

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Obyek Penelitian**

##### **1. Sejarah Perkembangan MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus**

MI NU Al Khurriyah 02 Besito adalah lembaga pendidikan dasar dengan status terakreditasi A dan terletak di Desa Besito Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. Lokasi gedung berada di tengah masyarakat Dukuh Besito Kauman yang sangat strategis karena jauh dari keramaian dan jalan raya.

Adapun batas-batas wilayahnya sebagai berikut :

- \* Sebelah utara : Jalan Dukuh / Desa
- \* Sebelah Timur : Rumah penduduk
- \* Sebelah selatan : Makam umum
- \* Sebelah barat : Rumah penduduk

MI NU Al Khurriyah 02 Besito dibangun pada hari Selasa tanggal 14 bulan Juli tahun 1981 yang mana pada saat itu baru satu gedung yang terdiri dari tiga ruang belajar .Dalam perjalanan seiring perkembangan zaman dimana perkembangan penduduk semakin pesat yang menyebabkan meningkatnya anak usia saekolah ,akhirnya kapasitas gedung yang hanya memiliki tiga ruang belajar pada tahun 1983 dibangun satu unit lagi dengan kapasitas empat ruang Maka pada tahun itulah MI NU Al Khurriyah 02 genap memiliki enam ruang kelas dan satu ruang kantor, namun masih banyak ruang lagi yang dibutuhkan guna melengkapi sarana pendidikan yang ada di madrasah kami.

Dalam perkembangan berikutnya kerja sama madrasah dengan masyarakat dan Pemerintah Kabupaten Kudus maka pada tahun 2002 MI NU Al Khurriyah 02 mendapatkan dana rehab madrasah sehingga kebutuhan ruang yang layak huni semakin terpenuhi. Hal ini tidak lepas dari peran utama dari

Pengurus MI NU Al Khurriyah 02 serta masyarakat yang sangat mendukung kemajuan madrasah di wilayahnya.

MI NU Al Khurriyah 02 memiliki tanah seluas 1.225 m<sup>2</sup> dengan luas bangunan 735 m<sup>2</sup>, dan dalam kondisi yang baik.

**2. Profil MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus**

**Tabel 4.1**

**Profil MI NU Al-Khurriyah 02**

NSM	111233190093
NPSN	60712334
Nama	MI NU Al Khurriyah 02
Akreditasi	A
Alamat	Besito RT 03 RW 03
Kodepos	59354
Nomor Telepon	+6285225815175
Email	<a href="mailto:Minuak02@yahoo.co.id">Minuak02@yahoo.co.id</a>
Jenjang	MI
Lintang	-6.758273388662793
Bujur	110.84689649753273
Waktu Belajar	Pagi Hari
Kota	Kudus
Propinsi	Jawa Tengah
Kecamatan	Gebog
Kelurahan	Besito

**3. Tujuan MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus**

MI NU Al Khurriyah 02 sebagai lembaga yang berperan dalam pendidikan memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Membantu pemerintah dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, agar secara bertahap dapat mewujudkan kualitas sumber daya manusia yang memadai.

- 2) Mengembangkan ajaran Ahlul-sunnah Wal Jama'ah kepada generasi penerus ditengah-tengah kehidupan masyarakat, bangsa dan negara, agar dapat diwujudkan dalam rantai perjuangan menegakkan Islam Ahlul-sunnah Wal Jama'ah.
- 3) Memberikan kesempatan kepada masyarakat yang berkeinginan untuk masuk jenjang pendidikan ditingkat dasar, terutama bagi yang tidak mampu untuk sekolah di daerah perkotaan.
- 4) Secara khusus, bahwa tujuan yang diharapkan adalah meliputi:
  - a) Mendidik para siswa untuk menjadi manusia pembangunan seutuhnya yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT dan sebagai warga negara yang berpedoman kepada pancasila dan UUD 1945.
  - b) Mendidik para siswa untuk menjadi manusia yang bertaqwa, berakhlak mulia, sebagai muslim yang menghayati dan mengamalkan ajaran agamanya.
  - c) Memberi bekal kemampuan yang diperlukan bagi siswa yang akan melanjutkan pendidikan tingkat pertama.
  - d) Memberi bekal kemampuan yang diperlukan bagi siswa yang memasuki bidang kehidupan bermasyarakat.
  - e) Penanaman aqidah yang kokoh dan moral yang mulia kepada generasi mendatang.
  - f) Peningkatan mutu dan kualitas belajar peserta didik yang handal dan tangguh.
  - g) Terpenuhinya kebutuhan belajar mengajar sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar menuju tercapainya tujuan pendidikan.
  - h) Terbentuknya anak bangsa yang cerdas, santun, sholih dan memiliki kepribadian yang luhur dan kuat
  - i) Meringankan beban guru, murid dan orang tua dalam memenuhi kebutuhan untuk menunjang

proses belajar mengajar yang mengarah pada tercapainya tujuan pendidikan.<sup>2</sup>

**4. Visi & Misi Madrasah**

1) Visi Madrasah

Menjadikan Madrasah yang beriman dan bertaqwa, cerdas dalam prestasi, santun dalam budi pekerti.

2) Misi Madrasah

- a) Menciptakan suasana madrasah yang Islami.
- b) Mewujudkan peserta didik yang cerdas, terampil, dan berakhlakul karimah.
- c) Membangun citra madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat di bidang pendidikan.<sup>3</sup>

**5. Keadaan Guru, Karyawan dan Siswa MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus**

Keadaan Guru sebagai hal yang mendukung dalam proses pembelajaran dan transfer ilmu kepada siswa. Maka dari itu, dibutuhkan Guru dan Karyawan sebagaimana hasil observasi, wawancara dan dokumentasi di MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus.

**Tabel 4.2**  
**Data Guru MI NU Al-Khurriyah 02**

No	Nama	L/P	Jabatan	Status Guru
1	Indah Purwaningsih, S.Pd.I	P	Kepala Madrasah	Guru Mapel
2	Sholichul Huda, S.Pd.I	L	Wakil Kepala Madrasah	Guru Kelas
3	Dewi Fatimah, S.Pd.I	P		Guru Kelas
4	Nur Hidayah, S.Pd.I	P		Guru Kelas
5	Moh Khotib, S.Pd.I	L		Guru Kelas
6	Falihun Nusro, S.Pd.I., M.Pd.I	L		Guru Kelas

7	Khusnul Khotimah, S.Ag	P		Guru Kelas
8	Widyastuti Murniwati	P		Guru Mapel
9	Hadi Rukenan	L	TU	

Keadaan siswa di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus dari tahun ke tahun mengalami perkembangan. Adapun siswa yang bersekolah di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun pelajaran 2019-2020 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Data Siswa MI NU Al-Khurriyah 02**

Kelas	L	P	Jumlah
1	18	14	32
2	20	12	32
3	15	17	32
4	20	10	30
5	15	10	25
6	10	12	22
<b>Total</b>	<b>98</b>	<b>75</b>	<b>173</b>



**B. Analisis Hasil Uji Validitas dan Uji Relibilitas**

1. Hasil Uji Validitas

Pengukuran Uji Validitas dihitung dengan menggunakan sampel keseluruhan responden berjumlah 25 responden. Duwi Prayitno mengatakan bahwa pengukuran bisa dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .<sup>91</sup> Dalam pengujian validitas instrumen menggunakan pengujian validitas *Corrected Item-Total Correlation* yaitu dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dan melakukan koreksi terhadap nilai koefisien korelasi yang overstimasi. Adapun hasil validitas yang telah peneliti lakukan dengan menggunakan program SPSS 17.0, maka peneliti akan mendeskripsikan hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.4**

**Hasil Uji Validitas Variabel Strategi *Crossword Puzzle* (X<sub>1</sub>)**

No item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	$r_{tabel}$	Keterangan
Q1	0,494	0,396	Valid
Q2	0,547	0,396	Valid
Q3	0,572	0,396	Valid
Q4	0,525	0,396	Valid
Q5	0,550	0,396	Valid
Q6	0,420	0,396	Valid
Q7	0,475	0,396	Valid
Q8	0,595	0,396	Valid
Q9	0,431	0,396	Valid
Q10	0,468	0,396	Valid
Q11	0,481	0,396	Valid
Q12	0,481	0,396	Valid
Q13	0,629	0,396	Valid
Q14	0,565	0,396	Valid
Q15	0,516	0,396	Valid

<sup>91</sup>Duwi Priyatno, Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS, (Yogyakarta: MediaKom, 2010), hlm 91.

Q16	0,510	0,396	Valid
Q17	0,435	0,396	Valid

Sumber Data: *Output SPSS yang Diolah, 2019*

Berdasarkan data diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa semua nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih dari  $r_{\text{tabel}}$  (0,396), yang berarti semua butir pertanyaan dikatakan valid. Adapun uji validitas variabel Strategi *Indeks Card Match* tersaji dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ )**

No item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	$r_{\text{tabel}}$	Keterangan
Q1	0,505	0,396	Valid
Q2	0,509	0,396	Valid
Q3	0,523	0,396	Valid
Q4	0,510	0,396	Valid
Q5	0,467	0,396	Valid
Q6	0,551	0,396	Valid
Q7	0,514	0,396	Valid
Q8	0,477	0,396	Valid
Q9	0,413	0,396	Valid
Q10	0,481	0,396	Valid
Q11	0,536	0,396	Valid
Q12	0,464	0,396	Valid
Q13	0,497	0,396	Valid
Q14	0,470	0,396	Valid
Q15	0,424	0,396	Valid
Q16	0,460	0,396	Valid
Q17	0,426	0,396	Valid
Q18	0,484	0,396	Valid
Q19	0,488	0,396	Valid
Q20	0,509	0,396	Valid

Sumber Data: *Output SPSS yang Diolah, 2019*

Berdasarkan data diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa semua nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih dari  $r_{tabel}$  (0,396), yang berarti semua butir pertanyaan dikatakan valid.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen dari variabel  $X_1$  (Strategi *Crossword Puzzle*),  $X_2$  (Strategi *Indeks Card Match*), didapatkan hasil sebagai berikut:

a. Uji reliabilitas instrumen variabel Strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ )

Berdasarkan hasil analisis SPSS 17.0 pada uji reliabilitas instrumen variabel catatan kecil yang dilakukan, hasil *Cronbach Alpha* sebesar  $0,878 > 0,60$ .

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Reliabilitas Strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ )**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.878	17

b. Uji reliabilitas instrumen variabel Strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ )

Berdasarkan hasil analisis SPSS 17.0 pada uji reliabilitas instrumen variabel Strategi *Indeks Card Match* yang dilakukan, hasil *Cronbach Alpha* sebesar  $0,879 > 0,60$ .

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Reliabilitas Strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ )**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.879	20

Kriteria bahwa instrumen itu dapat dikatakan reliabel, apabila nilai yang didapat dalam proses pengujian dengan uji statistik *Cronbach Alpha*  $> 0,60$ . Sebaliknya, jika angka koefisien *Cronbach Alpha*  $< 0,60$  maka dikatakan tidak reliabel.<sup>92</sup>

Berdasarkan hasil yang diperoleh setelah diadakan uji reliabilitas tersebut dengan memakai uji statistik *Cronbach Alpha*. Dari uji reliabilitas tersebut diperoleh hasil untuk strategi *Crossword Puzzle* sebesar  $0,878 > 0,60$ , hasil uji reliabilitas untuk strategi *Indeks Card Match*  $0,879 > 0,60$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen dari kedua variabel tersebut reliabel.

## C. Analisis Uji Asumsi Klasik

### 1. Uji Normalitas

Dilihat dari hasil pengolahan dengan SPSS 17.0, hasil *test of normality* ditemukan angka SIG =  $0,235$  untuk Strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) yakni (angka SIG  $0,235 > 0,05$ ), untuk Strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ ) yakni (angka SIG  $0,077 > 0,05$ ) dan hasil belajar siswa yakni (angka SIG  $0,098 > 0,05$ ). Dengan demikian data dari ketiga variabel tersebut berdistribusi normal.

### 2. Uji Linieritas

Adapun hasil pengujian linieritas strategi *Crossword Puzzle*, strategi *Indeks Card Match*, dan hasil belajar siswa berdasarkan *scatter plot* menggunakan SPSS 17.0, berdasarkan grafik uji linieritas terlihat garis regresi pada grafik tersebut membentuk bidang yang mengarah kekanan atas, hasil dari nilai linierity sebesar  $0,319$  untuk Strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) yakni (angka  $0,319 > 0,05$ ), untuk Strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ ) yakni (angka  $0,415 > 0,05$ ). Hal ini membuktikan bahwa adanya

---

<sup>92</sup> Masrukhin, *Statistik Inferensial: Aplikasi Program SPSS*, (Kudus: Media Ilmu Press, 2004), hlm 15.

linieritas pada kedua variabel tersebut, sehingga model regresi tersebut layak digunakan.

### 3. Uji Multikolinieritas

Hasil perhitungan nilai *tolerance* variabel strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) dan strategi Indeks *Card Match* ( $X_2$ ) adalah 0,539, sedangkan nilai VIF variabel strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) dan strategi Indeks *Card Match* ( $X_2$ ) adalah 1,857. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel bebas memiliki nilai *tolerance* lebih dari 0,1 (10%) atau memiliki nilai VIF kurang dari 10. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolinieritas antar variabel bebas dari model regresi tersebut. Adapun hasil pengujian multikolinieritas dapat dilihat pada SPSS 17.0 pada lampiran 8.

### 4. Uji Autokorelasi

Diketahui nilai Durbin Watson sebesar 2,193, jadi nilai tersebut dibandingkan dengan nilai tabel signifikansi 5% dan jumlah ( $n$ )=25 dan  $k=2$  diperoleh nilai  $dL$  sebesar 1,206 dan  $dU$  sebesar 1,550 dan  $4-dU$  sebesar 2,450, maka  $dU < DW < 4-dU$  atau  $1,550 < 2,193 < 2,450$  sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini tidak terjadi autokorelasi, sehingga model regresi layak digunakan. Adapun hasil pengujian autokorelasi dapat dilihat pada SPSS 17.0 pada lampiran 8

### 5. Uji Heteroskedastisitas

Hasil perhitungan uji heteroskedastisitas dengan SPSS 17.0, dapat dilihat pada grafik *scatter plot* tersebut terlihat bahwa titik menyebar secara acak baik diatas maupun dibawah angka 0 pada sumbu Y. Hal ini dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas.

## D. Analisis Data

### 1. Analisis Pendahuluan

Analisis ini akan dideskripsikan tentang pengumpulan data tentang penggunaan strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) dan strategi Indeks *Card Match*

(X<sub>2</sub>) dengan hasil belajar materi organ gerak hewan dan manusia dengan menggunakan angket dan lembar observasi kepada responden kelas V MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus yaitu sebanyak 25 siswa. Pernyataan-pernyataan pada variabel X berupa *check list* dengan alternatif jawaban SS (sangat setuju), S (setuju), KK (kadang-kadang), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju). Untuk mempermudah dalam menganalisis dari hasil jawaban angket tersebut, diperlukan adanya penskoran nilai dari masing-masing item pernyataan sebagai berikut:

- a. Untuk alternatif jawaban SS dengan skor 5 (untuk soal *favorabel*) dan skor 1 (untuk soal *unfavorabel*)
- b. Untuk alternatif jawaban S dengan skor 4 (untuk soal *favorabel*) dan skor 2 (untuk soal *unfavorabel*)
- c. Untuk alternatif jawaban KK dengan skor 3 (untuk soal *favorabel*) dan skor 3 (untuk soal *unfavorabel*)
- d. Untuk alternatif jawaban KS dengan skor 2 (untuk soal *favorabel*) dan skor 4 (untuk soal *unfavorabel*)
- e. Untuk alternatif jawaban TS dengan skor 1 (untuk soal *favorabel*) dan skor 5 (untuk soal *unfavorabel*)

Adapun analisis pengumpulan data tentang penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dan strategi *Indeks Card Match* pada materi organ gerak hewan dan manusia adalah sebagai berikut:

**a. Analisis Data tentang Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus**

Hasil dari data angket pada lampiran, kemudian dibuat tabel penskoran hasil angket dari variabel X<sub>1</sub> yaitu strategi *Crossword Puzzle*, berdasarkan angket dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Distribusi Frekuensi Data Tunggal Strategi**  
*Crossword Puzzle* ( $X_1$ )

No	Skor $X_1$	Frekuensi (F)	$FX_1$
1	40	1	40
2	50	1	50
3	55	2	110
4	59	1	59
5	60	3	180
6	62	1	62
7	63	1	63
8	64	1	64
9	65	1	65
10	66	2	132
11	67	1	67
12	68	1	68
13	69	1	69
14	74	2	148
15	75	3	225
16	77	1	77
17	79	2	158
Jumlah		25	1637

Dari hasil angket, diketahui bahwa  $N=25$ ,  $\Sigma X_1= 1637$ . Nilai minimum = 40 dan nilai maximum = 79. Kemudian dari tabel distribusi juga akan dihitung nilai mean dan range dari variabel strategi *Crossword Puzzle* di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus adalah sebagai berikut:

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum X_1}{n}$$

$$= \frac{1637}{25} = 65,48 \text{ (dibulatkan menjadi 65,5)}$$

Keterangan:

$$\bar{X}^1 = \text{Nilai rata-rata variabel } X_1$$

$$\frac{\sum X_1}{n} = \text{Jumlah nilai } X_1$$

$$n = \text{jumlah responden}$$

Hasil perhitungan mean diatas menunjukkan bahwa strategi *Crossword Puzzle* pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus pada tahun ajaran 2019/20120 memiliki nilai rata-rata sebesar 65,5 untuk mengetahui kategorinya, selanjutnya dailakukan penafsiran nilai mean yang didapat yaitu dengan membuat interval kategori dengan cara atau langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

H = jumlah nilai skor tertinggi

L = jumlah nilai skor terendah

Diketahui:

$$H = 79 \quad L = 40$$

- 2) Mencari nilai *range* (R)

$$R = H - L + 1 (\text{bilangan konstan})$$

$$R = 79 - 40 + 1$$

$$= 40$$

- 3) Mencari *interval* kelas

$$I = \frac{R}{K} = \frac{40}{5} = 8$$

Dari perhitungan diatas, maka interval yang diperoleh adalah 8 sehingga yang diambil kelipatan 8, untuk mengkategorikan dapat diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Nilai Interval strategi *Crossword Puzzle* di MI NU Al-Khurriyah 02**

N o	Interva l	Ketegori	Frekuensi	Persentas e
1	74 – 81	Sangat Baik	8	32
2	66 – 73	Baik	5	20
3	58 – 65	Cukup	8	32

		Baik		
4	49 – 57	Kurang Baik	3	12
5	40 – 48	Sangat Tidak Baik	1	4
Jumlah			25	100

Berdasarkan hasil distribusi persentase diketahui sebanyak 8 siswa (32%) mengikuti penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dengan sangat baik, sebanyak 5 siswa (20%) mengikuti dengan baik, sebanyak 8 siswa (32%) mengikuti dengan cukup baik, sebanyak 3 siswa (12%) mengikuti dengan kurang baik, sebanyak 1 siswa (4%) mengikuti penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dengan sangat tidak baik.

Jika merujuk pada rata-rata nilai angket, yakni 65,5 menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus mengikuti pembelajaran materi organ gerak hewan dan manusia dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* masuk pada kategori “Cukup Baik”.

**b. Analisis Data tentang Strategi Indeks Card Match Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus**

Hasil dari data angket pada lampiran, kemudian dibuat tabel penskoran hasil angket dari variabel  $X_2$  yaitu strategi *Indeks Card Match* berdasarkan angket dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 4.10**  
**Distribusi Frekuensi Data Tunggal Strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ )**

No	Skor $X_2$	Frekuensi (F)	$FX_1$
1	45	1	45
2	56	1	56
3	57	1	57
4	61	1	61
5	62	1	62
6	66	1	66
7	67	1	67
8	70	1	70
9	73	1	73
10	74	2	148
11	75	3	225
12	76	1	76
13	78	1	78
14	79	2	158
15	81	1	81
16	82	3	246
17	83	1	83
18	87	1	87
19	88	1	88
Jumlah		25	1827

Dari hasil angket, diketahui bahwa  $N = 25$ ,  $\Sigma X_2 = 1827$ . Nilai minimum = 45 dan nilai maximum = 88. Kemudian dari tabel distribusi juga akan dihitung nilai mean dan range dari variabel strategi *Indeks Card Match* di MI NU Al-Khurriyah 02 adalah sebagai berikut:

$$\bar{X}_2 = \frac{\Sigma X_2}{n}$$

$$= \frac{1827}{25} = 73,08 \text{ (dibulatkan menjadi 73,10)}$$

Keterangan:

- $\bar{X}_2$  = Nilai rata-rata variabel  $X_2$
- $\sum X_2$  = Jumlah nilai  $X_2$
- $n$  = jumlah responden

Hasil perhitungan mean diatas menunjukkan bahwa strategi *Indeks Card Match* pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 pada tahun pelajaran 2019/2020 memiliki nilai rata-rata sebesar 73,10 untuk mengetahui kategorinya, selanjutnya dilakukan penafsiran nilai mean yang didapat yaitu dengan membuat interval kategori dengan cara atau langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

H = jumlah nilai skor tertinggi

L = jumlah nilai skor terendah

Diketahui:

H= 88 L= 45

- 2) Mencari nilai *range* (R)

$R = H - L + 1$  (bilangan konstan)

$R = 88 - 45 + 1$

= 44

- 3) Mencari *interval* kelas

$I = \frac{R}{K} = \frac{44}{5} = 8,8$  (dibulatkan menjadi 9)

Dari perhitungan diatas, maka interval yang diperoleh adalah 11 sehingga yang diambil kelipatan 11, untuk mengkategorikan dapat diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.11**

**Nilai Interval Strategi *Indeks Card Match* di MI NU Al-Khurriyah 02**

N o	Interva l	Ketegori	Frekuensi	Persentas e
1	82 – 90	Sangat Baik	6	24
2	73 – 81	Baik	11	44
3	64 – 72	Cukup	3	12

		Baik		
4	55 – 63	Kurang Baik	4	16
5	45 – 54	Sangat Tidak baik	1	4
Jumlah			25	100

Berdasarkan hasil distribusi persentase diketahui sebanyak 6 siswa (24%) mengikuti strategi *Indeks Card Match* dengan sangat baik, sebanyak 11 siswa (44%) mengikuti dengan baik, sebanyak 3 siswa (12%) mengikuti dengan cukup baik, sebanyak 4 siswa (16%) mengikuti dengan kurang baik, sebanyak 1 siswa (4%) mengikuti strategi *Indeks Card Match* dengan sangat tidak baik.

Jika merujuk pada rata-rata nilai angket, yakni 73,10 menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik MI NU Al-Khurriyah 02 mengikuti pembelajaran pada materi organ gerak hewan dan manusia dengan menggunakan strategi *Indeks Card Match* masuk pada kategori “Baik”.

**c. Analisis Data tentang Hasil Belajar Siswa Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus**

Hasil dari data tes pada lampiran, kemudian dibuat tabel penskoran hasil dari lembar observasi dari variabel Y yaitu hasil belajar siswa, berdasarkan lembar observasi dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 4.12**  
**Distribusi Frekuensi Data Tunggal Hasil Belajar (Y)**

No	Y	Frekuensi (F)	FX <sub>1</sub>
1	60	1	60
2	63	1	63
3	67	1	67

4	69	1	69
5	70	1	70
6	72	1	72
7	73	2	146
8	75	1	75
9	77	2	154
10	80	4	320
11	84	2	168
12	85	1	85
13	86	3	258
14	87	1	87
15	88	2	176
16	89	1	89
Jumlah		25	1959

Dari hasil diatas, diketahui bahwa N=25,  $\Sigma Y = 1959$ . Nilai minimum= 60 dan nilai maximum= 89. Kemudian dari tabel distribusi juga akan dihitung nilai mean dan range dari variabel hasil belajar di MI NU Al-Khurriyah 02 adalah sebagai berikut::

$$\bar{Y} = \frac{\sum Y}{n} = \frac{1959}{25} = 78,36 \text{ (dibulatkan menjadi 78,4)}$$

Keterangan:

$\bar{Y}$  = Nilai rata-rata variabel Y

$\sum Y$  = Jumlah nilai Y

n = jumlah responden

Hasil perhitungan mean diatas menunjukkan bahwa hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 pada tahun ajaran 2019/2020 memiliki nilai rata-rata sebesar 78,4 untuk mengetahui kategorinya, selanjutnya dilakukan penafsiran nilai mean yang didapat yaitu dengan membuat interval

kategori dengan cara atau langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

H = jumlah nilai skor tertinggi

L = jumlah nilai skor terendah

Diketahui:

$$H = 89 \quad L = 60$$

- 2) Mencari nilai *range* (R)

$$R = H - L + 1 (\text{bilangan konstan})$$

$$R = 89 - 60 + 1 = 30$$

- 3) Mencari *interval* kelas

$$I = \frac{R}{K} = \frac{30}{5} = 6$$

Dari perhitungan diatas, maka interval yang diperoleh adalah 6 sehingga yang diambil kelipatan 6, untuk mengkategorikan dapat diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.13**  
**Nilai Interval Hasil Belajar di MI NU Al-Khurriyah 02**

N o	Interv al	Ketego ri	Frekuen si	Persentas e
1	85 – 90	Sangat Baik	8	32
2	79 – 84	Baik	6	24
3	73 – 78	Cukup Baik	5	20
4	67 – 72	Kurang Baik	4	16
5	60 – 66	Sangat Tidak Baik	2	8
Jumlah			25	100

Berdasarkan hasil distribusi persentase diketahui sebanyak 8 siswa (32%) mengikuti pembelajaran sangat baik, sebanyak 6 siswa (24%)

mengikuti dengan baik, sebanyak 5 siswa (20%) mengikuti dengan cukup baik, sebanyak 4 siswa (16%) mengikuti dengan kurang baik, dan sebanyak 2 siswa (8%) mengikuti pembelajaran dengan sangat tidak baik.

Jika merujuk pada rata-rata nilai yang diperoleh dari lembar observasi, yakni 78,4 menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik MI NU Al-Khurriyah 02 mengikuti pembelajaran pada materi organ gerak hewan dan manusia termasuk pada kategori “Cukup Baik”.

## 2. Uji Hipotesis

### a. Pengaruh Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus

Analisis uji hipotesis ini digunakan untuk menguji hipotesis pertama yang berbunyi “strategi *Crossword Puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus tahun pelajaran 2019/2020”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus regresi sederhana dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1) Merumuskan hipotesis

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) terhadap hasil belajar ( $Y$ ) pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.

Dari perkataan diatas maka hipotesis statistiknya dapat ditulis sebagai berikut:

$H_0 : \hat{Y} = 46,437 + 0,488 X_1$  tidak signifikan

- 2) Membuat tabel penolong  
 Berdasarkan tabel penolong pada lampiran 9, maka dapat diringkas sebagai berikut:

$$\begin{aligned} n &= 25 \\ \sum X_1 &= 1637 & \sum X_2 &= 1827 \\ \sum Y &= 1959 \\ \sum X_1^2 &= 109389 & \sum X_2^2 &= 136153 \\ \sum Y^2 &= 155147 \\ \sum X_1 X_2 &= 121267 & \sum X_1 Y &= 129347 \\ \sum X_2 Y &= 144503 \end{aligned}$$

- 3) Mencari persamaan regresi antara  $X_1$  dan  $Y$  dengan cara menghitung nilai  $a$  dan  $b$  dengan rumus:

$$\begin{aligned} a &= \frac{\sum Y(\sum X_1^2) - (\sum X_1)(\sum X_1 Y)}{n \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2} \\ &= \frac{(1959)(109389) - (1637)(129347)}{25(109389) - (1637)^2} \\ &= \frac{214293051 - 211741039}{2734725 - 2679769} \\ &= \frac{2552012}{54956} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= 46,437 \\ b &= \frac{n \sum X_1 Y - (\sum X_1)(\sum Y)}{n \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2} \\ &= \frac{25(129347) - (1637)(1959)}{25(109389) - (1637)^2} \\ &= \frac{3233675 - 3206883}{2734725 - 2679769} \\ &= \frac{26792}{54956} = 0,487517 \text{ (dibulatkan 0,488)} \end{aligned}$$

- 4) Berdasarkan output SPSS 17.0 pada lampiran 10a, persamaan regresi linier sederhana dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \hat{Y} &= a + bX_1 \\ &= 46,437 + 0,488X_1 \end{aligned}$$

Keterangan:

- $\hat{Y}$  : subjek dalam variabel dependen yang diprediksi
- a : harga  $\hat{Y}$  bila  $X = 0$  (konstan)
- b : angka arah/kofisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel kriterium yang didasarkan pada variabel prediktor.
- X : subjek pada variabel prediktor yang mempunyai nilai tertentu.

**b. Pengaruh Strategi *Indeks Card Match* terhadap Hasil Belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus.**

Analisis uji hipotesis ini digunakan untuk menguji hipotesis kedua yang berbunyi “strategi *Indeks Card Match* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus regresi sederhana dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Merumuskan hipotesis

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar (Y) materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.

Dari perkataan diatas maka hipotesis statistiknya dapat ditulis sebagai berikut:

$$H_0 : \hat{Y} = 41,228 + 0,508 X_2 \text{ tidak signifikan}$$

2) Membuat tabel penolong

Berdasarkan tabel penolong pada lampiran 9, maka dapat diringkas sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 n &= 25 \\
 \sum X_1 &= 1637 & \sum X_2 &= 1827 \\
 \sum Y &= 1959 \\
 \sum X_1^2 &= 109389 & \sum X_2^2 &= 136153 \\
 \sum Y^2 &= 155147 \\
 \sum X_1 X_2 &= 121267 & \sum X_1 Y &= 129347 \\
 \sum X_2 Y &= 144503
 \end{aligned}$$

- 3) Mencari persamaan regresi antara  $X_2$  dan  $Y$  dengan cara menghitung nilai  $a$  dan  $b$  dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{\sum Y(\sum X_2^2) - (\sum X_2)(\sum X_2 Y)}{n \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2} \\
 &= \frac{(1959)(136153) - (1827)(144503)}{25(136153) - (1827)^2} \\
 &= \frac{266723727 - 264006981}{2716746} \\
 &= \frac{3403825 - 3337929}{2716746} \\
 &= \frac{65896}{2716746} \\
 &= 41,228 \\
 b &= \frac{n \sum X_2 Y - (\sum X_2)(\sum Y)}{n \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2} \\
 &= \frac{25(144503) - (1827)(1959)}{25(136153) - (1827)^2} \\
 &= \frac{3612575 - 3579093}{2716746} \\
 &= \frac{3403825 - 3337929}{2716746} \\
 &= \frac{65896}{2716746} \\
 &= 0,5081037 \text{ (dibulatkan 0,508)}
 \end{aligned}$$

- 4) Berdasarkan output SPSS 17.0 pada lampiran 10b, persamaan regresi linier sederhana dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \hat{Y} &= a + bX_2 \\
 &= 41,228 + 0,508 X_2
 \end{aligned}$$

**c. Pengaruh Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* dan Strategi *Indeks Card Match* Simultan terhadap Hasil Belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus.**

Analisis uji hipotesis ini digunakan untuk menguji hipotesis ketiga yang berbunyi “strategi *Crossword Puzzle* dan strategi *Indeks Card Match* simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus tahun pelajaran 2019/2020”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus regresi ganda dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Merumuskan hipotesis

$H_0$  :Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) dan strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar siswa ( $Y$ ) pada materi organ gerak hewan dan manusia.

Dari perkataan di atas maka hipotesis statistiknya dapat ditulis  $H_0: \hat{Y} = 37,128 + 0,203X_1 + 0,382 X_2$  tidak signifikan

2) Membuat tabel penolong, lihat selengkapnya pada lampiran 9,

$$\begin{aligned} n &= 25 \\ \sum X_1 &= 1637 & \sum X_2 &= 1827 \\ \sum Y &= 1959 \\ \sum X_1^2 &= 109389 & \sum X_2^2 &= 136153 \\ \sum Y^2 &= 155147 \\ \sum X_1 X_2 &= 121267 & \sum X_1 Y &= 129347 \\ \sum X_2 Y &= 144503 \end{aligned}$$

3) Mencari masing-masing standar deviasi

$$\sum x_1^2 = \sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{n}$$

$$\begin{aligned}
 &= 109389 - \frac{(1637)^2}{25} \\
 &= 109389 - \frac{(2679769)}{25} \\
 &= 109389 - 107190,8 \\
 &= 2198,2 \\
 \sum x_2^2 &= \sum X_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{n} \\
 &= 136153 - \frac{(1827)^2}{25} \\
 &= 136153 - \frac{(3337929)}{25} \\
 &= 136153 - 133517,2 \\
 &= 2635,8 \\
 \sum x_1 x_2 &= \sum X_1 X_2 - \frac{(\sum X_1)(\sum X_2)}{n} \\
 &= 121267 - \frac{(1637)(1827)}{25} \\
 &= 121267 - \frac{(2990799)}{25} \\
 &= 121267 - 119631,96 \\
 &= 1635,04 \\
 \sum x_1 y &= \sum X_1 Y - \frac{(\sum X_1)(\sum Y)}{n} \\
 &= 129347 - \frac{(1637)(1959)}{25} \\
 &= 129347 - \frac{3206883}{25} \\
 &= 129347 - 128275,32 \\
 &= 1071,68 \\
 \sum x_2 y &= \sum X_2 Y - \frac{(\sum X_2)(\sum Y)}{n} \\
 &= 144503 - \frac{(1827)(1959)}{25} \\
 &= 144503 - \frac{3579093}{25} \\
 &= 144503 - 143163,72
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= 1339,28 \\
 \sum y^2 &= \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \\
 &= 155147 - \frac{(1959)^2}{25} \\
 &= 155147 - \frac{3837681}{25} \\
 &= 155147 - 153507,24 \\
 &= 1639,76
 \end{aligned}$$

4) Menghitung nilai a dan b membuat persamaan

$$\begin{aligned}
 b_1 &= \frac{(\sum x_1 y)(\sum x_2^2) - (\sum x_2 y)(\sum x_1 x_2)}{(\sum x_1^2)(\sum x_2^2) - (\sum x_1 x_2)(\sum x_1 x_2)} \\
 &= \frac{(1071,68)(2635,8) - (1339,28)(1635,04)}{(2198,2)(2635,8) - (1635,04)(1635,04)} \\
 &= \frac{(2824777) - (2189776,371)}{(5794208,9) - (2673355,80)} \\
 &= \frac{635000,64}{3120853,1} \\
 &= 0,20347 \text{ (dibulatkan 0,203)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 b_2 &= \frac{(\sum x_1^2)(\sum x_2 y) - (\sum x_1 x_2)(\sum x_1 y)}{(\sum x_1^2)(\sum x_2^2) - (\sum x_1 x_2)(\sum x_1 x_2)} \\
 &= \frac{(2198,2)(1339,28) - (1635,04)(1071,68)}{(2198,2)(2635,8) - (1635,04)(1635,04)} \\
 &= \frac{(2944058,9) - (1752239,667)}{(5794208,9) - (2673355,8)} \\
 &= \frac{1191819,2}{3120853,1} \\
 &= 0,38189 \text{ (dibulatkan 0,382)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{\sum Y - b_1(\sum X_1) - b_2(\sum X_2)}{n} \\
 &= \frac{1959 - (0,20347)(1637) - (0,38189)(1827)}{25}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{1959 - 333,0807 - 697,71104}{25} \\
 &= \frac{928,2082}{25} \\
 &= 37,128
 \end{aligned}$$

- 5) Berdasarkan output SPSS 17.0 pada lampiran 11 persamaan regresi ganda dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$\hat{Y} = 37,128 + 0,203X_1 + 0,382 X_2$$

Keterangan :

- $\hat{Y}$  : Subjek dalam variabel terikat yang dipublikasikan
- A : Kostanta (harga Y bila x=0)
- $b_1, b_2$  : Koefisien regresi variabel bebas
- $X_1$  : Nilai variabel strategi *Crossword Puzzle*
- $X_2$  : Nilai variabel strategi *Indeks Card Match*

**d. Hubungan Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus**

- 1) Merumuskan hipotesis

$H_0$  : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) terhadap hasil belajar (Y) pada materi organ gerak hewan dan manusia.

- 2) Menghitung nilai koefisien korelasi antara penggunaan strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar (Y) pada materi organ gerak hewan dan manusia, menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 n &= 25 \\
 \sum X_1 &= 1637 & \sum X_2 &= 1827 \\
 \sum Y &= 1959 \\
 \sum X_1^2 &= 109389 & \sum X_2^2 &= 136153 \\
 \sum Y^2 &= 155147
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum X_1 X_2 &= 121267 & \sum X_1 Y &= 129347 \\ \sum X_2 Y &= 144503 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} r_{x_1 y} &= \frac{n \sum X_1 Y - (\sum X_1)(\sum Y)}{\sqrt{\{(n \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2)\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\ &= \frac{25(129347) - (1637)(1959)}{\sqrt{\{25(109389) - (1637)^2\} \{25(155147) - (1959)^2\}}} \\ &= \frac{3233675 - 3206883}{\sqrt{(2734725 - 2679769)(3878675 - 3837681)}} \\ &= \frac{26792}{\sqrt{(54956)(40994)}} \\ &= \frac{\sqrt{2252866264}}{26792} \\ &= 47454,3684 \\ &= 0,56446553 \text{ (dibulatkan menjadi } 0,564) \end{aligned}$$

Untuk dapat memberikan penafsiran koefisien korelasi yang ditemukan, maka dapat berpedoman pada tabel berikut:

**Tabel 4.14**  
**Pedoman Penghitungan Korelasi Sederhana**

No.	Interval	Klasifikasi
1	0,00-0,199	Sangat rendah
2	0,20 – 0, 399	Rendah
3	0,40 – 0, 599	Sedang
4	0,60- 0,799	Kuat
5	0,80-1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, maka koefisien korelasi (r) 0.564 termasuk pada kategori “sedang”. Sedangkan hasil SPSS 17.0 adalah 0.564 lihat selengkapnya pada lampiran 10a. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan strategi *Crossword Puzzle* mempunyai hubungan yang positif dan cukup signifikan dengan hasil belajar siswa.

3) Mencari koefisien determinasi

Koefisien determinasi adalah koefisien penentu, karena varians yang terjadi pada variabel Y dapat dijelaskan melalui varians yang terjadi pada variabel  $X_1$  dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan.  
 $R^2 = (r)^2 \times 100\% = (0.564)^2 \times 100\% = 0,319 \times 100\% = 31,9\%$  dibulatkan menjadi 32%.

Jadi, penggunaan strategi *Crossword Puzzle* memberikan kontribusi sebesar 32% terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, lihat selengkapnya pada lampiran 10a.

**e. Hubungan Strategi *Indeks Card Match* terhadap Hasil Belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus.**

1) Merumuskan hipotesis

$H_0$  : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar (Y) pada materi organ gerak hewan dan manusia.

2) Menghitung nilai koefisien korelasi antara strategi *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar, menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} n &= 25 \\ \sum X_1 &= 1637 & \sum X_2 &= 1827 \\ \sum Y &= 1959 \\ \sum X_1^2 &= 109389 & \sum X_2^2 &= 136153 \\ \sum Y^2 &= 155147 \\ \sum X_1 X_2 &= 121267 & \sum X_1 Y &= 129347 \\ \sum X_2 Y &= 144503 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} r_{x_2y} &= \frac{n\sum X_2 Y - (\sum X_2)(\sum Y)}{\sqrt{\{(n\sum X_2^2 - (\sum X_2)^2)\} \{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\ &= \frac{25(144503) - (1827)(1959)}{\sqrt{\{25(136153) - (1827)^2\} \{25(155147) - (1959)^2\}}} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{3612575 - 3579093}{\frac{\sqrt{(3403825 - 3337929)(3878675 - 3837681)}}{33482}} \\
 &= \frac{\sqrt{(65896)(40994)}}{33482} \\
 &= \frac{\sqrt{2701340624}}{33482} \\
 &= \frac{51974,4228}{33482} \\
 &= 0,64420148 \text{ (dibulatkan menjadi 0,644)}
 \end{aligned}$$

Untuk dapat memberikan penafsiran koefisien korelasi yang ditemukan, maka dapat berpedoman pada tabel berikut:

**Tabel 4.15**

**Pedoman Penghitungan Korelasi Sederhana**

No.	Interval	Klasifikasi
1	0,00-0,199	Sangat rendah
2	0,20 – 0, 399	Rendah
3	0,40 – 0, 599	Sedang
4	0,60- 0,799	Kuat
5	0,80-1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, maka koefisien korelasi (r) 0.644 termasuk pada kategori “kuat”. Sedangkan hasil SPSS 17.0 adalah 0.644 lihat selengkapnya pada lampiran 10b. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa strategi *Indeks Card Match* mempunyai hubungan yang positif dan signifikan dengan hasil belajar siswa.

3) Mencari koefisien determinasi

Koefisien determinasi adalah koefisien penentu, karena varians yang terjadi pada variabel Y dapat dijelaskan melalui varians yang terjadi pada variabel X<sub>2</sub> dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan.

$$R^2 = (r)^2 \times 100\% = (0.644)^2 \times 100\% = 0,415 \times 100\% = 41,5\% \text{ dibulatkan menjadi 42\%}$$

Jadi, strategi *Indeks Card Match* memberikan kontribusi sebesar 42% terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU

Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, lihat selengkapnya pada lampiran 10b.

**f. Hubungan Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* dan Strategi *Indeks Card Match* Secara Simultan dengan Hasil Belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus**

1) Merumuskan hipotesis

$H_0$  : Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) dan strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar siswa ( $Y$ ) pada materi organ gerak hewan dan manusia.

2) Mencari Korelasi Ganda

Selanjutnya adalah mencari koefisien korelasi ganda secara bersama-sama penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dan strategi *Indeks Card Match* secara simultan dengan hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia, diperoleh nilai sebagai berikut

$$\begin{aligned} r_{x_1y} &= 0,5645 & r^2_{x_1y} &= 0,31862 \\ r_{x_2y} &= 0,6442 & r^2_{x_2y} &= 0,414996 \\ r_{x_1x_2} &= 0,679252 & r^2_{x_1x_2} &= 0,461384 \end{aligned}$$

Adapun perhitungan korelasi ganda adalah sebagai berikut:

$$R_{y \cdot x_1 \cdot x_2}$$

$$= \sqrt{\frac{r^2_{yx_1} + r^2_{yx_2} - 2 r_{yx_1} \cdot r_{yx_2} \cdot r_{x_1x_2}}{1 - r^2_{x_1x_2}}}$$

$$= \sqrt{\frac{0,31862 + 0,414996 - 2(0,5645)(0,6442)(0,679252)}{1 - 0,461384}}$$

$$= \sqrt{\frac{0,73362 - 0,493993}{0,53862}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{0,23962}{0,53862}} \\
 &= \sqrt{0,44489} \\
 &= 0,667
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi ganda di atas terdapat korelasi positif dan signifikan antara penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dan strategi *Indeks Crad Match* secara bersama-sama dengan hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa sebesar 0,667. Sedangkan hasil SPSS 17.0 adalah 0,667, dapat lihat pada lampiran 11.

- 3) Mencari koefisien determinasi

$$\begin{aligned}
 R^2 &= \frac{b_1(\sum x_1y) + b_2(\sum x_2y)}{y^2} \\
 &= \frac{(0,203)(1071,68) + 0,382 (1339,28)}{218,05495 + 551,4652} \\
 &= \frac{1639,76}{729,5111} \\
 &= 0,4448 \text{ (dibulatkan menjadi 0,445)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil koefisien determinasi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dan strategi *Indeks Card Match* secara simultan memberikan kontribusi sebesar 0,445% terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa, dapat lihat selengkapnya pada lampiran 11.

### 3. Analisis Lanjut

Setelah diketahui hasil dari pengujian hipotesis, sebagai langkah terakhir maka hipotesis dianalisis. Pengujian hipotesis asosiatif regresi linier sederhana dengan cara membandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  pada

taraf signifikansi 5% dan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan pengujian hipotesis diatas, maka dapat dianalisis masing-masing hipotesis sebagai berikut:

**a. Uji Signifikansi Hipotesis Asosistif Pengaruh Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* dan Strategi *Indeks Card Match* terhadap Hasil Belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa.**

Uji regresi linier sederhana pertama: untuk mengetahui tingkat signifikansi dari pengaruh penggunaan strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 maka diuji dengan menggunakan uji F sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 F_{reg} &= \frac{R^2(n - m - 1)}{m(1 - R^2)} \\
 &= \frac{0,319(25 - 1 - 1)}{1(1 - 0,319)} \\
 &= \frac{0,319(23)}{0,681} \\
 &= \frac{7,328}{0,681} \\
 &= 10,7550 \text{ (dibulatkan menjadi } 10,755)
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui nilai  $F_{reg}$  atau  $F_{hitung}$  sebesar 10,755 dapat dilihat pada lampiran 10a, kemudian dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$  dengan db= m sebesar 1, lawan  $n-m-1= 25-1-1=23$ . Ternyata  $F_{tabel} 5\% = 3,422$ , jadi nilai  $F_{reg}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  ( $10,755 > 3,422$ ). Serta diketahui nilai signifikansi  $0,003 < 0,05$  berarti penggunaan strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa mempunyai pengaruh yang signifikan. Kesimpulannya  $H_0$  ditolak, artinya, “terdapat pengaruh yang positif

dan signifikan antara penggunaan strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa ( $Y$ ) kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”

Uji regresi linier sederhana kedua: untuk mengetahui tingkat signifikansi dari pengaruh strategi *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02, maka diuji dengan menggunakan uji F sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 F_{\text{reg}} &= \frac{R^2(n - m - 1)}{m(1 - R^2)} \\
 &= \frac{0,415(25 - 1 - 1)}{1(1 - 0,415)} \\
 &= \frac{0,415(23)}{0,585} \\
 &= \frac{9,5448}{0,585} \\
 &= 16,316
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui nilai  $F_{\text{reg}}$  atau  $F_{\text{hitung}}$  sebesar 16,316, dapat dilihat pada lampiran 10b, kemudian dibandingkan dengan nilai  $F_{\text{tabel}}$  dengan  $db = m$  sebesar 1, lawan  $n - m - 1 = 25 - 1 - 1 = 23$ . Ternyata  $F_{\text{tabel}} 5\% = 3,422$ , jadi nilai  $F_{\text{reg}}$  lebih besar dari  $F_{\text{tabel}}$  ( $16,316 > 3,422$ ). Serta diketahui nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  berarti strategi *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa mempunyai pengaruh yang signifikan. Kesimpulannya  $H_0$  ditolak, artinya, “terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa ( $Y$ ) kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020

**b. Uji Signifikansi Hipotesis Asosistif Pengaruh Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* dan Strategi *Indeks Card Match* terhadap Hasil Belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa.**

Untuk mengetahui tingkat signifikansi dari pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara variabel strategi *Crossword Puzzle* dan strategi *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02, maka dilakukan uji signifikansi dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 F_{\text{reg}} &= \frac{R^2(n - m - 1)}{m(1 - R^2)} \\
 &= \frac{0,445(25 - 2 - 1)}{2(1 - 0,445)} \\
 &= \frac{0,445(22)}{1,110} \\
 &= \frac{9,788}{1,110} \\
 &= 8,815856 \text{ (dibulatkan menjadi } 8,816)
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui nilai  $F_{\text{reg}}$  atau  $F_{\text{hitung}}$  sebesar 8,816, dapat dilihat pada lampiran 11, kemudian dibandingkan dengan nilai  $F_{\text{tabel}}$  dengan db= m sebesar 2, lawan n-m-1= 25-2-1=22. Ternyata  $F_{\text{tabel}} 5\% = 3,443$ , jadi nilai  $F_{\text{reg}}$  lebih besar dari  $F_{\text{tabel}}$  ( $8,816 > 3,443$ ). Serta diketahui nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$  berarti Kesimpulannya  $H_0$  ditolak, artinya, “terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) dan strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar siswa(Y) kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus tahun pelajaran 2019/2020”

**c. Uji Signifikansi Hipotesis Asosiatif Korelasi Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* dan Strategi *Indeks Card Match* terhadap Hasil Belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa.**

1) Uji Signifikansi Korelasi Sederhana

Uji korelasi sederhana pertama : untuk mengetahui tingkat signifikansi dari hubungan yang signifikan antara strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) terhadap hasil belajar siswa (Y) kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, maka dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan rumus uji t sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0,564\sqrt{25-2}}{\sqrt{1-0,319}} \\
 &= \frac{(0,564)(4,796)}{\sqrt{0,681}} \\
 &= \frac{2,707081}{0,825456} \\
 &= 3,279495824 \text{ (dibulatkan 3,279)}
 \end{aligned}$$

Selanjutnya nilai t hitung 3,279. Sedangkan hasil SPSS 17.0 adalah 3,279 dapat lihat pada lampiran 10a, dibandingkan dengan nilai t tabel yang didasarkan pada nilai (dk) derajat kebebasan  $n-2$  ( $25-2=23$ ) dengan taraf kesalahan ( $\alpha$ ) 5%, maka diperoleh nilai t tabel sebesar 1,714. Dari perhitungan tersebut terlihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,279 > 1,714$ ) maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar

pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus tahun pelajaran 2019/2020”.

Uji korelasi sederhana kedua: untuk mengetahui tingkat signifikansi dari hubungan yang signifikan antara strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ ) dengan hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa (Y) kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, maka dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0,644\sqrt{25-2}}{\sqrt{1-0,415}} \\
 &= \frac{(0,644)(4,796)}{\sqrt{0,585}} \\
 &= \frac{3,089}{0,765} = 4,0392 \text{ (dibulatkan 4,039)}
 \end{aligned}$$

Selanjutnya nilai t hitung 4,039, Sedangkan hasil SPSS 17.0 adalah 4,039 dapat lihat pada lampiran 10b, dibandingkan dengan nilai t tabel yang didasarkan pada nilai (dk) derajat kebebasan  $n-2$  ( $25 - 2 = 23$ ) dengan taraf kesalahan ( $\alpha$ ) 5%, maka diperoleh nilai t tabel sebesar 1,714. Dari perhitungan tersebut terlihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,039 > 1,714$ ) maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara strategi *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa”.

**d. Uji Signifikansi Hipotesis Asosiatif Korelasi Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* dan Strategi *Indeks Card Match* terhadap Hasil Belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa.**

1) Uji Signifikansi Korelasi Ganda

Untuk mengetahui tingkat signifikansi dari hubungan antara strategi *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) dan strategi *Indeks Card Match* ( $X_2$ ) dengan hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa ( $Y$ ) kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, maka dilakukan pengujian signifikansi dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 F_h &= \frac{R^2/k}{(1 - R^2)/(n - k - 1)} \\
 &= \frac{0.5445/2}{(1 - 0,445)/(25 - 2 - 1)} \\
 &= \frac{0.222}{0.222} \\
 &= \frac{0.555/22}{0,025} \\
 &= 8,8158 \text{ (dibulatkan menjadi 8,816)}
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui nilai  $F_{reg}$  atau  $F_{hitung}$  tersebut 8,816 dapat, kemudian dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$  dengan  $db = m$  sebesar 2, sedangkan  $(N-m-1)$  sebesar  $= 25-2-1= 22$ , ternyata  $F_{tabel} 5\% = 3,443$ . Jadi nilai  $F_{reg}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  ( $8,816 > 3,443$ ). Serta ditunjukkan dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  berarti signifikan. Kesimpulannya adalah  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan koefisien korelasi ganda yang ditemukan adalah signifikan.

## E. Pembahasan

Berdasarkan analisis yang telah peneliti lakukan, maka pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V, dengan persamaan regresi  $\hat{Y} = 46,437 + 0,488 X_1$ . Persamaan regresi tersebut menunjukkan arah yang positif antara penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Artinya apabila penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* meningkat 1 poin maka hasil belajar naik sebesar 0,488 poin. Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal. Teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.<sup>93</sup> Dengan demikian siswa termotivasi dan bergairah mempelajari IPA, sehingga menjadi pengetahuan yang sangat berkesan dan tidak mudah dilupakan sebagai sebuah pengalaman belajar. Akibatnya dapat memberi pemahaman terhadap materi secara mudah dan mendalam terlebih pada pembelajaran IPA.<sup>94</sup> Oleh karena itu strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan

---

<sup>93</sup> Hisyam Zainy, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga, 2007), 73.

<sup>94</sup> Rani Fathonah, dkk, Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) dengan Kartu pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan ontexual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika Kelas VIII SMP N 2 Ngadirojo, Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012, *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 2 No. 3 Tahun 2013, 70.

hasil belajar siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus. Sedangkan hubungan antara keduanya adalah positif dan cukup signifikan yaitu sebesar 0.564 termasuk dalam kategori sedang. Jadi, penggunaan strategi *Crossword Puzzle* memberikan kontribusi sebesar 32% terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02.

2. Strategi pembelajaran *Indeks Card Match* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V, dengan persamaan regresi  $\hat{Y} = 41,228 + 0,508 X_2$ . Persamaan regresi tersebut menunjukkan arah yang positif antara penggunaan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa. Artinya apabila penggunaan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* meningkat 1 poin maka hasil belajar naik sebesar 0,508 poin. *Indeks Card Match* merupakan salah satu strategi yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Indeks Card Match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing strategies* (strategi pengulangan). penggunaan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* dalam pembelajaran IPA materi organ gerak hewan dan manusia memberikan andil yang penting karena tipe *Indeks Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.<sup>95</sup> Sedangkan hubungan antara keduanya adalah positif dan signifikan yaitu sebesar 0,644 termasuk dalam kategori kuat. Jadi, penggunaan

---

<sup>95</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, 250.

strategi pembelajaran *Indeks Card Match* memberikan kontribusi sebesar 42% terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02.

3. Penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* secara simultan berpengaruh positif terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V, dengan persamaan  $\hat{Y} = 37,128 + 0,203X_1 + 0,382$ . Artinya apabila penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* yang diterapkan pada mata pelajaran IPA ditingkatkan maka hasil belajar siswa juga akan meningkat. Definisi Hasil Belajar Siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Dalam suatu pembelajaran, guru mempunyai peranan yang sangat penting, bahkan sangat menentukan, bukan hanya mengarahkan proses belajar mengajar, tetapi juga dalam merancang dan mengontrol proses belajar. Apabila guru dapat melaksanakannya secara efektif dan efisien dalam merencanakan pengajaran di sekolah. Dengan adanya kedua strategi tersebut membuat siswa akan berperan aktif dalam proses pembelajaran pada materi organ gerak hewan dan manusia dimana peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya secara optimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dan *Indeks Card Match* akan melatih siswa untuk selalu aktif berpartisipasi serta menumbuhkan semangat belajar. Oleh karena itu pendidik menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi *Indeks Card Match* agar dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Secara simultan memiliki hubungan positif dan signifikan yaitu sebesar 0,667 dalam kategori kuat. Berdasarkan hasil koefisien determinasi peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*

dan strategi *Indeks Card Match* secara simultan memberikan kontribusi sebesar 45% terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus.

