

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Gambaran Umum MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus

1. Sejarah Singkat Berdirinya MI NU Nurul Huda

MI NU Nurul Huda terletak di dukuh Kacu desa Banget Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus yang berdiri pada Hari Ahad Kliwon tanggal 11 Januari 1969 yang di dirikan oleh organisasi Jam'iyah Nahdlatul Ulama Ranting Banget. Berdiri di atas tanah yang berstatus milik sendiri yang berasal dari tanah wakaf bapak Ahmad Sahal seluas 450 M² untuk gedung bangunan dan tanah seluas 2.000 M² yang berstatus hak pakai untuk lapangan olah raga dan rencana relokasi untuk madrasah ibtdaiyah NU Nurul Huda.

Sebagaimana telah tercantum dalam UUD 1945 Alenia keempat bahwa salah satu tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, untuk mewujudkan tujuan tersebut tentu tidak hanya menjadi tugas pemerintah saja akan tetapi menjadi tugas dan kewajiban seluruh rakyat dan bangsa Indonesia termasuk pengurus Madrasah atau lembaga pendidikan Ma'arif Cabang Kudus. Karena mengajarkan ajaran Islam *Ahlusunnah Wal Jama'ah* adalah merupakan kewajiban, terutama dalam pengembangan Agama Islam, maka perlu didirikan lembaga pendidikan yang banyak mengajarkan pengetahuan agama, dalam hal ini madrasah.

Menyadari bahwa lembaga pendidikan tingkat dasar di dukuh Kacu belum ada, mengingat penduduk dukuh Kacu banyak yang madrasah tingkat dasar dilain desa, maka dipandang perlu untuk mendirikan lembaga pendidikan tingkat dasar pertama agar dapat memberikan kempatan belajar bagi warga Kacu. Menyadari bahwa rata-rata penduduk diwilayah sekitar didirikannya madrasah adalah golongan ekonomi lemah, maka perlu belajar bagi mereka yang tidak atau kurang mampu dalam pembiayaan terutama mereka yang mempunyai keinginan keras untuk madrasah.

2. Letak Geografis

Letak geografis MI NU Nurul Huda merupakan daerah pinggiran kecamatan Kaliwungu yang dilihat dari letak geografisnya sangat strategis untuk mendirikan madrasah di

tingkat dasar karena jauh dari pusat kota yang berjarak \pm 3 km dari pusat Kecamatan dan 9 km dari Ibu Kota Kabupaten.

Gedung Nurul Huda Banget dibangun diatas tanah seluas 300 m² berada disebelah Barat dan Luas bangunannya seluas 187,954 ha. dan yang berada disebelah Timur dengan tanah seluas 350 m² dan bangunannya seluas 250 m². memiliki ruang kelas 7 buah, ruang laboratorium dan ruang multimedia 1 buah, ruang bimbingan konseling, ruang UKS dan memiliki aula. Di samping memiliki beberapa ruang yang penulis sebutkan diatas, MI NU Nurul Huda Banget juga dilengkapi dengan kamar mandi atau WC untuk murid sejumlah 4 buah, kamar mandi atau WC untuk guru 1 buah.

Letak geografis MI NU Nurul Huda Banget dapat disebutkan dengan batas-batas sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara : Berbatasan dengan Desa Gamong
- b. Sebelah Barat : Berbatasan dengan Desa Blimbing
- c. Sebelah Timur : Berbatasan dengan Desa Jetak Kedungdowo
- d. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Desa Kotakan

3. Visi, Misi dan Tujuan MI NU Nurul Huda Banget Kaliwungu Kudus

MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus berdiri dengan membawa Visi dan Misi yang berkaitan dengan latar belakang didirikannya suatu lembaga pendidikan yaitu sebagai berikut :

- a. Visi umum Madrasah Ibtidaiyah NU Nurul Huda Banget Kaliwungu Kudus adalah :
“Unggul dalam prestasi santun dalam berbudi berkualitas dibidang IPTEK dan IMTAQ”
- a. Misi Madrasah Ibtidaiyah NU Nurul Huda Banget Kaliwungu Kudus adalah : “Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi mutu, baik secara keilmuan maupun moral dan sosial, sehingga mampu menyiapkan dan mengembangkan sumber daya insani yang berkualitas di bidang IPTEK dan IMTAQ”
- b. Tujuan Madrasah Ibtidaiyah NU Nurul Huda Banget Kaliwungu Kudus

Adapun tujuan dari didirikannya MI NU Nurul Huda Banget Kaliwungu Kudus adalah : Memberikan kemampuan dasar “ Baca, Tulis, Hitung “ pengetahuan dan

ketramampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa, memberikan bekal kemampuan dasar tentang pengetahuan agama islam dan pengalamannya sesuai dengan tingkat perkembangan serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti pendidikan dijenjang selanjutnya.

Mengingat tujuan yang mulia itu dan karena belum ada madrasah tingkat dasar pertama di daerah tersebut, maka dengan kesepakatan dan kebulatan tekad para pengurus serta bantuan dari masyarakat sekitar terwujudlah gagasan tersebut, yakni berdirinya gedung madrasah sangat potensial.

B. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Untuk mengetahui tingkat penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* peneliti menggunakan angket. Setiap variabel dikatakan valid apabila hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 4.1
Validitas Variabel Strategi *Crossword Puzzle*

Variabel	Item	<i>Corrected Item Total Correlation (r-hitung)</i>	r tabel	Keterangan
Strategi <i>Crossword Puzzle</i> (X)	Q1	0,433	0,325	Valid
	Q2	0,345	0,325	Valid
	Q3	0,351	0,325	Valid
	Q4	0,395	0,325	Valid
	Q5	0,490	0,325	Valid
	Q6	0,595	0,325	Valid
	Q7	0,516	0,325	Valid
	Q8	0,588	0,325	Valid
	Q9	0,427	0,325	Valid
	Q10	0,559	0,325	Valid
	Q11	0,439	0,325	Valid
	Q12	0,360	0,325	Valid
	Q13	0,592	0,325	Valid
	Q14	0,425	0,325	Valid
	Q15	0,458	0,325	Valid
	Q16	0,354	0,325	Valid

	Q17	0,439	0,325	Valid
	Q18	0,485	0,325	Valid
	Q19	0,543	0,325	Valid
	Q20	0,611	0,325	Valid
	Q21	0,488	0,325	Valid
	Q22	0,529	0,325	Valid

Berdasarkan hasil uji coba dengan menggunakan SPSS dapat diketahui bahwa 22 item pernyataan dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dari strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan menggunakan program SPSS memberikan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2
Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.831	22

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa variabel strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan memiliki nilai *cronbach alpha* 0,831 yang lebih tinggi dari 0,6 maka dikatakan reliabel. Dengan demikian syarat reliabilitas alat ukur terpenuhi.

C. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Uji normalitas data dapat mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yakni distribusi data yang berbentuk lonceng (*bell shaped*).

Untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak dapat dilakukan beberapa cara. Namun dalam pendekatan ini, peneliti menggunakan uji normalitas data dilakukan dengan grafik dan melihat angka besaran angka signifikansi *Kolmogorof-Smirnov*. Dengan kriteria pengujian:

- 1) Jika angka signifikan (SIG) > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika angka signifikan (SIG) < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.¹

Tabel 4.3
Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Strategi Crossword Puzzle	.102	37	.200*	.959	37	.186
Hasil Belajar	.193	37	.001	.951	37	.104

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Dari hasil *test of normality* untuk variabel strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, karena SIG, *kolmogorov-smirnov* adalah 0,186 yang lebih besar dari 0,05 ($0,186 > 0,05$), maka distribusi data untuk strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah normal. Sedangkan untuk variabel hasil belajar adalah 0,104, karena angka SIG *Kolmogorov-smirnov* adalah 0,104 yang lebih besar 0,05 ($0,104 > 0,05$), maka distribusi data untuk hasil belajar adalah normal. Dengan demikian asumsi normalitas dari dua variabel tersebut terpenuhi.

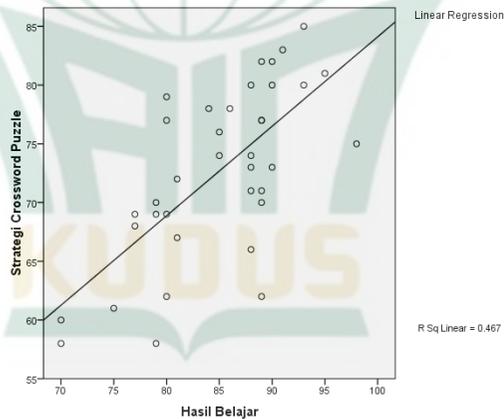
¹ Masrukhin, *Statistika Inferensial*, 56.

2. Uji Linieritas

Pengujian linieritas data dapat dilakukan dengan beberapa cara. Namun dalam kesempatan kali ini peneliti menggunakan uji linieritas data dengan *scatter plot*. Linearitas data adalah keadaan dimana hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen bersifat linear (garis lurus) dengan range variabel independen tertentu. Uji linearitas bisa diuji dengan *scatter plot* (diagram pancar) seperti yang digunakan untuk deteksi data outlier, dengan memberi tambahan garis regresi.² Oleh karena *scatter plot* hanya menampilkan hubungan dua variabel saja, jika lebih dari dua data, maka pengujian data dilakukan dengan berpasangan tiap dua data. Adapun kriteria uji linearitas adalah:

- 1) Jika pada grafik mengarah ke kanan atas, maka data termasuk dalam kategori linear.
- 2) Jika pada grafik tidak mengarah ke kanan atas, maka data termasuk dalam kategori tidak linear.

Tabel 4.4
Uji Linieritas



Dari olah data SPSS diatas diperoleh tingkat signifikansi dari nilai linierity sebesar 0,467, ini berarti tingkat signifikansi dari nilai linieritykurang dari 0,05 ($0,467 < 0,05$), yang artinya bahwa terdapat hubungan

² Masrukhin, *Statistika Inferensial*, 77.

bersifat linier secara signifikan antara variabel strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (X) dengan variabel hasil belajar (Y). Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpola linier terhadap hasil belajar.

D. Hasil Penelitian

1. Strategi *Crossword Puzzle*

Dari hasil angket strategi *Crossword Puzzle* (X) kemudian dimasukkan ke dalam tabel frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Strategi *Crossword Puzzle*

No	ΣX	F	ΣXF
1	58	2	116
2	60	1	60
3	61	1	61
4	62	2	124
5	66	1	66
6	67	1	67
7	68	1	68
8	69	3	207
9	70	2	140
10	71	2	142
11	72	1	72
12	73	2	146
13	74	2	148
14	75	1	75
15	76	1	76
16	77	3	231
17	78	2	156
18	79	1	79
19	80	3	240
20	81	1	81
21	82	2	164
22	83	1	83
23	85	1	85
Jumlah		37	2687

Dari tabel distribusi frekuensi seperti diatas maka akan dihitung nilai mean dan range dan strategi *Crossword Puzzle* (X) melalui rumus berikut:

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$= \frac{2687}{37}$$

$$= 72,621 \text{ (dibulatkan menjadi } 72,62)$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa strategi *Crossword Puzzle* memiliki rata-rata sebesar 72,62. Untuk mengetahui kategorinya, selanjutnya dengan membuat interval dengan langkah sebagai berikut:

- a. Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

$$H = 85$$

$$L = 58$$

- b. Mencari range

$$R = H - L + 1$$

$$= 85 - 58 + 1$$

$$= 28$$

- c. Mencari interval

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{28}{4}$$

$$= 7$$

Berdasarkan perhitungan diatas diketahui interval sebesar 7 sehingga untuk mengetahui kategorinya sebagai berikut :

Table 4.6
Interval Kategori Strategi *Crossword Puzzle*

No	Interval	Kategori
1	79 – 85	Sangat Baik
2	72 – 78	Baik
3	65 – 71	Cukup
4	58 – 64	Kurang

Dari hasil perhitungan *mean*, diperoleh angka sebesar 72,62 sehingga dengan demikian dapat diartikan bahwa pelaksanaan strategi *Crossword Puzzle* masuk dalam kategori “baik” karena terdapat dalam interval (72 - 78).

2. Hasil belajar (Y)

Dari hasil tes Hasil belajar yang kemudian dimasukkan kedalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Hasil belajar

No.	ΣY	F	$\Sigma Y.F$
1	70	2	140
2	75	1	75
3	77	2	154
4	79	3	237
5	80	4	320
6	81	2	162
7	84	1	84
8	85	2	170
9	86	1	86
10	88	5	440
11	89	6	534
12	90	3	270
13	91	1	91
14	93	2	186
15	95	1	95
16	98	1	98
Jumlah		37	3142

Dari tabel distribusi frekuensi seperti di atas akan dihitung nilai *mean* dan *range* dari hasil belajar (Y) melalui rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\Sigma Y}{N} \\
 &= \frac{3142}{37} \\
 &= 84,918 \text{ (dibulatkan menjadi 84,91)}
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa hasil belajar memiliki rata-rata sebesar 84,91. Untuk mengetahui kategorinya, selanjutnya dengan membuat interval dengan langkah sebagai berikut :

- a. Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

$$H = 98$$

$$L = 70$$

- b. Mencari range

$$\begin{aligned}
 R &= H - L + 1 \\
 &= 98 - 70 + 1 \\
 &= 29
 \end{aligned}$$

c. Mencari interval

$$\begin{aligned}
 I &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{29}{4} \\
 &= 7,25 \text{ (dibulatkan menjadi 7)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diketahui interval sebesar 7 sehingga untuk mengetahui kategorinya sebagai berikut :

Tabel 4.8
Interval Kategori Hasil belajar

No.	Interval	Kategori
1	91 – 98	Sangat Baik
2	84 – 90	Baik
3	77 – 83	Cukup
4	70 – 76	Kurang

Dari hasil perhitungan mean, diperoleh angka sebesar 84,91 sehingga dengan demikian dapat diartikan bahwa hasil belajar masuk dalam kategori “baik” karena terdapat dalam interval (84 - 90).

E. Analisis Data

Analisis ini untuk mengetahui adanya pengaruh strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar kelas IV di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus dilakukan dengan rumus product moment yaitu sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 r &= \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{((n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2))}} \\
 r &= \frac{37(229372) - (2687)(3142)}{\sqrt{\{(37(197085) - (2687)^2) \cdot (37(268384) - (31242)^2)\}}} \\
 r &= \frac{8486764 - 8442554}{\sqrt{7292145 - 7219969} \cdot 9930208 - 9872164} \\
 r &= \frac{44210}{\sqrt{72176.58044}} \\
 r &= 0,683
 \end{aligned}$$

Keterangan :

- r : Koefisien korelasi
 $\sum X$: Jumlah skor pertanyaan
 $\sum Y$: Jumlah skor total
 n : Jumlah responden

Mencari nilai korelasi antara strategi *Crossword Puzzle* dengan hasil belajar kelas IV pada pelajaran tema Sikap Kepahlawanan di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus Adapun nilai korelasi dengan menggunakan program SPSS 16.0 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Koefisien Determinasi
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.683 ^a	.467	.451	4.890

a. Predictors: (Constant), Strategi *Crossword Puzzle*

Berdasarkan hasil di atas dapat diperoleh bahwa nilai koefisien determinasi variabel strategi *Crossword Puzzle* dengan hasil belajar adalah 46,7%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa strategi *Crossword Puzzle* memberikan kontribusi terhadap hasil belajar sebesar 46,7% dan sisanya 53,3% dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian.

Sedangkan antara variabel strategi *Crossword Puzzle* (X) dengan variabel hasil belajar (Y) mempunyai nilai korelasi sebesar 0,683 oleh karena itu mempunyai hubungan yang kuat dan masuk dalam interval korelasi (0,60-0,799).

Tabel 4.10
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

No.	Interval Korelasi	Hubungan
1	0,00 s/d 0,199	Sangat Rendah
2	0,20 s/d 0,399	Rendah
3	0,40 s/d 0,599	Cukup Kuat
4	0,60 s/d 0,799	Kuat
5	0,80 s/d 1,000	Sangat Kuat

Sumber : Sugiono (2017 :257)

Berdasarkan kriteria tersebut, maka nilai koefisien korelasi sebesar 0,683 masuk dalam kriteria (0,60 s/d 0,799) yaitu dalam kategori “Kuat”. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi *Crossword Puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kelas IV pada mata pelajaran tema Sikap Kepahlawanan di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2019/2020.

F. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) dari strategi *Crossword Puzzle* adalah sebesar 72,62 termasuk dalam kategori “Baik” karena masuk dalam interval 72-78. Artinya, penggunaan strategi *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran tema Sikap Kepahlawanan kelas IV di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2019/2020 tergolong baik. Hal ini disebabkan guru tema Sikap Kepahlawanan telah aktif menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) dari hasil belajar pada mata pelajaran tema Sikap Kepahlawanan adalah sebesar 84,92 (interval 84-90) tergolong kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran tema Sikap Kepahlawanan kelas IV di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2019/2020 baik. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa mempunyai hasil belajar yang baik dalam mengikuti pelajaran tema Sikap Kepahlawanan di kelas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai korelasi (*r*) antara variabel strategi *Crossword Puzzle* dengan variabel hasil belajar adalah sebesar 0,683. Dimana kriteria penafsiran pada nilai korelasi 0,683 termasuk kategori kuat. Dari hasil nilai korelasi 0,683 dapat diketahui nilai koefisien determinasi (*Rsquare*) sebesar 0,467, yang mempunyai arti bahwa 46,7% variasi besarnya hasil belajar bisa dijelaskan oleh variasi strategi *Crossword Puzzle*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa strategi *Crossword Puzzle* telah memberikan kontribusi sebesar 46,7% terhadap hasil belajar dan sisanya 53,3% dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian.

Hasil penelitian ini mendukung teori yang dijelaskan oleh Malvin L. Silberman strategi *Crossword Puzzle* adalah salah satu bagian dari peninjauan kembali atau juga dapat

mengasah daya ingat. Selain itu juga ada tiga manfaat strategi *Crossword Puzzle*. Pertama membantu siswa agar aktif sejak awal pembelajaran, kedua membantu siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif, dan ketiga menjadikan belajar menyenangkan.³

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada taraf signifikan 1% untuk responden berjumlah $N = 37$ diketahui pada hasil nilai dari r_{tabel} adalah $= 0,418$ sedangkan $r_{observasi} = 0,683$ yang berarti $r_{observasi}$ lebih besar dari r_{tabel} ($r_o > r_t$). Dengan demikian pada taraf signifikan 1% hasilnya adalah signifikan, yang berarti ada korelasi yang signifikan antara strategi *Crossword Puzzle* dengan hasil belajar. Sedangkan pada taraf signifikan 5% untuk responden berjumlah $N = 37$ terdapat pada r_{tabel} adalah $= 0,325$ sedangkan $r_{observasi} = 0,683$ yang berarti $r_{observasi}$ lebih besar dari r_{tabel} ($r_o > r_t$). Dengan demikian pada taraf signifikan 5% hasilnya adalah signifikan, yang berarti ada korelasi yang signifikan antara strategi *Crossword Puzzle* dengan hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis di atas membuktikan bahwa pada taraf 1% dan 5% hasilnya adalah signifikan. Dengan demikian hipotesis yang diajukan penulis dapat diterima kebenarannya. Adapun nilai koefisien korelasi sebesar $0,699$ masuk dalam kriteria ($0,60-0,799$) yaitu dalam kategori “Kuat”. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi *Crossword Puzzle* berkorelasi signifikan terhadap hasil belajar pada pelajaran tema sikap kepahlawanan di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2019/2020.

Strategi *Crossword Puzzle* yang digunakan akan memberikan nilai positif bagi siswa. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan soal bersama, siswa selalu berlomba-lomba untuk menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi siswa yang menemukan jawaban akan dapat menjawab teka-teki silang tersebut dan siswa lain dalam kelompoknya juga akan mengetahui jawaban yang benar. Faktor ketelitian dan ketepatan yang tinggi juga menjadi sangat menentukan dalam pengisian jawaban teka-teki silang, karena huruf-huruf dalam jawaban dapat mempengaruhi jawaban yang lainnya.

³ Hisyam Zaini, Dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), 7.

Penerimaan hipotesis adanya korelasi yang signifikan antara strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar ini sejalan dengan penelitian lain yang berjudul “Korelasi *Cooprative Learning Tipe Crossword Puzzle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aqidah Ahklak”, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar.

Penerapan strategi *Crossword Puzzle* dalam proses belajar mengajar dapat memupuk rasa percaya diri para siswa karena mereka dilatih untuk melihat bahwa belajar adalah suatu yang mudah dan berusaha menghadapi masalah dengan tenang dan dibarengi dengan hal-hal yang menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman dan dengan mudah menerima pembelajaran yang disampaikan.

Dengan demikian penelitian ini membuktikan bahwa strategi *Crossword Puzzle* yang diterapkan oleh guru pada pelajaran sikap kepahlawanan kelas IV di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus dapat meningkatkan terhadap hasil belajar. Kedua variabel strategi *Crossword Puzzle* dan terhadap hasil belajar di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus termasuk kategori baik. Dimana baik pada segi penerapan strategi *Crossword Puzzle* maupun baik pada hasil belajar.