 0,05$ , maka  $H_1$  diterima  $H_0$  dan ditolak, yaitu ada pengaruh pemahaman konsep belajar pada pembelajaran PKN materi keragaman di Indonesia peserta didik antara kelas IV A (*mini book*) dan kelas IV B (*crossword puzzle*). Uji hipotesis dilakukan pada hasil *posttest* kedua kelas yaitu kelas *mini book* dan *crossword puzzle*.

Tabel 10. *Group Statistics*

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	<i>Mini Book</i>	21	91.1905	5.61800	1.22595
	<i>Crossword Puzzle</i>	21	88.3810	4.92419	1.07455

Tabel 11. *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 Belajar	Equal Variances Assumed	0.961	0.333	1.723	40	0.093	2.80952	1.63021	-0.48526	6.10431
	Equal Variances Not Assumed			1.723	39.325	0.093	2.80952	1.63021	-0.48702	6.10607

### 3.2 Pembahasan

Penelitian yang dilakukan pada kelas IV A dan B yang diajarkan dengan media *mini book* dan *crossword puzzle* selama 3 (tiga) kali pertemuan. Pada rumusan masalah di atas, masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah pemahaman konsep belajar peserta didik pada suatu materi yang disampaikan oleh pendidik dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar dan guru hanya menggunakan metode ceramah, salah satunya diterapkan pada materi keragaman di Indonesia pada pembelajaran PKN.

Cara mengajar yang monoton tersebut membuat peserta didik bosan dalam kegiatan belajar. Salah satu cara dalam mengatasi masalah tersebut yakni dengan menghadirkan penggunaan media yang semenarik mungkin, sehingga dapat diterapkan di kelas. Media pembelajaran yang digunakan berupa media *mini book* dan *crossword puzzle*. *Mini book* merupakan media dalam proses belajar yang berupa buku berukuran kecil berisi materi yang ringkas dan jelas. Penggunaan media *mini book* dapat menjadikan peserta didik melahirkan suasana belajar yang baru dan mampu menciptakan sifat kooperatif dan komunikasi yang baik dalam kelompok, sehingga peserta didik mudah memahami pelajaran yang ditransfer oleh guru. *Crossword puzzle* adalah media yang terdiri dari kotak mendatar dan menurun dengan cara peserta didik mengisi jawaban di kotak tersebut. Penggunaan media *crossword puzzle* mampu mengasah otak peserta didik, mampu menambah kosa-kata baru peserta didik, dan mampu menghasilkan peserta didik yang teliti dalam menelaah sebuah pertanyaan yang transfer oleh guru.

Penggunaan kedua media tersebut sejalan dengan teori perspektif kognitif. Teori kognitif mengemukakan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu bentuk pengaktifan memori. Memori ditafsirkan tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi memori juga digunakan untuk mensintesis, mengorganisasikan, dan memadukannya



dengan pengetahuan yang terdapat dalam memori agar menjadi membentuk struktur kebiasaan.

Proses belajar dalam teori kognitif terdiri dari 3 tahapan yaitu perhatian, pengkodean, dan pemanggilan kembali informasi. Perhatian merujuk pada proses mendapatkan keterangan dari lingkungan dengan mengabaikan keterangan yang lain. Artinya, fokus pada suatu sumber sehingga peserta didik dapat berpikir kritis. Keterampilan berpikir tingkat kritis ialah kemampuan berpikir tingkat tinggi. Keterampilan ini berpengaruh terhadap kualitas pemahaman konsep peserta didik (Adnyana, 2012).

Hal ini dibuktikan dengan pertama, nilai hasil pemahaman konsep belajar peserta didik sebesar 88,29 dengan media *mini book*. Nilai hasil pemahaman konsep belajar peserta didik sebesar 88,95 dengan media *crossword puzzle*. Kemudian dibuktikan juga dengan analisis inferensial yaitu Berdasarkan hasil analisis *one-sample kolmogorov-smirnov test* data untuk kelas IV A yang diajarkan dengan media *Mini Book*, maka diperoleh nilai sig. (2-tailed)= 0,035 > 0,05, yang menunjukkan data skor pemahaman konsep belajar pada pembelajaran PKN Materi keragaman di Indonesia, kelas IV A yang diajarkan dengan media *mini book* berdistribusi normal, sedangkan melalui analisis data kelas IV B yang diajarkan dengan media *crossword puzzle* diperoleh nilai sig (2-tailed)= 0,491 > 0,05, yang artinya data skor pemahaman konsep belajar pada pembelajaran PKN materi keragaman di Indonesia untuk kelas IV B yang diajarkan dengan media *crossword puzzle* berdistribusi normal, sehingga data kedua kategori berdistribusi normal.

Berdasarkan uji homogenitas untuk menguji kemiripan dua varian diperoleh nilai signifikan media *mini book* homogenitas = 0,333 atau 0,333 > 0,05 sedangkan nilai signifikan media *crossword puzzle* homogenitas = 0,824 atau 0,824 > 0,05 maka  $H_0$  yang menyatakan bahwa populasinya homogen diterima. Artinya data pemahaman konsep belajar pada pembelajaran PKN materi keragaman di Indonesia mencakup dua kelas dari populasi homogen.

Langkah selanjutnya adalah uji t yang dilakukan antara penggunaan media *mini book* dengan *crossword puzzle*, untuk mendapatkan nilai sig. hitung 0,093 pada taraf kesalahan 0,05 dengan nilai df = 40 dengan asumsi pengujian hipotesis jika  $sig_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak dan jika  $sig_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil analisis menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti dapat dipahami terbukti ada perbedaan signifikan antara pemahaman konsep belajar peserta didik kelas IV yang diajarkan menggunakan media *mini book* dan *crossword puzzle* yang diperoleh dari data statistik menunjukkan nilai rata-rata kedua penggunaan media tersebut.

#### 4. Simpulan

Media pembelajaran berupa *mini book* dan *crossword puzzle* adalah dua media yang diintegrasikan dengan materi keragaman di Indonesia untuk memberikan proses pembelajaran efektif dan pemahaman konsep pada peserta didik bukan hanya dimengerti, tetapi juga untuk memahami, menganalisis materi yang diajarkan. Penggunaan media tersebut memberikan warna tersendiri dalam proses pembelajaran, seperti peserta didik terlibat langsung dalam penggunaan kedua media tersebut dan media tersebut mengasikkan dan menyenangkan.

---

**Daftar Pustaka**

- Adnyana, G. P. (2012). Konsep Siswa paada Model Siklus Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 45(3), 201–209. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v45i3.1833>
- Ardiana, E., & Ananda, A. (2022). The Effect of Using the Tiktok Application as a Learning Media on the Activeness and Learning Outcomes of Class XI Social Sciences Students in Sociology Subjects at SMAN 1 Ampek Angkek. *Langgam : International Journal of Social Science Education, Art and Culture*, 1(2), 22–29. <https://doi.org/10.24036/langgam.v1i02.13>
- Baharudin, Fiteriani, I., Sukasih, S., & Sari, C. W. (2022). Implementasi Model Media Crossword Puzzle Bergambar Alternatif Media Pembelajaran selama Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 1–20. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v7i2.5291>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. CV Graha Edu.
- Jalil, S. N., Sulaiman, U., & Sulasteri, S. (2018). Perbandingan Media Mini Book dan Big Book terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Kota Makassar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 53–63. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v5i1a5.2018>
- Lukman, I., Silalahi, A., Silaban, S., & Nurfajriani. (2022). Interactive Learning Media Innovation using Lectora Inspire Solubility and Solubility Product Materials. *Journal of Physics: Conference Series*, 2193(012067). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2193/1/012067>
- Nisaa', F. K., & Adriyani, Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Pop-Up Book terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Konsep Siklus Air. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(2), 89–97. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.8238>
- Oktavia, D. (2018). *Pengembangan Media Mini Book Bergambar Berbasis Tema untuk Baca Permulaan Anak Kelompok B di TK Menara Fitrah Indralaya*. Universitas Sriwijaya.
- Putri, N. F. (2018). Pengembangan Media Mini Book pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 107–113.
- Safri, M., Sari, S. A., & Marlina. (2017). Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 107–113.
- Setiadi, I. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa dalam Jaringan Synchronous Menggunakan Media Crossword Puzzle. *Journal of Mathematics Education*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.24014/sjme.v7i1.11938>
- Sholeh, M., Jannah, R., Mahmudah, M., & Khairunnisa, K. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Efektif dan Bermakna di MI Perwanida Blitar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 16–31. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i2.4301>
- Suardin, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru* (A. Solihin (ed.)). Rosda Group.
- Tarigas, T. D., Sahputra, R., & Erlina. (2014). Pengembangan Media Crossword Puzzle Cheistry (CROPCHEM) pada Materi Struktur Atom di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(9), 1–12. <https://doi.org/10.26418/jppk.v3i9.6906>

- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(02), 48–55. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/5961>
- Wahidin, U., & Syaefuddin, A. (2018). Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(01), 47. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i01.222>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (S. F. S. Sirate (ed.); 1st Edition). Prenadamedia Group.