

# **PENGARUH METODE *WORD SQUARE* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD ALHAERAAT KAO**

**Stefen Deni Besare**

*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Halmahera*

## **ABSTRAK**

Tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh metode *word square* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Alkhairat Kao. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain eksperimen *one group pretest posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah sampel *population* berjumlah 14 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh perlakuan dari metode *word square* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil ini dibuktikan dengan rata-rata sebelum perlakuan 6,85 dan sesudah perlakuan 8,50. Uji *paired sampel t test* juga menunjukkan bahwa nilai  $sig < 0,000 < 0,05$  artinya hipotesis yang diajukan menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$  dengan perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan adalah nyata. Selain itu nilai *R Square* juga menunjukkan ada pengaruh perlakuan metode *word square* terhadap hasil belajar yaitu sebesar 77,60 % dan sisanya 22,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar dari perlakuan metode *word square*. Simpulan dalam penelitian ini ialah ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode *word square* di kelas V SD Alkhairat Kao. Olehnya itu saran dalam penelitian ini tidak lain adalah perlunya ada kegiatan-kegiatan penerapan metode belajar yang modern menarik dan inovatif di SD Alkhairat Kao terutama model *word square*, karena berdasarkan hasil penelitian dapat dibuktikan bahwa metode *word square* dapat digunakan di SD Alkhairat Kao khususnya kelas V.

**Kata Kunci:** Metode *Word Square*, Hasil Belajar

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas kepada siswa karena bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif dalam masyarakat lokal maupun global, sehingga mampu membangun kehidupan bersama dengan masyarakat lainnya (Susanto, 2013: 148).

Agar lebih efektif, bidang kajian Bahasa Indonesia harus dipelajari secara kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Hadi (1997) dalam Susanto (2013: 146), menyebutkan bahwa pendidikan termasuk bahasa Indonesia memiliki empat tujuan, yaitu *knowledge*, *skill*, *attitude*, dan *value*. Dengan adanya *knowledge* seseorang dapat mengenal diri dan lingkungannya. Dan *Skill* adalah keterampilan termasuk ketrampilan berpikir (*thinking skills*). Sedangkan *Attitude* adalah sikap dan perilaku termasuk perilaku berpikir (*intellectual behavior*), serta *Value*, yaitu nilai yang berlaku dalam masyarakat, yang dapat dipelajari melalui bahasa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka guru perlu mengefektifkan interaksi dengan siswa. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 20 yang menyatakan "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar."

Interaksi dalam hal ini yaitu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran termasuk pembelajaran bahasa Indonesia, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan pemberian tugas, sehingga proses pembelajaran kurang efektif. Hasil wawancara dengan guru Kelas V pada tanggal 8 Oktober 2018, diperoleh keterangan bahwa dalam proses pembelajaran guru lebih banyak menyuruh siswa mencatat materi pelajaran tanpa menjelaskan dengan baik. Akibatnya Siswa mengalami kesulitan memahami materi pelajaran dan cenderung hanya menghafal. Guru juga tidak kreatif dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang lebih sesuai atau cocok dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Ketidakmampuan guru memilih dan menggunakan model pembelajaran mengakibatkan kebosanan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu pembelajaran inovatif yang mampu melibatkan siswa, agar proses pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 (K13) lebih menekankan pada pembelajaran tematik, sehingga sangat diperlukan adanya wawasan dan penguasaan yang baik dari guru. Menurut Hadisubroto (2000) dalam Trianto (2014: 56), bahwa pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang diawali dengan pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau beberapa bidang studi dengan beragam pengalaman belajar anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam penelitian ini menggunakan pembelajaran terpadu model keterhubungan (*connected*) dalam satu mata pelajaran. Tujuan tersebut dapat tercapai apabila pembelajarannya dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa Kelas V. Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat beberapa model. Taniredja, dkk (2013: 55), berpendapat "Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur." Pembelajaran inovatif yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif *Word Square*, yang di dalam pembelajarannya terdapat nuansa bermain. Hal ini diharapkan dapat membuat siswa merasa senang dan tidak jenuh selama mengikuti pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, materi yang disampaikan akan mudah diterima dan dipahami oleh siswa sehingga hasil belajar lebih optimal. Menurut Santoso (2011), "Metode *Word Square* adalah model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban." metode tersebut hampir sama dengan teka-teki silang, bedanya jawaban sudah ada dan disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan berisi huruf sebagai pengecoh. Tujuan huruf pengecoh bukan untuk mempersulit siswa, namun melatih sikap teliti dan kritis. Metode ini sesuai untuk semua mata pelajaran, tergantung kreativitas guru dalam membuat sejumlah pertanyaan terpilih yang dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Aningsih, dkk (2012) dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Word Square* Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan Pupuan". Penelitian lain oleh Widiartini, dkk (2014) dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul "Pengaruh Model *Word Square* terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas V SD Gugus IX Kecamatan Buleleng". Hasil yang

diperoleh dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan model *Word Square* dengan hasil belajar menggunakan metode konvensional.

### **KAJIAN LITERATUR**

*Word Square* adalah sejumlah kata yang disusun dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar dan menurun. Metode pembelajaran *Word Square* merupakan pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya. Hal ini dapat diidentifikasi melalui pengelompokan, berorientasi pada keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Metode *Word Square* merupakan pengembangan dari metode ceramah dan termasuk salah satu metode pembelajaran inovatif yang dapat memberikan inovasi pada proses pembelajaran. Model pembelajaran ini terdapat nuansa bermain di dalamnya.

Hal ini dapat membuat siswa merasa nyaman dan tidak jenuh selama mengikuti pembelajaran di sekolah, sehingga materi yang disampaikan akan mudah diterima oleh siswa. Model ini cocok untuk diterapkan di Kelas V, karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yaitu masih membutuhkan pengarahan guru dan masih senang bermain.

Permainan dalam metode ini menggunakan media sebagai penunjang serta untuk menarik minat siswa. Menurut Aqib (2013: 50), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar. Media yang digunakan dalam metode pembelajaran *Word Square* yaitu kotak yang berisi huruf sesuai keperluan.

Kelebihan metode *Word Square* yaitu: (1) Mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran; (2) Melatih siswa untuk berdisiplin; (3) Melatih sikap teliti dan kritis siswa; serta (4) Merangsang siswa untuk berpikir efektif. Metode ini dapat digunakan sebagai pendorong dan penguat siswa terhadap materi yang disampaikan, melatih ketelitian dan ketepatan dalam menjawab dan mencari jawaban dalam lembar kerja, lebih menekankan kemampuan berpikir efektif dalam mencari jawaban yang paling tepat.

Selain memiliki kelebihan, metode *Word Square* juga memiliki kekurangan, yang antara lain yaitu mematikan kreativitas siswa, siswa tinggal menerima bahan mentah, siswa tidak dapat mengembangkan materi yang ada dengan kemampuan atau potensi yang dimilikinya.

Langkah-langkah pembelajaran metode pembelajaran *Word Square* yaitu:

- (1) Siswa diarahkan untuk mempelajari topik tertentu yang akan disampaikan oleh guru;
- (2) Siswa disuruh untuk menemukan kata-kata dalam kotak-kotak, yang relevan dengan topik yang telah dipelajari;
- (3) Siswa memberikan penjelasan tentang kata yang telah ditemukan, hal ini bertujuan untuk menggali pengetahuan yang dimiliki siswa;

Penjelasan siswa dapat divariasikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada seluruh siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar." Rifa'i dan Anni (2011: 85) berpendapat "Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar." Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes."

Menurut Sudjana (2013: 3), hasil belajar siswa merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Purwanto (2014: 48-53), menyatakan "Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan." Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain, yaitu: (1) Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognitif yang mencakup enam ranah, yakni pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Kemampuan menghafal merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Kemampuan penerapan adalah kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus, dan sebagainya, digunakan untuk memecahkan masalah. Kemampuan analisis adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur. Kemampuan sintesis adalah kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian ke dalam kesatuan. Kemampuan evaluasi adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya. (2) Hasil belajar afektif dibagi menjadi lima tingkatan, yaitu penerimaan (A1), partisipasi (A2), penilaian (A3), organisasi (A4), dan internalisasi (A5). Penerimaan adalah kesediaan menerima rangsangan dengan cara memberikan perhatian ke rangsangan yang datang. Partisipasi adalah kesediaan memberikan respon dengan cara berpartisipasi. Penilaian adalah kesediaan untuk menentukan pilihan nilai dari rangsangan tersebut. Organisasi adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilih untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku. Internalisasi nilai yaitu menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan tidak hanya sebagai pedoman perilaku, tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari. (3) Hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas. Persepsi adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain. Kesiapan adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Gerakan terbimbing adalah kemampuan melakukan gerakan dengan meniru yang telah dicontohkan. Gerakan terbiasa adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada contoh gerakan. Gerakan kompleks adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan, dan irama yang tepat. Kreativitas adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan ke arah yang lebih baik yang terjadi akibat proses belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sugiyono (2010:107) menjelaskan metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Teknik yang dilakukan umumnya memberikan perlakuan

(*treatment*) terhadap suatu kelompok atau lebih berdasarkan kondisi tertentu. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The one group pretest posttest design*.

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas V	O1	X1	O2

*Keterangan:*

Kelas V=Kelompok eksperimen

O1=*Pretest* pada kelompok eksperimen

X =perlakuan metode *word square*

O2=*Posttest* terhadap kelompok kontrol

Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *uji paired sample t test* yakni melihat perbedaan perlakuan pretest dan posttest dari metode *word square*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan uji hipotesis untuk membuktikan seperti apa perlakuan dari metode *word square* maka perlu juga dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji validitas dan reabilitas item, uji daya beda dan tingkat kesukaran butir item yang digunakan nanti.

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation
VAR1	9,4286	170,418	,164
VAR2	9,6429	160,709	,681
VAR3	9,5000	154,577	,859
VAR4	9,2143	150,489	,962
VAR5	9,4286	141,495	,945
VAR6	9,2857	136,220	,953
VAR7	9,2857	129,604	,962
VAR8	9,1429	124,593	,960
VAR9	9,2857	116,527	,985
VAR10	9,0000	113,077	,969

Berdasarkan output SPSS di atas dapat dilihat bagaimana nilai validitas dan reabilitas butir soal yang dibagikan kepada responden (siswa kelas V) SD Alkhairat Kao. Sebanyak 10 butir soal yang dibagikan kepada responden terlihat hanya ada 1 soal yang tidak valid dengan nilai *r* hitung 0,164. Sedangkan sisanya adalah valid. Hal ini dapat dibuktikan dengan membandingkan *r* hitung dengan *r* tabel.

Nilai  $r$  tabel untuk tingkat kepercayaan 5% diperoleh 0,4973 bila dibandingkan dengan  $r$  hitung maka terbukti bahwa  $r$  hitung > dari  $r$  tabel hal ini dapat dinyatakan bahwa dari 10 item soal yang diujicobakan hanya 9 soal yang dinyatakan valid (2,3,4,5,6,7,8,9,10). Adapun reabilitas butir soal juga dapat dilihat dalam hasil output SPSS diatas yaitu sebesar 0,952. Ini merupakan tingkat reabilitas yang sangat tinggi bila dilihat dalam deskripsi kriteria reabilitas item soal.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,952	10

Sumber: Analisis SPSS

Berdasarkan nilai dalam tabel output SPSS diatas terbukti bahwa nilai *Cronbach's Alpha* 0,952 > 0,60 maka soal tes dinyatakan reliabel atau konsisten dan layak untuk digunakan dalam penelitian guna melakukan pengambilan data terhadap perlakuan metode *word square* yang *ditreatment*. Uji tingkat kesukaran butir soal juga menunjukkan dari 10 item yang diujicobakan ada 2 soal yang tergolong muda dan 8 soal tergolong memiliki tingkat kesukarannya pada taraf sedang.

Terdapat 3 butir soal dengan kategori daya beda "**cukup**" 1 butir soal dengan kategori daya beda "**baik**" dan 6 butir soal dengan kategori daya beda "**baik sekali**" hal dapat digambarkan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.8 Hasil analisis Daya Beda Butir Soal**

Kriteria	No Soal/Item	Jumlah Soal
Baik sekali	2, 3, 6,7,9,10	6
Baik	8	1
Cukup	1,4,5	3
Jelek	Tidak ada	-
Jumlah		10

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa untuk 10 soal yang dibagikan kepada 14 reponden memiliki daya beda yang cukup baik. Selain itu uji normalitas data juga menunjukkan bahwa data adalah normal.

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		14
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	,63628476
	Absolute	,119
Most Extreme Differences	Positive	,089
	Negative	-,119
Kolmogorov-Smirnov Z		,444
Asymp. Sig. (2-tailed)		,989

- a. Test distribution is Normal.  
b. Calculated from data.

Berdasarkan output SPSS diatas dapat dibuktikan nilai Asymp.sig (2-tailed) sebesar  $0,989 > 0,05$  sehingga data penelitian ini berdistribusi normal. Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdasarkan *pretest* dan *posttest* homogen atau tidak. Pengujian homogenitas data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS berdasarkan tabel *Test of Homogeneity of Variances* yang dapat dilihat dalam tabel *output SPSS Test of Homogeneity of Variances* berikut ini:

### Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,394	2	9	,147

Sumber: Olah data SPSS

Berdasarkan tabel output " *SPSS Test of Homogeneity of Variances*" diatas diketahui nilai signifikansi (sig) pada pretest sebesar  $0,147 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa varians data pretest adalah homogen. Uji hopotesis penelitian menunjukan bahwa dari hasil analisis dengan bantuan program SPSS diperoleh rata-rata *pretest* sebelum perlakuan adalah 6,85 sedangkan untuk *posttest* sesudah perlakuan rata-rata hasil belajar siswa 8,50. Artinya dapat dipahami bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan metode *word squere* maka rata-rata hasil belajar Bahasa Indoensia kelas V SD Alkhairat Kao adalah 6,85 namun setelah diberi perlakuan dengan metode *word squere* maka rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia naik/berubah menjadi 8,50.

Paired Samples Test									
	Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-1,64286	1,15073	,30755	-2,30727	-,97045	-5,342	13	,000

Sumber: analisis data SPSS

Berdasarkan data SPSS *Paired sample t test* diatas diperoleh nilai t hitung -5.342 dengan sig  $0,000 < 0,05$ . Karena sig  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima, artinya bahwa rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD Alkairat Kao sebelum dan sesudah menggunakan metode *word squere* adalah berbeda/tidaklah sama. Dengan demikian dapatlah dinyatakan bahwa perlakuan metode *word squere* mampu mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas V SD Alkhairat Kao. Berdasarkan nilai frekuensi pretest dan posttest menunjukan bahwa ada perbedaan yang terjadi akibat dari diberikan perlakuan terhadap kelompok sampel. Frekuensi nilai tertinggi pada saat *pretest* adalah sekitar 35,7% sedangkan untuk posttestnya naik menjadi 78,5%. Dari analisis lanjutan yang dilakukan sesuai dengan hasil tes yang diperoleh setelah dibagikan kepada responden baik sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan menunjukan bahwa pengaruh model *word squere* dalam

pembelajaran bahasa Indonesia terbukti berpengaruh karena perlakuan yang diberikan mampu memberikan hasil belajar siswa kelas V SD Alkhairat Kao pada rentangan yang cukup jauh berbeda *pretest* maupun *postestnya*, hal ini dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *postest* yang dilakukan dengan perolahan rata-rata sebelum perlakuan adalah 6,85 dan sesudah perlakuan adalah 8,50. Selain itu hasil analisis berdasarkan pengujian hipotesis *paired sample t test* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD Alkhairat Kao sebelum dan sesudah menggunakan metode *word square* adalah berbeda/tidaklah sama. Hal ini dibuktikan dengan diperoleh nilai *t* hitung -5.342 dengan sig 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima, artinya bahwa rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD Alkhairat Kao sebelum dan sesudah menggunakan metode *word square* adalah berbeda/tidaklah sama. Adapun nilai *R Square* sebesar 77,60 %, bila diperdiksi maka faktor lain yang juga ikut berpengaruh sekitar 22,4%. Hal ini berarti bahwa sumbangan prosentase terbesar ada pada perlakuan model *word square*. Selain itu untuk membuktikan apakah model *word square* berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap hasil belajar siswa (*postest*) maka dapat diprediksi konstatnta melalui pengambilan keputusan; jika *t* hitung < *t* tabel maka  $H_0$  diterima, dan jika *t* hitung > *t* tabel maka  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima. Adapun *t* hitung 6,448 dengan signifikansi 0,000 < 0,05 dan *t* tabel 1,761 dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan menerima hipotesis  $H_1$ .

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Alkhairat Kao melalui analisis data *pretest* dan *postest* terhadap satu kelas yang dieksperimen diperoleh rata-rata sebelum perlakuan hanya 6,85 sedangkan sesudah perlakuan *postest* hasil belajar siswa justru ada kenaikan yakni 8,50. ini membuktikan bahwa ada pengaruh dari perlakuan model *word square* terhadap hasil belajar. Perbedaan ini juga ditunjukkan dengan nilai sig 0,000 < dari 0,05 dalam analisis *paired sample t test* hipotesis  $H_0$  ditolak dan menerima hipotesis  $H_1$  artinya dugaan ada pengaruh kuat dari perlakuan model *word square* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia terbukti benar. Selain itu esarnya nilai *R Square* (77,60 %) dan sisanya (22,4%) oleh faktor lain membuktikan bahwa ada pengaruh perlakuan model *word square* terhadap hasil belajar siswa. Saran dalam penelitian ini terutama kepada guru kelas V SD Alkhairat Kao agar melakukan inovasi dan perubahan terhadap metode mengajar yang relevan dengan tuntutan saat ini. Hal ini dapat dilakukan dengan pemilihan dan perlakuan berbagai model belajar khususnya model *word square* karena mampu memberikan dampak yang positif dan bermanfaat untuk perbaikan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain itu pihak sekolah juga harus memberikan perhatian serius terhadap kualitas pembelajaran di SD Alkhairat Kao baik dalam bentuk workshop, pelatihan-pelatihan, seminar dan lokakarya serta juga pendampingan-pendampingan atau tutor terhadap tenaga pengajar (guru-guru SD Alkhairat Kao yang sedang menjalankan tugas pengabdianya).

## **REFERENSI**

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Aningsih, Ni Ngh, dkk. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan*



- Pupuan*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha. Online. Available at <http://ejournal.undiksha.ac.id>. Diunduh pada tanggal 8 Oktober 2018.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifa'i, Ahmad dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2013. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Online. Available at <https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2009/04/undang-undang-no-20-tentang-sisdiknas.pdf>. Diunduh pada tanggal 4 Oktober 2018.
- Widiartini, Ni Putu Dian.S., dkk. 2014. *Pengaruh Model Word Square terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas V SD Gugus IX Kecamatan Buleleng*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha. Online. Available at <http://ejournal.undiksha.ac.id7>. Diunduh pada tanggal 8 Oktober 2018.

