



## Pengaruh Media Mencari Kata Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Telkom Makassar

Arfeni Puspita Dewi<sup>1\*</sup>, Muh.Tawil<sup>1</sup>, Sitti Rahma Yunus<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi S-1 Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

\*Email: [arfenipuspidewi4@gmail.com](mailto:arfenipuspidewi4@gmail.com)

Info Artikel	Abstrak
Diterima: 13 Maret 2023 Direvisi: 17 Mei 2023 Diterbitkan: 29 Mei 2023	Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendapatkan informasi hasil belajar IPA peserta didik kelas VII yang diajar menggunakan media permainan mencari kata, (2) mendapatkan informasi hasil belajar IPA peserta didik kelas VII yang diajar tanpa menggunakan permainan mencari kata. Penelitian ini merupakan penelitian <i>pre-experimental design</i> . Dengan desain penelitian <i>intect-group comparison</i> . Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Telkom Makassar sebanyak 5 kelas berjumlah 141 orang, sedangkan sampelnya adalah kelas VII B sebagai kelas eksperimen berjumlah 14 orang dan kelas VII E sebagai kelas kontrol berjumlah 12 orang dengan pemilihan sampel secara <i>purposive sampling</i> . Instrumen dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda melalui <i>google form</i> yang sudah divalidasi sebelumnya. Analisis kevalidan menerapkan analisis gregory. Hasil penelitian ditemukan: (1) rata-rata hasil belajar IPA peserta didik kelas VII yang diajar menggunakan media permainan mencari kata berada pada kategori rendah, (2) rata-rata hasil belajar IPA peserta didik kelas VII yang diajar tanpa menggunakan media permainan mencari kata berada pada kategori sangat rendah.
<b>Keywords:</b> Hasil belajar IPA, media permainan mencari kata.	

© 2023 Arfeni Puspita Dewi. This is an open-access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

### PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaan secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangan IPA tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta saja, tetapi juga munculnya “metode ilmiah” (*scientific methods*) yang mewujud melalui suatu rangkaian “kerja ilmiah” (*working scientifically*), nilai dan sikap ilmiah “(*scientific attitudes*)” (Susanti & Apriani, 2020).

Menurut Susanto (2015) “Sains atau Ilmu Pengetahuan Alam adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.”

Menurut Yusuf dan Natalia (2005) dalam pembelajaran IPA sangat diperlukan strategi pembelajaran yang tepat yang dapat melibatkan siswa seoptimal mungkin baik secara intelektual maupun emosional. Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sekarang ini lebih ditekankan pada pengajaran dari pada pembelajaran. Warsita (2008) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya untuk menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Tugas guru adalah membuat agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, efektif, kreatif, menarik dan menyenangkan.

Apabila seseorang ataupun kelompok tidak aktif ataupun hanya mendengarkan teori dari seorang guru ataupun tutor dalam proses pembelajaran IPA maka sulit untuk memahami dan mengingat materi yang telah didapatkan. Guru perlu untuk merancang suatu pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif, baik dalam pemilihan model, metode pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ataupun pemanfaatan media pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan teori-teori yang disampaikan oleh guru dan dapat lebih mudah dalam mengingat, memahami, dan mengerti pelajaran yang diberikan oleh guru.

Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam membentuk proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif yaitu media pembelajaran mencari kata atau yang biasa disebut *word square*. *Word square* dapat membuat peserta didik aktif dalam membaca serta dapat mempermudah peserta didik mengenal atau mengetahui suatu konsep yang dapat menjadi dasar untuk memahami suatu konsep yang ingin diketahui. Menurut Widiyanti, dkk. (2013) lembar kegiatan peserta didik *word square* mempunyai kelebihan dapat membantu peserta didik membiasakan diri membaca buku pelajaran untuk memahami dan mengingat konsep agar bisa menemukan kata pada *word square* yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menurut Hidayat (2019) media permainan mencari kata memiliki kelebihan dimana mempermudah peserta didik memahami materi, melatih ketelitian dan kejelian peserta didik serta melatih fokus peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan peneliti di SMP Telkom Makassar, diperoleh informasi bahwa cara mengajar guru masih membuat peserta didik pasif dalam proses pembelajaran IPA terutama dalam pembelajaran daring. Hal ini disebabkan karena guru masih kerap mengarahkan peserta didik untuk belajar sendiri serta tugas ataupun LKPD yang diberikan masih bersifat konvensional yang biasa diperoleh pada buku ajar yang dimana peserta didik hanya memindahkan jawaban yang ada dalam buku ke dalam tugas ataupun LKPD yang diberikan. Selain itu, pemanfaatan dan penggunaan media kurang dimaksimalkan sehingga konsep-konsep IPA yang disampaikan secara konvensional tidak dapat dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Sesuai pernyataan Meini, dkk. (2017) LKPD yang digunakan guru dalam pembelajaran masih menggunakan LKPD konvensional dengan materi yang sangat minim dan belum dapat mengembangkan aktifitas siswa secara maksimal. Kegiatan belajar yang terdapat dalam LKPD kebanyakan memindahkan jawaban dari materi yang telah ada di awal halaman, sehingga siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran dan tidak melatih siswa untuk berpikir dan tidak dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa untuk mencari informasi-informasi baru berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan dari permasalahan yang didapatkan tersebut, terkhusus pada materi pelajaran IPA, maka peneliti ingin merancang LKPD berbasis *game* yaitu permainan media mencari kata yang dapat memberikan efek menarik dan menyenangkan bagi siswa yang dapat melatih konsentrasi dan daya ingat peserta didik sehingga diharapkan dapat menunjukkan hasil belajar yang lebih baik.

Data dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Widiyanti, dkk (2013) mengatakan LKS *word square* memberikan hasil yang baik ditunjukkan dari hasil belajar peserta didik secara klasikal yang telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu rata-rata hasil belajar secara klasikal mencapai  $\geq 65$  dan ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal  $\geq 85\%$ . Sedangkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ulfah, dkk (2013) sebanyak 93% peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran IPA di MTs Negeri 1 Semarang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Huda & Kurniawati (2016) dimana kelas yang diajarkan dengan menggunakan media permainan mencari kata, hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat nilai rata-rata yang signifikan atau terdapat perbedaan dengan penggunaan permainan mencari kata ditinjau dari prestasi belajar peserta didik. Adapun hasil penelitian Hasni & Hidayat (2017) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara peserta didik yang diajar pada kelas eksperimen dan kelas pembandingnya.

*Word search puzzle* disebut juga sebagai permainan mencari kata. *Word search puzzle* adalah permainan pencarian kata dalam kumpulan huruf yang disusun secara acak pada sebuah kotak yang biasanya berbentuk persegi, kata-kata tersembunyi dapat ditemukan secara horizontal, vertikal dan diagonal Garwan & Jusnita (2020). Kelebihan dari *word search puzzle* adalah dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep dan meningkatkan daya ingat peserta didik (Usman & Ramlawati, 2021).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Usman & Ramlawati (2021) tentang pengaruh *media word search puzzle* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* terhadap hasil belajar dan sikap kimia peserta didik pada materi hidrokarbon. Respon peserta didik terhadap media *word search puzzle* pada model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* yang dikembangkan pada materi hidrokarbon baik dan efektif dalam meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik tetapi tidak ada pengaruh positif terhadap sikap kimia peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Mencari Kata Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMP Telkom Makassar”.

Dengan demikian, diadakan penelitian untuk (1) mendapatkan informasi hasil belajar IPA peserta didik kelas VII SMP Telkom Makassar yang diajar menggunakan media permainan mencari kata, (2) mengetahui perbedaan antara hasil belajar IPA peserta didik yang diajar dengan menggunakan media permainan mencari kata dan yang diajar secara konvensional pada peserta didik kelas VII SMP Telkom Makassar.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk *Intect-Group Comparison*. Tujuan digunakan jenis rancangan ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan mencari kata terhadap hasil belajar IPA kelas VII SMP Telkom Makassar.

Menurut Sugiyono (2016) *Intect-Group Comparison* adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan perlakuan pada sebagian kelompok studi. Desain ini menggunakan dua kelompok subyek yang diberi perlakuan yang berbeda. Kedua kelompok itu ditetapkan tanpa acak (misalnya diambil kelas yang telah terbentuk) namun diasumsikan memiliki kemampuan yang setara dalam semua aspek yang relevan, yang berbeda hanyalah didalam pemberian perlakuan.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 di SMP Telkom Makassar. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah *Purposive Sampling*, yaitu pengambilan sampel dilakukan secara sengaja sesuai tujuan peneliti dan terpilihlah kelas VII B & VII E sebagai kelas yang salah satunya akan diajar menggunakan media permainan mencari kata & satunya lagi tidak diberi perlakuan atau dalam hal ini diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Jumlah sampel yaitu 14 orang dari kelas eksperimen dan 12 orang dari kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes akhir berupa soal pilihan ganda untuk hasil belajar IPA pada peserta didik. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif melalui pengkategorian skor hasil belajar dilakukan berdasarkan pedoman Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.**

Kriteria Pengkategorian Nilai Hasil Belajar.

Interval Skor	Kategori
> 80	Sangat Tinggi
75 – 79,9	Tinggi
70 – 74,9	Cukup
60 – 69,9	Rendah
0 – 59,9	Sangat Rendah

(Sudjana &amp; Ibrahim, 2009)

Sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dengan chi-kuadrat & uji homogenitas. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan bantuan *Microsoft Excel* 2019. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui populasi yang digunakan terdistribusi normal atau tidak sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak.

Pengujian normalitas digunakan rumus Chi-Kuadrat, yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{t=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \dots\dots\dots (1)$$

(Sudjana, 2005)

Uji homogenitas digunakan rumus uji F, yaitu:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{variens terkecil}} \dots\dots\dots (2)$$

(Sugiyono, 2016)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak dengan menggunakan uji t. Uji t yang digunakan dengan persamaan:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \dots\dots\dots (3)$$

(Tiro, 2015)

Kriteria pengujian hipotesis adalah jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,025$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti terdapat perbedaan menggunakan media permainan mencari kata terhadap hasil belajar IPA, sebaliknya jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan menggunakan media permainan mencari kata terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

#### 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan tentang karakteristik distribusi nilai tes hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Telkom Makassar setelah dilakukan penelitian sebagai berikut:

**Tabel 2.**

Hasil Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

No.	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
		<i>Posttest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah Sampel	14	12
2.	Skor Tertinggi	27	23
3.	Skor Terendah	13	9
4.	Skor Rata-rata	21,429	15,333
5.	Stdandar. Deviasi	4,514	4,671
6.	Varians	19,802	22,242

Hasil yang diperoleh dari posttest hasil belajar dari penelitian yang telah dilakukan disajikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.**

Kriteria Pengkategorian Nilai Hasil Belajar.

Kelas	Rata-Rata		Kategori
	Skor	Nilai	
Kelas Eksperimen	21,429	64,94	Rendah
Kelas Kontrol	15,333	46,46	Sangat Rendah

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial disajikan untuk pengujian hipotesis, dalam uji-t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Syarat yang harus dipenuhi untuk pengujian hipotesis adalah data yang diperoleh harus terdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen.

### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi sebaran data normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *chi kuadrat* ( $x^2$ ) dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Data dari *posttest* hasil belajar peserta didik, baik dari kelas eksperimen maupun kontrol dianalisis menggunakan uji *chi kuadrat* ( $x^2$ ). Setelah  $x^2_{hitung}$  telah didapatkan, selanjutnya  $x^2_{hitung}$  tersebut dibandingkan dengan  $x^2_{tabel}$  sehingga dari hasil perbandingan tersebut dapat diketahui bahwa data terdistribusi normal atau tidak. Apabila  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Uji normalitas *posttest* hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen diperoleh  $X^2_{hitung}$  3,99 sedangkan  $< x^2_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (dk) = n-1 adalah 9,49. Berdasarkan hasil analisis data tersebut diperoleh  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  dimana  $5,33 < 9,49$  maka dapat disimpulkan data *posttest* hasil belajar peserta didik telah terdistribusi normal.

Adapun uji normalitas *posttest* hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol diperoleh  $X^2_{hitung}$  8,44 sedangkan  $< x^2_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (dk) = n-1 adalah 9,49. Berdasarkan hasil analisis data tersebut diperoleh  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  dimana  $3,59 < 9,49$  maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* hasil belajar peserta didik juga terdistribusi normal.

### 2) Uji Homogenitas

Setelah kedua sampel dinyatakan normal, maka dilakukan uji homogenitas. Tujuan dari dilakukannya uji homogenitas untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak (heterogen). Berikut tabel hasil perhitungan uji homogenitas

**Tabel 4.**

Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.

Kelas	N	Varians (S) <sup>2</sup>	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
Eksperimen	14	19,802	1,123	2,63	Homogen
Kontrol	12	22,242			

Berdasarkan tabel 6 nilai Hasil uji homogenitas tes hasil belajar dengan menggunakan uji-F di peroleh nilai  $F_{hitung} = 1,370$  sedangkan nilai  $F_{tabel}$  pada pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (dk) =n-1 adalah 2,63. Data ini menunjukkan nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,123 < 2,63$  dengan demikian varians data kedua kelompok tersebut dinyatakan sama (homogen).

### 3) Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas, menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini terdistribusi normal dan homogen sehingga pengujian hipotesis dapat dilaksanakan. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui jawaban hipotesis yang diajukan. Pengujian hipotesis uji-t. Hasil perhitungan dari  $t_{hitung}$  selanjutnya akan dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 16 + 16 - 2 = 30$  dengan taraf signifikan  $\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$ . Adapun kriteria pengujiannya adalah jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,025$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dan sebaliknya  $t_{hitung} < t_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,025$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

Apabila diperoleh perbandingan  $t_{hitung} < t_{(0,975;30)}$  maka  $H_0$  diterima dan apabila  $t_{hitung} > t_{(0,975;30)}$  maka  $H_1$  yang diterima. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t hasil analisis diperoleh  $t_{hitung} = 3,667 > t_{(0,975;30)} = 2,063$  dengan  $dk = 14 + 12 - 2 = 24$ . Hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar IPA peserta didik kelas VII SMP Telkom Makassar yang diajar dengan menggunakan media permainan mencari kata dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

## B. Pembahasan

### Hasil Belajar

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Telkom Makassar dengan menggunakan media permainan mencari kata pada kelas eksperimen (VII B) dan media pembelajaran konvensional (pembelajaran langsung) pada kelas kontrol (VII E), hasil analisis menunjukkan bahwa media permainan mencari kata memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial dari kedua kelas tersebut. Meskipun rata-rata skor dari kelas eksperimen berada pada kategori rendah, namun jika ditinjau dari skor hasil belajar per individu dari kelas eksperimen terdapat beberapa peserta didik yang telah mencapai atau melewati nilai KKM 75 yang berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi.

Salah satu faktor pendukung rata-rata hasil belajar IPA peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan media permainan mencari kata adalah partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar, dan pengerjaan LKPD permainan mencari kata memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran berlangsung menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ulfah, dkk, (2013) bahwa bermain akan membuat anak merasa bahwa belajar yang dilakukan sebagai belajar yang menyenangkan dan ketuntasan klasikal yang diperoleh dari nilai akhir individu setiap siswa sebesar 95% sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Menurut Noviana & Rahman (2013) Lembar kerja peserta didik (LKPD) yang digunakan pada media permainan mencari kata dapat melatih ketelitian dan lebih kritis dalam mencari jawaban sehingga peserta didik tidak mudah melupakan materi yang telah dipelajari. Hal ini terjadi karena pembelajaran menggunakan permainan mencari kata dapat meningkatkan ketelitian, membuat peserta didik kritis dalam berpikir, karena peserta didik dituntut mencari jawaban yang paling tepat dan harus jeli dalam mencari jawaban yang sudah ada pada kotak kata yang terdapat pada lembar kerja.

Selain itu yang menyebabkan rata-rata skor hasil belajar berada di kategori rendah yaitu peneliti agak kesulitan untuk membimbing dan mengawasi peserta didik secara langsung pada saat mengerjakan LKPD, karena LKPD permainan mencari kata dibuat dalam bentuk *microsoft word* atau PDF yang di ada di *google classroom* bukan dalam bentuk *word document* untuk memudahkan peneliti untuk mengontrol pengerjaan peserta didik, serta dalam bentuk aplikasi atau media yang memudahkan peserta didik untuk mengisi permainan mencari kata, sehingga peserta didik yang kebanyakan menggunakan *handphone/gadget* untuk mengerjakan LKPD tersebut kesulitan untuk mengisi kotak pada permainan mencari kata. Hal ini terjadi karena media permainan mencari kata sebenarnya dibuat untuk proses pembelajaran dalam kelas namun karena kondisi pandemi yang

mengharuskan peneliti untuk melakukan penelitian secara daring.

Berbeda dengan LKPD yang digunakan pada pembelajaran konvensional (pembelajaran langsung), jika ditinjau dari skor hasil belajar per individu dari kelas kontrol terlihat bahwa skor tertinggi peserta didik yaitu 23 yang berada pada kategori rendah, dimana skor tersebut belum mencapai nilai KKM. Adapun rata-rata skor kelas kontrol lebih rendah dari kelas eksperimen karena media yang digunakan kelas kontrol dalam bentuk LKPD konvensional hanya sekedar mengerjakan tugas dengan memindahkan jawaban yang ada dalam buku maupun dari internet ke dalam LKPD sehingga peserta didik tidak terlalu memahami dan mudah melupakan materi yang telah diajarkan. Sesuai dengan pernyataan Oktricia, dkk, (2019) bahwa kegiatan belajar yang terdapat dalam LKPD konvensional kebanyakan memindahkan materi yang telah ada di awal halaman sehingga peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran dan selama proses pembelajaran tidak melatih peserta didik untuk berpikir dan tidak dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik untuk mencari informasi-informasi baru yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

Rata-rata skor hasil belajar kedua kelas tersebut menunjukkan kelas eksperimen berada pada kategori rendah dan kelas kontrol berada pada kategori sangat rendah. Dapat disimpulkan bahwa media permainan mencari kata memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata hasil belajar IPA peserta didik kelas VII SMP Telkom Makassar yang diajar menggunakan media permainan mencari kata berada pada kategori rendah.
2. Rata-rata hasil belajar IPA peserta didik kelas VII SMP Telkom Makassar yang diajar tanpa menggunakan media permainan mencari berada pada kategori sangat rendah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Garwan, S., & Jusnita, N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Metode Permainan Word Search Game di Siswa Kelas VIII SMPN 4 Kota Ternate. *Edukasi*, 18(1), 186–192.
- Hasni, & Hidayat, M. Y. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Berbasis Lari Estafet Terhadap Hasil Belajar. *Journal Pendidikan*.
- Hidayat. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Huda, M. S., & Kurniawati, W. (2016). Keefektifan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Ditinjau dari Prestasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Sonosewu Senopakis Ngestiharjo Kasihan Bantul Tahun Ajaran 2016/2017. *Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Meini, Hasanuddin, & Djufri. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis LKPD Konstruktivistik terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Konsep Makanan dan Sistem Pencernaan di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *EduBio Tropika*, 33.
- Noviana, S., & Rahman, A. (2013). Efektivitas Model Pembelajaran Word Square dengan bantuan Alat Peraga pada Materi Geometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Oktricia, H., Yani, A. P., & Ansori, I. (2019). Pengaruh Penerapan LKPD Identifikasi Jenis-Jenis Bambu Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMP Bengkulu Utara. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 167.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 28.
- Susanto. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Tiro, M. A. (2015). *Dasar-Dasar Statistika Edisi ke Empat*. Makassar: Andira Publisher.
- Ulfah, A., Bintari, S., & Pamelasari, S. (2013). Pengembangan LKS IPA Berbasis Word Square Model Keterpaduan Connected. *Unnes Science Education Journal*.
- Usman, M. D., & Ramlawati. (2021). Pengaruh Media Word Search Puzzle melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick terhadap Hasil Belajar dan Sikap Kimia Siswa Kelas X SMAN 1 Tanete Rilau (Studi pada Materi Pokok Hidrokarbon). *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*, 2, 87–97.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.
- Widiyanti, F., Purwantoyo, E., & Irsandi, A. (2013). Efektivitas Metode Observasi dengan LKS Word Square terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Lembaran Ilmu kependidikan*.
- Yusuf, Y., & Natalia, M. (2005). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Biologi Melalui Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Struktural di Kelas I7 SLTP Negeri 20 Pekan Baru. *Jurnal Biogenesis*, Vol (2) 1. Halaman 8-12.