

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP
HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MURID KELAS V SDI PALOMPONG
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

FIRAWATI

NIM 10540 8513 13

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2017**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **FIRAWATI**, NIM **10540 8513 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 176/Tahun 1439 H/2017 M, tanggal 09 Rabiul Awal 1439 H/28 November 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2017.

Makassar, 19 Rabiul Awal 1439 H
08 Desember 2017 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji : 1. **Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si.** (.....)
2. **Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.I.** (.....)
3. **Drs. H. Nurdin, M.Pd.** (.....)
4. **Dr. Muhammad Nawir, S.Ag., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM : 860 934

a



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **FIRAWATI**
NIM : 10540 8513 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penerapan Strategi Crossword Puzzle (Teka-
Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan
Sosial Murid Kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Desember 2017

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si.


Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.I.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD

Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.
NBM : 970 635



.....
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259, Telp. (0411)-860132, fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **FIRAWATI**
NIM : 10540 8513 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul skripsi : **Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapa pun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2017

Yang Membuat Pernyataan

FIRAWATI
10540 8513 13



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259, Telp. (0411)-860132, fax. (0411)-860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **FIRAWATI**
NIM : 10540 8513 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul skripsi : **Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2017

Yang Membuat Perjanjian

FIRAWATI
10540 8513 13

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Terkadang kegagalan menghentikan langkah kita

Namun, itu bukan akhir dari usaha kita

Dia hanya mampir untuk melihat seberapa besar hasrat kita untuk bangkit lagi

Jika kita mampu mengalahkannya, maka sukses akan kita raih

Namun, jika kita tidak mampu mengalahkannya, maka kita akan terpuruk dalam kegagalan itu.

Sukses itu bukan hanya sekedar bergelimang harta dan kaya ilmu

Tapi sukses itu ketika kita mampu membuat orang di sekeliling kita

nyaman dengan keberadaan kita

Lakukan apa yang dapat anda lakukan hari ini !

Tidak ada usaha yang sia-sia.....

Kupersembahkan karya ini kepada :

Ayahanda dan Ibunda tercinta,

Saudara-saudaraku tersayang,

Serta sahabat-sahabatku

Sebagai pengabdianku yang tulus dan ikhlas

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa”** dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar.

Banyak pengalaman berharga yang dapat menjadi pelajaran bagi penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini. Tidak sedikit pula hambatan dan kesulitan yang didapatkan, namun berkat ketabahan, keikhlasan, kerja keras dan kemauan disertai dengan doa dan bantuan serta motivasi dari berbagai pihak, Alhamdulillah skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, patut kiranya jika dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibunda tercinta Nursia dan Ayahanda Badwing, yang memberi pengorbanan mulia demi masa depan serta senantiasa berdoa yang menjadi penerang langkah penulis mencapai cita-cita. Demikian pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra.Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si, Dosen Pembimbing I dan Drs. H. M. Arsyad,

M.Pd.I, Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan dan masukan sejak awal proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1)Dr. H. Rahman Rahim, SE., MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, (2) Erwin Akib., S.Pd., M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, (3) Sulfasyah,MA., Ph.D selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)Universitas Muhammadiyah Makassar. (5) Sitti Aida Azis, M.Pd, selaku penasehat akademik serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala SDI Palompong Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa Hj. Ratnah, S.Pd yang telah memberikan izin melakukan penelitian. Segenap kawan-kawanku di jurusan S1 PGSD angkatan 2013 khususnya kelas D yang selalu kompak dan yang telah menggoreskan aneka warna dalam lembaran kisahku, terima kasih atas segala kebersamaan, motivasi dan bantuannya kepada penulis selama ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis.Amin.

Makassar, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	
1. Hasil Penelitian Yang Relevan	9
2. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran IPS	10
3. <i>Crossword Puzzle</i> (Teka-Teki Silang)	25

B. KerangkaPikir	29
C. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODEDE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel	32
C. Definisi Operasional Variabel.....	33
D. Instrumen Penelitian	34
E. TeknikPengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan.....	53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1.	Jumlah murid kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa	33
3.2.	Jumlah Murid Kelas V di SDI Palompong Kabupaten Gowa	36
4.1.	Skor Nilai <i>Pre-Test</i>	41
4.2	Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata – rata) nilai <i>pretest</i>	42
4.3.	Tingkat hasil belajar <i>Pretest</i>	43
4.4.	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	44
4.5.	Skor Nilai <i>Post-Test</i>	45
4.6.	Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>post-tes</i>	46
4.7.	Tingkat hasil belajar <i>Post-test</i>	47
4.8.	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	48
4.9	Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid	49
4.10.	Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	51

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1.	Bagan Kerangka Pikir.....	25
3.1.	Desain penelitian.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	59
2.	Instrumen Soal Tes Hasil Belajar (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>)..	65
3.	Jadwal Penelitian	67
4.	Daftar Hadir Murid.....	69
5.	Daftar Nilai Tes Hasil Belajar (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>)	71
6.	Hasil Analisis Data Tes Hasil Belajar	73
7.	Persuratan	74
8.	Dokumentasi.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses untuk pengembangan diri manusia. Hal ini sesuai dengan amanat Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan tujuan pendidikan dalam Undang-Undang tersebut, maka sudah seharusnya berbagai hal yang berkaitan dengan proses pendidikan dan pembelajaran mendapatkan perhatian yang lebih serius dalam upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup dan merupakan modal besar dalam menghadapi persaingan saat ini. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menjadi salah satu faktor penentu tercapai tidaknya tujuan pendidikan di Indonesia. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar jika komponen-komponen yang ada pada sekolah terpenuhi dan berfungsi sebagaimana mestinya. Ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah guru, sarana

dan prasarana, metode pembelajaran, kurikulum dan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Antara komponen yang satu dengan yang lain harus saling mendukung dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Kenyataannya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan ternyata tidaklah mudah. Begitu pula yang terjadi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. Trianto (2010:2) mengemukakan bahwa: “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dengan semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat”. Supardi (2011:19) menjelaskan bahwa: “istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan *social studies* dalam kurikulum persekolahan”. Sedangkan Soemantri (2001:44) mengatakan bahwa: “pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah merupakan suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan”.

Adanya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di semua jenjang pendidikan menandai bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting untuk dipelajari. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat yang dinamis sehingga

dengan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid menjadi tahu tentang kondisi sosial dan dapat menghadapi perubahan. Untuk menunjang keberhasilan proses belajar dan pembelajaran, seorang guru harus memiliki kompetensi profesional, yaitu guru harus mampu mengolah materi dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga murid antusias untuk menerima pelajaran. Idealnya dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid diajak untuk melihat realita keadaan di sekitarnya dan memberikan pengalaman yang membekas dibenak murid. Murid diajak terjun langsung di daerah sekitarnya untuk mengamati fakta dan ikut serta memanfaatkan sumber daya alam secara optimal. Rendahnya hasil belajar yang dicapai murid tidak semata-mata disebabkan oleh kemampuan murid, tetapi bisa juga disebabkan kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Karena salah satu tugas guru adalah sebagai pengajar yang lebih menekankan kepada tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Dalam hal ini, guru dituntut memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, disamping menguasai ilmu atau bahan yang akan diajarkan.

Dalam pembelajaran terdapat tiga komponen utama yang saling berpengaruh dalam proses belajar dan pembelajaran. Ketiga komponen tersebut adalah: kondisi pembelajaran, metode pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Terkait tentang ketiga komponen tersebut maka guru harus mampu memadukan dan mengembangkannya, agar kegiatan pembelajaran menuai hasil yang maksimal. Oleh karena itu, dengan bekal kemampuan dan keterampilan yang

dimiliki guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

Sebagai seorang guru harus dapat menentukan strategi yang paling cocok untuk digunakan dalam pembelajaran meskipun tidak dapat dipungkiri jika dalam penggunaan strategi tersebut terdapat kekurangan. Untuk tujuan inilah guru harus memiliki keberanian untuk melakukan berbagai uji coba terhadap suatu metode mengajar, membuat suatu media yang menarik atau penerapan suatu strategi mengajar tertentu yang secara teoritis dapat dipertanggungjawabkan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran. Melihat pentingnya peranan belajar dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas berbagai hal dilakukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar diantaranya, penambahan fasilitas belajar, penataran guru-guru (Program Bermutu), pelatihan pembelajaran, pengadaan media pembelajaran dan masih banyak usaha-usaha lainnya yang telah dilakukan oleh pemerintah maupun instansi-instansi lain yang peduli tentang pendidikan. Idealnya suatu proses pembelajaran dibutuhkan strategi yang tepat khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang telah dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi social masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dengan optimalnya pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) maka permasalahan sosial bisa dicegah dan dikurangi. Dengan demikian, Pembelajaran harus mampu memberikan bekal kepada siswa untuk berpikir kritis, logis, analisis, sistematis, dan kreatif. Untuk memberikan bekal kepada siswa maka diperlukan pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) yang inovatif, menarik dan menyenangkan bagi siswa agar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukan lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang hafalan dan membosankan yang akan berimbas pada rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Berdasarkan wawancara pada guru kelas V yang bernama (RS) dan (RH) di SD Inpres Palompong menunjukkan bahwa hasil belajar murid masih sangat rendah. Rendahnya hasil belajar ini secara tidak langsung akan berpengaruh buruk dalam peningkatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang kemudian berakibat pada rendahnya mutu manusia yang dihasilkan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem untuk memperbaikinya. Rendahnya hasil belajar terjadi karena murid mengalami beberapa kesulitan ketika sedang belajar.

Berdasarkan hasil Observasi awal yang dilakukan di SDI Palompong Kabupaten Gowa, relatif lebih rendah. Rendahnya hasil yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 50, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 70 murid kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, seperti ceramah, guru mencatat di papan tulis dan murid menyalin apa yang ditulis oleh guru, guru sangat jarang melakukan umpan balik dengan murid, pembelajaran bersifat monoton yang mengakibatkan murid bersifat pasif, guru jarang menggunakan media pembelajaran dan jarang memberikan permainan dalam belajar, peranan pembelajaran lebih banyak dipegang oleh guru sehingga murid merasa bosan yang mengakibatkan turunnya prestasi belajar murid.

Apabila keadaan yang demikian terus terjadi, tujuan pendidikan akan semakin jauh untuk dicapai. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu strategi pembelajaran yang dianggap cocok untuk memecahkan permasalahan di atas adalah Metode *crossword puzzle* (Teka-Teki Silang). *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang) merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar dengan desain yang berbentuk segiempat, metode ini termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang tetapi sekaligus untuk mengisi otak. *Crossword puzzle* (Teka-Teki silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media latihan soal-soal bagi murid dengan harapan dapat menarik perhatian murid dan menumbuhkan minat murid dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

(Zaini dkk 2008 : 71) “Metode *crossword puzzle* (Teka-Teki Silang) dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung”. Metode dan media pembelajaran aktif seperti ini yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa. Dengan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) diharapkan pendidikan tidaklah menjemukan, murid akan merasa nyaman dalam proses pembelajaran. Dengan demikian materi yang disampaikan akan mudah diterima oleh murid.

Berdasarkan uraian terdahulu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V SDI Inpres Palompong Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki silang) terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada murid kelas V SDI Inpres Palompong Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Penerapan *crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu peningkatan hasil belajar murid
 - b. Sebagai dasar atau acuan untuk penelitian selanjutnya
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru: Sebagai masukan dalam melakukan pembinaan dan pengawasan terhadap pelaksanaan yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran
- b. Bagi murid: Mempermudah pemahaman murid untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)
- c. Bagi Sekolah: Sebagai masukan pentingnya aktif dan berfikir dalam proses pembelajaran melalui pembelajaran *crossword puzzle* (Teka-Teki Silang) demi peningkatan kemampuan belajarnya.
- d. Bagi pemerintah: Sebagai masukan untuk lebih mengembangkan pelatihan penguasaan kelas bagi tiap-tiap guru disekolah.
- e. Bagi peneliti lain dan pembaca: Sebagai salah satu sumber untuk dijadikan referensi guna menerapkan penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) sudah banyak yang lakukan. Meskipun demikian, penelitian ini masih tetap menarik untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian yang menjadi kajian adalah penelitian Astuti (2014) dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Minat Belajar Murid Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus”. Hasil penelitian ini menemukan bahwa: (1) Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap minat belajar murid kelas V SDN 3 Temulus. (2) Murid memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) ditinjau dari perasaan senang, perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan murid, sehingga hasil belajar murid cenderung lebih tinggi dari sebelum diterapkannya strategi tersebut.

Berdasarkan kajian penelitian tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa”.

2. Hakikat Belajar dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Hakikat Belajar

Bagi seorang murid belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang murid dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh murid tersebut. Uno (2008:3) mengemukakan “belajar menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik dan pengalaman tertentu”. Sardiman (2004:20) mengemukakan “Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan”. Oleh karena itu, murid atau seorang yang belajar akan berhasil jika terjadi proses perubahan tingkah laku dan ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Ada beberapa pandangan ahli tentang belajar dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006:38), memandang perilaku belajar dari segi teramati sehingga perlu adanya program pembelajaran. Rusman (2013:32) memandang kondisi internal dan eksternal belajar yang bersifat interaktif. Oleh karena itu, guru mengatur acara pembelajaran yang sesuai dengan fase – fase belajar dan hasil belajar yang dikehendaki. Rusman (2013:73) memandang belajar sebagai perilaku berinteraksi antara individu dengan lingkungan sehingga terjadi perkembangan intelek individu. Sudjana (2014:41) mengemukakan pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan dalam pembelajaran. Prinsip itu adalah bahwa belajar memiliki kekuatan menjadi manusia, belajar hal bermakna, menjadi bagian yang bermakna bagi diri, bersikap terbuka, berpartisipasi secara

bertanggungjawab, belajar mengalami secara berkesinambungan dan dengan penuh kesungguhan, ia menyarankan agar dalam acara pembelajaran, murid memperoleh kepercayaan diri untuk mengalami dan menemukan secara bertanggung jawab.

Di sekolah, pembelajaran erat kaitannya dengan kegiatan guru bersama murid. Sardiman (2005: 47) mengemukakan “belajar mengacu pada kegiatan murid dan mengajar mengacu pada kegiatan guru”. Sanjaya (2008: 87) menyebutkan “tugas utama guru adalah mengajar sedangkan tugas utama murid adalah belajar”. Pembelajaran berlangsung dengan adanya dua kegiatan yakni belajar yang dilakukan oleh murid dan guru yang mengajar agar tujuan murid yang belajar tersebut dapat tercapai. Gulo (2002:2) menyatakan bahwa: “Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”.

Berdasarkan dari uraian beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan murid untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, secara sengaja, disadari dan perubahan tersebut relatif menetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positif bagi murid dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang di dalamnya terdapat murid yang belajar dan dibantu oleh guru yang menciptakan kondisi lingkungan yang mendukung untuk berlangsungnya proses belajar. Di sekolah, murid

merupakan penentu terjadinya atau tidak terjadinya pembelajaran dan guru sebagai fasilitator murid belajar.

b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai perguruan tinggi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat materi Geografi, Sejarah dan Ekonomi. Pembelajaran tersebut disajikan di sekolah mulai dari kelas rendah sampai kelas atas. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dikatakan sebagai mata pelajaran di sekolah yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang diorganisasikan dengan satu pendekatan interdisipliner, multidisipliner atau transdisipliner dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora (sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, politik, hukum, budaya, psikologi sosial, ekologi). Supardi (2011: 192) pendekatan pembelajaran terpadu dalam IPS sering disebut dengan pendekatan interdisipliner. Model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. Di sini sangat jelas bahwa dengan pembelajaran secara terpadu sangat memungkinkan timbulnya pemikiran-pemikiran kritis dari siswa terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan mereka.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa:

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmubumi/geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yangdimasudkan untuk mengembangkan pengetahui, pemahaman, dankemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. (Penjelasan pasal 37).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah serangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah yang mempelajari isu-isu sosial yang berkembang di masyarakat yang memuat keadaan geografis, perkembangan sejarah dan kegiatan ekonomi masyarakat. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan terus berkembang karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan. Oleh karena itu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai (*values*) sehingga dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang

fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Emzir (2014:65) mengemukakan “pembelajaran adalah perubahan seseorang yang dapat dikekalkan tetapi tidak disebabkan oleh pertumbuhan, perubahan pembelajaran diperhatikan melalui perubahan tingkah laku, dengan membandingkan tingkah laku seorang individu sebelum dikenalkan pada situasi pembelajaran dengan tingkah lakunya setelah dikenalkan pembelajaran”. Hamalik(2010:35) menyebutkan bahwa “pembelajaran diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang agak kekal akibat pengalaman yang diperoleh seseorang atau akibat latihan yang dijalannya”. Sanjaya (2008:54) berpendapat bahwa “pembelajaran merangkum perubahan tingkah laku yang agak kekal disebabkan oleh pengalaman tertentu atau ulangan pengalaman”. Sedangkan Woolfolk (2013:24) menyebutkan bahwa “Pembelajaran adalah proses dimana pengalaman menyebabkan perubahan dalam pengetahuan dan tingkah laku yang kekal”.

Beberapa pendapat tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat murid belajar, yaitu terjadi perubahan tingkah laku pada diri murid yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya baru yang berlaku waktu relatif lama dan karena adanya usaha.

Sahabuddin (2007:45) mengemukakan Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

- (a) Murid, seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai

tujuan. (b) Guru, seseorang yang bertindak sebagai pengelola dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif. (c) Tujuan, pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada murid setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. (d) Materi pembelajaran, segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan. (e) Metode, cara yang teratur yang memberikan kesempatan kepada murid untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan. (f) Media, bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada murid. (g) Evaluasi, cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Sanjaya(2008: 354) menjelaskan bahwa ada lima ciri pembelajaran

yaitu :

(a) Murid menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan. (b) Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dan pelajaran, aktivitas-aktivitas murid sepenuhnya didasarkan pada pengkajian. (c) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada murid dalam menganalisis informasi. (d) Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir. (e) Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

a) Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD)

Supardi (2011:217), mengemukakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) bertujuan agar:

Murid memiliki kemampuan sebagai Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social, seta Memiliki

kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Sedangkan Soemantri (2001: 114-117) mengemukakan tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah

Mengembangkan nilai dan moral yang berlaku dalam masyarakat menjadi bagian dari kepribadian individu murid. sikap, nilai dan moral yang dapat dikembangkan diantaranya adalah Pengetahuan dan pemahaman tentang nilai dan moral yang berlaku dalam masyarakat seperti sikap kritis, kebenaran, penghargaan terhadap pendapat orang lain, religiusitas, sifat kepedulian sosial, menghormati orang tua, dan sebagainya.

Menurut permendiknas No 22 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional isipembelajaran dapat dirinci sebagai berikut:

(a) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersikap demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional. (b) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan inkuiri untuk memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial. (c) Melatih belajar mandiri, di samping belajar untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif. (d) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan ketrampilan sosial. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), diharapkan siswa memiliki kecerdasan dan keterampilan dalam berbagai hal yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan. Menumbuhkan rasa senang terhadap setiap aktivitas sosial, sehingga, melahirkan kebiasaan sosial yang sesuai dengan nilai, norma, dan ketentuan yang ada. Secara tidak langsung juga akan menimbulkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. (e) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan tujuan dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebenarnya erat kaitannya dengan pendidikan karakter. Seperti menumbuhkan rasa peduli dalam memahami lingkungan sekitar,

mampumengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Sehingga dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan dapat menumbuhkan manusia yang berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, dan kreatif dan peka terhadap lingkungan.

b) Ruang lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD)

Secara mendasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materinya, budayanya, kejiwaannya, pemanfaatan sumber-daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya mempelajari, menelaah-mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Mengingat manusia dalam konteks sosial itu demikian luasnya, maka pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tiap jenjang pendidikan harus dibuat batasan-batasan sesuai dengan kemampuan peserta didik pada tingkat masing-masing jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah, dan juga dengan jenjang pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD. Sebagaimana telah dikemukakan di atas, bahwa yang dipelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah manusia sebagai anggota masyarakat dalam konteks sosialnya, (Trianto 2010:59) mengatakan bahwa:ruang lingkup kajian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) meliputi:

- (a) Substansi materi Ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat (aspek teoritis).
- (b) Gejala, masalah dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat (aspek praktis).

Kedua lingkup pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini harus diajarkan secara terpadu, karena pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak hanya sekedar menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan peserta didik, melainkan untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain, pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang melupakan masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya.

Secara umum, ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS) untuk SD/MI mencakup aspek-aspek sebagai berikut Departemen Agama(2004:78): “Manusia, tempat dan lingkungan dan Waktu keberlanjutan dan perubahan, Sistem sosial dan budaya, Perilaku ekonomi danKesejahteraan masyarakat dan Sikap berbangsa dan bernegara”.

Supardi (2011: 4) membagi ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi beberapa aspek yaitu, “Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, geografi, dan hubungan politik. Ditinjau dari segi kelompoknya dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga. Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat lokal, regional dan global”.

Aspek-aspek tersebut merupakan unsur-unsur yang terdapat dalam ruang lingkup pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara umum. Unsur-unsur tersebut berlaku dalam setiap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD/MI atau jenjang di atasnya.

c) Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) memiliki karakteristik masing-masing sesuai dengan aspek yang menjadi pembelajaran, akan tetapi satu hal yang menjadi kesamaan yaitu ruang lingkup yang dipelajarinya adalah manusia dalam kontak sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Rusman (2013: 56) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada umumnya memiliki karakteristik, yaitu sebagai berikut :

- (1) Kerangka kerja Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih menekankan pada bidang praktis tentang peristiwa gejala dan masalah sosial daripada teoritis keilmuan,
- (2) Dalam pembelajaran objek studinya, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

menekankan pada keterpaduan aspek-aspek yang terpisah satu sama lain, (3) Kerangka kerja Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berlandaskan ilmu-ilmu sosial sebagai induknya dan menjadikan ilmu-ilmu sosial tersebut sebagai sumber materinya, (4) Pada pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masyarakat menjadi sumber materi, objek studi, dan sekaligus menjadi ruang lingkup pembelajarannya, (5) Dalam melaksanakan kerjanya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menerapkan pendekatan terhadap kehidupan sosial masyarakat, (6) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dilaksanakan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi.

d) Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD)

Kenyataan di lapangan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) banyak sekali ditemukan pembelajaran yang tidak efektif dan kondusif. Hal tersebut banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari metode, media atau sumber belajarnya itu sendiri. Dari segi metode, pada umumnya guru seringkali menggunakan metode ceramah sebagai salah satu metode dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Metode ceramah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dianggap metode paling efektif. Akan tetapi kenyataannya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode ceramah membuat murid jenuh dalam mengikuti pelajaran.

Problematika seperti ini harus ditindak lanjuti agar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tersebut berlangsung secara efektif. Guru harus bisa mengembangkan dan menyesuaikan metode atau strategi dalam setiap materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Variasi metode atau strategi dalam

pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar murid.

e) Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Trianto (2010:176) mengatakan bahwa “strategi pembelajaran menjelaskan komponen-komponen umum dari suatu set bahanpembelajaran dan prosedur–prosedur yang digunakan bersama bahan-bahantersebut untuk menghasilkan hasil belajar tertentu pada murid”.

Trianto (2010:179) menyebutkan urutan pembelajaran yaitu, “memberikan motivasi atau menarik perhatian, menjelaskan tujuan pembelajaran kepada murid, mengingatkan kompetensi prasyarat, memberistimulus (masalah, topik, konsep), memberi petunjuk belajar, menumbuhkanpenampilan murid, memberi umpan balik, menilai penampilan dan menyimpulkan”.Gulo (2002:2) “Strategi pembelajaran adalah suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran di kelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.”

1. Hasil Belajar

Proses belajar yang dilakukan siswa akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggungjawab yang besar dalam rangka membantu keberhasilan siswa dalam belajar.

Aunurrahman (2010: 35) mengatakan bahwa: belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan

psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Silberman (2005:2) juga menjelaskan bahwa: belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sudjana (2011:39), mengatakan bahwa:

Hasil belajar murid pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan murid setelah aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru sehingga terdapat perubahan tingkah laku pada siswa tersebut.

Bloom (Sudjana, 2014: 53) mengemukakan bahwa: dalam hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Bloom (Sudjana, 2014: 23-29) mengemukakan ranah kognitif berkenaan dengan :

Hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni Pengetahuan, contohnya pengetahuan hafalan atau untuk diingat, Pemahaman, contohnya menjelaskan dengan susunan kalimat, member contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau mengungkapkan petunjuk penerapan pada kasus lain, Aplikasi, yakni penerapan didasarkan atas realita yang ada di masyarakat atau realita yang ada dalam teks bacaan. (2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi. Dalam aspek afektif terdiri atas 5 level, yaitu:

(a) Penerimaan (*Receiving/ Attending*), yaitu memperhatikan, menyimak, dan mendengarkan. (b) Penanggapan (*Responding*), yaitu dengan mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan. (c) Penilaian

(*Valuing*), yaitu dengan ditandai penerimaan terhadap nilai yang diperoleh. (d) Pengorganisasian (*Organizing*), yaitu dengan memilah-milah nilai yang diperoleh, dan menjadikan motivasi untuk menjadi lebih baik. (e) Karakteristik (*Characterization*), yaitu dengan terbentuknya karakter seseorang. (3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Aspek ini terbagi menjadi empat level, yaitu:

- a) Kesiapan (*Set*), yaitu dengan menyiapkan alat untuk demonstrasi, kesiapan dalam menerima pelajaran.
- b) Meniru (*Imitation*), yaitu dengan melakukan sesuatu sesuai dengan contoh yang diamati dan Membiasakan (*Habitual*), yaitu dapat melakukan sesuatu tanpa melihat contoh.
- c) Menyesuaikan (*Adaption*), yaitu dapat menguasai gerakan-gerakan tertentu.
- d) Menciptakan (*Origination*), yaitu sudah sampai pada taraf mahir dapat membuat variasi sendiri.

Tiga ranah yang dikemukakan oleh Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh murid. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh murid melalui kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik karena berkaitan dengan kemampuan para murid dalam menguasai materi pelajaran.

2. Hakikat Strategi

a. Definisi Strategi dan Strategi Pembelajaran

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Pengertian strategi dan strategi pembelajaran Menurut beberapa Ahli yaitu:

Saputro dkk (2000:24) menyimpulkan bahwa “Strategi adalah serangkaian keputusan dan tindakan mendasar yang dibuat oleh manajemen puncak dan diimplementasikan oleh seluruh jajaran suatu organisasi dalam rangka pencapaian tujuan organisasi tersebut.”Gulo(2002:50) menyimpulkan “Strategi merupakan penetapan sasaran dan tujuan jangka panjang sebuah perusahaan dan arah tindakan serta alokasi sumber daya yang diperlukan untuk mencapai sasaran dan tujuan.”Sanjaya (2008:25) menyimpulkan “Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan murid agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.”Silberman (2005:23) menyimpulkan “strategi pembelajaran adalah serangkaian dari keseluruhan tindakan strategis guru dalam merealisasikan perwujudan kegiatan pembelajaran aktual yang efektif dan efisien untuk pencapaian tujuan pembelajaran.” Rusman (2013: 23) menyimpulkan “strategi pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka strategi pembelajaran adalah tindakan strategis yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

5. *Crossword Puzzle*(Teka-Teki Silang)

a. Pengertian *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Dalam bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* adalah Teka-Teki Silang (TTS). Dalam Teka Teki Silang disediakan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau kata/frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa.

Saputro dkk (2005:46) mengatakan bahwa: deskripsi umum permainan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Strategi *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).

Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Pengisian ini berdasarkan pernyataan-pernyataan ataupun permasalahan yang diberikan tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus untuk mengasah otak *Crossword puzzle* (Teka-Teki Silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media latihan soal-soal bagi murid dengan harapan dapat menarik perhatian murid dan menumbuhkan minat murid dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang), melibatkan partisipasi murid aktif

sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Murid diajak untuk turut serta tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Selain itu, *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan murid dalam mengingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, murid mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Fungsi dari teka teki silang itu sendiri yaitu membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus menerus belajar dengan santai. Karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat murid menjadi lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan murid sehingga murid tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Silberman (2005:246) mengemukakan langkah-langkah metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) sebagai berikut:

- (1) Langkah pertama adalah mencurahkan gagasan beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah disampaikan,
- (2) Susunlah pertanyaan sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang kita dapat. Hitamkan kotak-kotak yang tidak diperlukan,
- (3) Buatlah contoh-contoh item-item, gunakan diantaranya dengan definisi pendek, kategori dan lawan kata,
- (4) Bagikan teka-teki kepada peserta didik, baik secara individual maupun secara kelompok atau tim.
- (5) Tentukan batasan waktu untuk menyelesaikan tersebut,
- (6) Serahkan hadiah kepada individu atau tim yang menang dengan benda yang bermanfaat.

c. Kelebihan dan Kelemahan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Silberman (2005:250) mengemukakan bahwa: Penggunaan metode pembelajaran aktif dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga akan terjadi interaksi langsung antara siswa dan guru, salah satunya melalui teka-teki silang. Adapun kelebihan dari metode ini:

- (1) Mengajak siswa untuk belajar berdiskusi yang menyenangkan (*stimulating discussion*).
- (2) Mengajak siswa untuk belajar kelompok (*Colaborative Learning*).
- (4) Mengajak siswa untuk belajar dengan sebaya atau teman satu kelas (*Perr Teaching*).
- (5) Mengajak siswa untuk belajar mandiri (*Independen learning*)

Selain mempunyai keunggulan metode ini juga mempunyai kelemahan dalam prosesnya siswa menemukan waktu yang relatif lama untuk memikirkan dan mengisi teka-teki silang baik secara individu maupun kelompok.

B.Kerangka Pikir

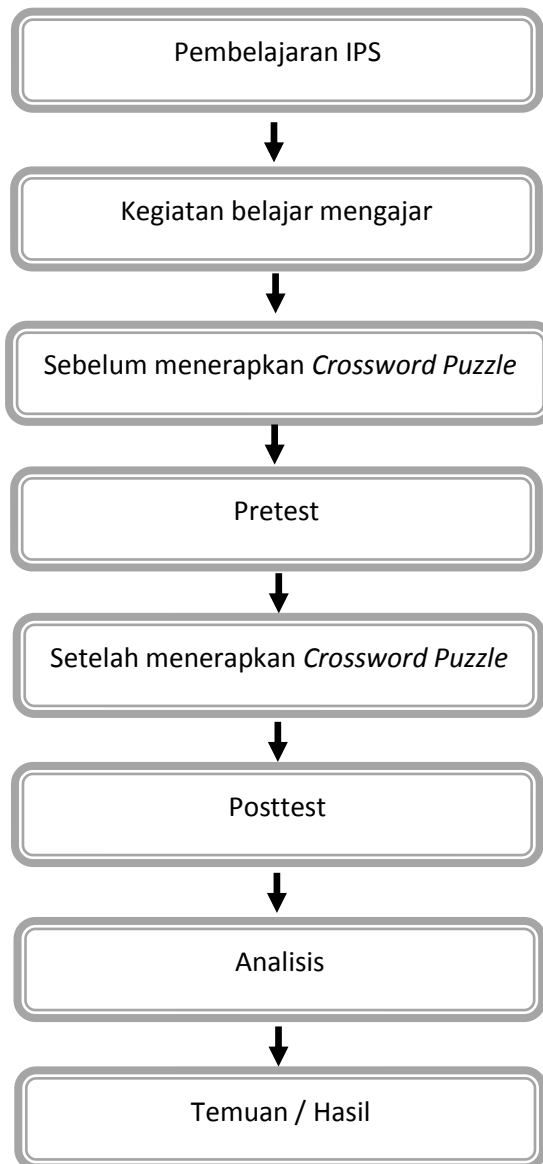
Sebagai seorang guru yang profesional harus memiliki kemampuan yang lebih selain penguasaan materi dalam pembelajaran. Salah satunya menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi. Diharapkan pada penelitian ini agar strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat meningkatkan hasil belajar murid.

Crossword Puzzle (Teka-teki silang) merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar dengan desain yang berbentuk segiempat, metode ini termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang tetapi sekaligus untuk mengisi otak. *Crossword puzzle* (Teka-Teki silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media latihan soal-soal

bagi murid dengan harapan dapat menarik perhatian murid dan menumbuhkan minat murid dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan pretest sebagai tes awal sebelum menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Setelah memberikan pretest diterapkanlah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Untuk mengetahui hasil belajar, maka diberikan posttest. Dari hasil pretest dan posttest, maka data tersebut dianalisis dan ditemukanlah hasilnya.

Berdasarkan uraian di atas, ada beberapa hal yang dijadikan penulis sebagai landasan berpikir yang selanjutnya mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi guna memecahkan masalah yang telah dikemukakan. Adapun landasan berpikir yang dijadikan pegangan penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada bagian di atas, maka dapat dijadikan hipotesis bahwa ada pengaruh penerapan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS murid kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa.

BAB III

METODE PENELITIAN

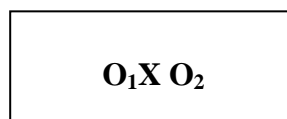
A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Sugiyono (2016: 107) Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis *One-Group Pretes-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian (Sugioyono 2016:111)

Keterangan:

O₁ = Tes awal (*pretest*)

O₂ = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (Hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle (Teka-teki silang)*
- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2016:117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Jadi, populasi bukan hanya orang tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa sebanyak 30 murid untuk keseluruhan, untuk lebih lanjut bisa melihat tabel berikut.

Tabel 3.1. Jumlah murid kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	V	15	15	30
		Jumlah		30

Sumber : Tata usaha SDI Palompong Kabupaten Gowa (2017)

2. Sampel

Sugiyono (2016:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka sampel dari penelitian ini seluruh murid kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowadengan jumlah murid sebanyak 30 orang murid, 15 orang murid laki-laki dan 15 orang murid perempuan.

Tabel 3.2 Jumlah Murid Kelas V di SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	V	15	15	30
	Jumlah			30

Sumber : Tata usaha SDI Palompong Kabupaten Gowa (2017)

C. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel

Arikunto (2006) menyebut “variabel sebagai sebuah konsep seperti halnya laki-laki dalam konsep jenis kelamin, insyaf dalam konsep kesadaran”. Arikunto (2006) mendefinisikan bahwa: “ variabel sebagai gejala yang bervariasi, misalnya jenis kelamin karena jenis kelamin mempunyai variasi: laki-laki dan perempuan, berat badan, karena ada berat 40 kg dan sebagainya”. Jadi,

dapat dikatakan bahwa variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

b. Variabel Penelitian

Variabel yang akan dikaji peneliti terbagi dalam dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Adapun yang menjadi variabel bebas adalah: Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang). Variabel ini diberi simbol (X). Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang) yang diterapkan dalam penelitian ini adalah salah satu strategi pembelajaran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu menggunakan Permainan TTS (Teka-Teki Silang).
2. Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam hal ini variabel terikatnya adalah hasil belajar murid kelas V. Variabel ini diberi simbol (Y). Hasil Belajaryang dimaksud dalam penelitian ini adalah kelincahan, ketepatan dan kesesuaian ketika murid menyelesaikan tugas pada tes awal (*pretest*) dan menyelesaikan tugas pada tes akhir (*posttest*).

D. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil belajar

Tes hasil belajardengan jenis *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki silang) diterapkan, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang).

2. Lembar observasi aktivitas murid

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (Teka-Teki Silang). Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh murid sebelum diterapkannya Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang).

2. Treatment (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) pada pembelajaran IPS.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap hasil belajar murid kelas V.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan hasil belajar murid dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.1. Standar Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 70	Sedang
71 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat Tinggi

Sumber : Depdikbud 2003

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \quad (\text{Arikunto, 2006})$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
 X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
 d = Deviasi masing-masing subjek
 $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
 N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*
 $\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)
 N = Subjek pada sampel.

- b) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
 $\sum d$ = jumlah dari gain (post test – pre test)
 N = subjek pada sampel.

- c) Mentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
 X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
 X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
 D = Deviasi masing-masing subjek
 $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
 N = Subjek pada sampel

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang

signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa.

e) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa.

Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

f) Membuat kesimpulan apakah Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dibahas hasil-hasil penelitian yang memperhatikan peningkatan hasil belajar melalui penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang). Adapun analisis adalah hasil *pretest* sebelum menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dan *posttest* setelah diterapkan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang).

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini di bagi atas *pretest* dan *posttest* apakah ada pengaruh dalam penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang). Hasil ini masing-masing bagian di atas akan diuraikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil *Pretest* IPS Murid Kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa mulai tanggal 17 Juni-17 Agustus 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa.

Data perolehan skor hasil belajarmurid kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.3. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	Aulia Ramli	40
2	Nasrun	50
3	Muh. Ajis	65
4	Muh. Akbar	65
5	Al Khaerun	75
6	Zul Fahmi	80
7	Nurhafizah Azri	30
8	St. Nurhalisnah	40
9	Mikdal Hidayat	65
10	Dewi Febrianti Rahayu	80
11	Marsyah Moudina	50
12	Nurjirana	75
13	Selly Aprilia Maulida	80
14	Wahyu Amanah Majid	65
15	Muh. Taufik Khaerullah	40
16	Juwita Regina Putri	40
17	Sultan	65
18	Nailah salsabilah	65
19	Alim Bahrn	60
20	Muh. Arraihan	50
21	Nur Rahmi Israwati	80
22	Fahri Ramadhan	90
23	Nur Rahmadani	60

No	Nama Murid	Nilai
24	Muhandis Muflif	65
25	Anas Tasya Syam	75
26	Muh. Akram Latif	65
27	Muh. Ikhlas	65
28	Alya Putri Utami	40
29	Israwati	30
30	Ayu Azhari	50

Sumber: murid kelas V SDI Palompong
Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas V SD

Inpres Palompong Kabupaten Gowadapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.4. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
30	2	60
40	5	200
50	4	200
60	2	120
65	9	585
75	3	225
80	4	320
90	1	90
Jumlah	30	1800

Sumber: nilai *pre-test* murid kelas V SDI Palompong

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1800$ sedangkan nilai dari N sendiri adalah 30. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \\ &= \frac{1800}{30} \\ &= 60\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowasebelum penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yaitu 60. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5. Tingkat hasil belajar *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 30	2	6,67	Sangat Rendah
2	31 – 40	5	16,67	Rendah
3	41– 60	6	20	Sedang
4	65 – 75	12	40	Tinggi
5	85 – 100	5	16,67	Sangat tinggi
Jumlah		30	100	

Sumber: nilai pre-test murid kelas V SDI Palompong

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 6,67%, rendah 16,67%, sedang 20%, tinggi 40% dan sangat tinggi berada pada presentase 16,67%. Melihat dari

hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajarsebelum diterapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* tergolong rendah.

Tabel 4.6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	22	70
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	8	30
Jumlah		30	100

Sumber: nilai pre-test murid kelas V SDI Palompong

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajarmurid Kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya 30% dan tidak mencapai nilai KKM yaitu 70

3. Deskripsi Hasil Belajar(*Posttest*)IPS Murid Kelas VSD Inpres Palompong Kabupaten Gowa setelah diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post- test. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data perolehan skor hasilbelajarkelas VSD Inpres Palompong Kabupaten Gowa setelah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang):

Tabel 4.7. Skor Nilai *Post-Test*

No	NamaMurid	Nilai
1	Aulia Ramli	75
2	Nasrun	80
3	Muh. Ajis	90
4	Muh. Akbar	65
5	Al Khaerun	90
6	Zul Fahmi	100
7	Nurhafizah Azri	75
8	St. Nurhalisnah	80
9	Mikdal Hidayat	90
10	Dewi Febrianti Rahayu	100
11	Marsyah Moudina	60
12	Nurjirana	80
13	Selly Aprilia Maulida	70
14	Wahyu Amanah Majid	80
15	Muh. Taufik Khaerullah	85
16	Juwita Regina Putri	90
17	Sultan	80
18	Nailah salsabilah	75
19	Alim Bahrn	75
20	Muh. Arraihan	80

21	Nur Rahmi Israwati	90
22	Fahri Ramadhan	100
23	Nur Rahmadani	80
24	Muhandis Muflif	65
25	Anas Tasya Syam	80
26	Muh. Akram Latif	90
27	Muh. Ikhlas	80
28	Alya Putri Utami	65
29	Israwati	80
30	Ayu Azhari	65

Sumber: nilai *post-test* murid kelas V SDI Palompong

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari murid kelas VSD

Inpres Palompong Kabupaten Gowa:

Tabel 4.8. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-tes*

X	F	F.X
60	1	60
65	4	260
75	4	300
80	10	800
85	1	85
90	7	630
100	3	300
Jumlah	30	2435

Sumber: nilai *post-test* murid kelas V SDI Palompong

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2435$ dan nilai dari N sendiri adalah 30. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \\ &= \frac{2435}{30} \\ &= 81,17\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa setelah penerapan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu 81,17 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9. Tingkat hasil belajar *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 30	-	0,00	Sangat Rendah
2	31 – 60	1	3,34	Rendah
3	65 – 70	4	13,34	Sedang
4	75 – 80	14	46,67	Tinggi
5	85 – 100	11	36,67	Sangat tinggi
Jumlah		30	100	

Sumber: nilai *post-test* murid kelas V SDI Palompong

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 36,67%, tinggi

46,67%, sedang 13,34%, rendah 3,34%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil murid setelah diterapkan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*

Tabel 4.10. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	5	20
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	25	80
Jumlah		30	100

Sumber: nilai *post-test* murid kelas V SDI Palompong

Apabila Tabel 4.10. dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid Kelas VSD Inpres Palompong Kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah 80%.

4. Deskripsi Aktivitas Belajar IPS Murid Kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa selama diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.11. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID									
No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	P R E S T E S T E S T	30	30	30	P O S T E S T	30	100	Aktif
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		14	23	27		21,33	71,11	Aktif
3.	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan		16	23	28		22,33	74,4	Aktif
4.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.		3	1	1		1,44	8,55	Tidak Aktif
5.	Murid yang aktif dalam kegiatan kelompok		17	25	29		23,66	78,90	Aktif
6.	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru		16	24	27		22,33	74,45	Aktif
7.	Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes		9	20	28		19,33	63,34	Tidak Aktif
8.	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan		11	26	29		22,66	84,4	Aktif
9.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		12	23	26		20,33	82,2	Aktif
Rata-rata								78,24	Aktif

Sumber: murid kelas V SDI Palompong

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 100%
- b. Persentase murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik 71,11%
- c. Persentase murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan 74,4%
- d. Persentase murid yang
tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung 8,55%
- e. Persentase murid yang aktif dalam kegiatan kelompok 78,90%

- f. Persentase murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 74,45%
- g. Persentase Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes 63,34%
- h. Persentase murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 84,4%
- i. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 82,2%
- j. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu 78,24%

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas murid per indikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 78,24% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* telah mencapai kriteria aktif.

5. Pengaruh Penerapan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Murid Kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh dalam menerapkan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.12. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	$d = X2 - X1$	d^2
1	40	75	35	1225
2	50	80	30	900
3	65	90	25	625
4	65	65	-	-
5	75	90	15	225
6	80	100	20	400
7	30	75	45	2025
8	40	80	40	1600
9	65	90	25	625
10	80	100	20	400
11	50	60	10	100
12	75	80	5	25
13	80	70	10	100
14	65	80	15	225
15	40	85	45	2025
16	40	90	50	2500
17	65	80	15	225
18	65	75	10	100
19	60	75	15	225
20	50	80	30	900
21	80	90	10	100
22	90	100	10	100

23	60	80	20	400
24	65	65	-	-
25	75	80	5	25
26	65	90	30	900
27	65	80	15	225
28	40	65	25	625
29	30	80	50	2500
30	50	65	15	225
	1800	2435	640	19.550

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{640}{30} \\
 &= 21.33
 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 19.550 - \frac{(640)^2}{30} \\
 &= 19.550 - \frac{409.600}{30} \\
 &= 19.550 - 13.653 \\
 &= 5.897
 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{21,33}{\sqrt{\frac{5.897}{30(30-1)}}}$$

$$t = \frac{21,33}{\sqrt{\frac{5.897}{870}}}$$

$$t = \frac{21,33}{\sqrt{6,7}}$$

$$t = \frac{21,33}{2,6}$$

$$t = 8,20$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d. b = N - 1 = 30 - 1 = 29$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,045$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 8,20$ dan $t_{Tabel} = 2,045$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $8,20 > 2,045$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 60 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 6,67%, rendah 16,67%, sedang 20%, tinggi 40% dan sangat tinggi berada pada presentase 16,67%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar murid sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 81,17jadi setelah diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang). Selain itu persentasi kategori hasil belajar IPS murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 36,67%, tinggi 46,67%, sedang 13,34%, rendah 3,34%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai $t_{Hitung} = 8,20$ dan $t_{Tabel} = 2,045$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $8,20 > 2,045$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar murid.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung.

Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 3 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 murid yang melakukan kegiatan lain pada saat permainan berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya metode bermain murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan murid yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan, mereka mengaku senang dan sangat menikmati permainan yang dilakukan sehingga termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan atau pun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) pada murid kelas VSD Inpres Palompong kabupaten Gowa sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajarmurid kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowasebelum penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar murid yaitu sangat rendah yaitu 6,67%, rendah 16,67%, sedang 20%, tinggi 40% dan sangat tinggi berada pada presentase 16,67%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar murid kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa setelah menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas V SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa dapat dilihat dari perolehan persentase yaitusangat tinggi yaitu 36,67%, tinggi 46,67%, sedang 13,34%, rendah 3,34%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki

Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar setelah diperoleh $t_{Hitung} = 8,20$ dan $t_{Tabel} = 2,045$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $8,20 > 2,045$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yang mempengaruhi hasil belajar murid kelas VSD Inpres Palompong Kabupaten Gowa, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa, disarankan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) untuk membangkitkan minat dan motivasi murid untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan strategi pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat strategi ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Departemen Agama. 2004. *Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Islam.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Biro hukum dan organisasi depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Gulo. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jean Piaget. 2001. *Tahap-tahap Perkembangan Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Berorientasi Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sahabuddin. 2007. *Mengajar Dan Belajar*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sardiman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali press.
- Silberman, Mel. 2005. *Active learning 101 Strategi Pembelajaran Active*. Yogyakarta: Pustakan ilsane Madani.
- Sudjana, nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Semarang: Sirip baru Algesindo
- Soemantri. 2001. *Mengagas pembaharuan pendidikan IPS*. Bandung: PT. rosda karya.
- Supardi. 2011. *Dasar-dasar ilmu sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Supriyadi Saputro, dkk. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Malang: FIP UNM.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Tim Pengembang MKDP. 2011. *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wolkfolk. 2013. *Educational psychology*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Zaini Hisyam dkk. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Pustaka insani madani

- Astuti Fidiana. (2014). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus. Naskah Publikasi. (online). (<http://www.repositori.com.html>, diakses 4 April 2017). *Skripsi*
- Mushlihin al-Hafizh. (2013). Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle. (online). (<http://www.referensimakalah.com/2013/01/strategi-pembelajaran-crossword-puzzle.html>, diakses 30 maret 2017). *Skripsi*

L
A
M
P
I
R
A
N

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	: SD Inpres Palompong
Kelas/Semester	: V / I
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Pertemuan	: II (Kedua)

A. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 1.3. 2. Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan di Indonesia (Danau, Teluk dan Selat).

C. Indikator

1. Kognitif
 - a. Proses : Menjelaskan pengertian danau, teluk dan Selat.
 - b. Produk : Mengetahui ciri-ciri danau, teluk dan selat
2. Afektif
 - a. Karakter : Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, tanya jawab dan penugasan.
 - b. Sosial : Bekerja sama dan saling menghormati.
3. Psikomotorik

Mengerjakan soal-soal dengan Baik dan Benar

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif
 - a. Proses : Mampu Menjelaskan pengertian danau, teluk dan selat
 - b. Produk :Mampu Mengetahui ciri-ciri danau, teluk dan selat.
2. Afektif
 - a. Karakter : murid diharapkan dapat bersikap Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, tanya jawab dan penugasan.

b. Sosial : murid mampu Bekerja sama dan saling menghormati selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Psikomotorik

Murid dapat mengerjakan soal teka teki silang dengan baik dan benar

E. Materi Pembelajaran

Kenampakan Alam Danau, teluk dan Selat

F. Model dan metode Pembelajaran

1. Model : *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang)

2. Metode : ceramah, penugasan dan tanya jawab

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal

- a. Berdoa
- b. Abensi
- c. Apersepsi
- d. Mengumpulkan PR

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan materi tentang danau, teluk dan selat
- b. Guru membagikan kertas yang berisi materi pembelajaran.
- c. Murid mencari tahu hal-hal yang berkaitan dengan danau, teluk dan selat
- d. Guru membimbing murid yang mengalami kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung.
- e. Setelah selesai, murid mengumpulkan catatan yang telah mereka buat
- f. Guru menguji kemampuan murid dengan memberikan kertas yang berisi soal teka teki silang untuk mereka kerjakan.
- g. Guru membahas jawaban teka teki silang bersama murid

3. Kegiatan akhir

- a. Menyimpulkan pelajaran
- b. Memberi penghargaan kepada murid yang jawabannya benar.

H. Media dan Sumber Belajar

- Buku BSE IPS Kelas V penulis Sitti Syamsiah, dkk
- Media : Gambar Danau, Teluk dan Selat

I. Penilaian

1. Penilaian Aspek kognitif berupa LKM (Lembar Kerja Murid)
2. Penilaian Aspek afektif berupa kerjasama dalam kerja kelompok
3. Penilaian Aspek psikomotorik berupa kemampuan murid membedakan antara danau, selat dan teluk sesuai gambar serta mengerjakan soal secara baik dan benar.

Gowa, Juli 2017
Peneliti/Mahasiswa

Firawati
NIM. 10540 8513 13

Kepala Sekolah
SD Inpres Palompong

Mengetahui
Guru Kelas V
SD Inpres Palompong

Hj. Ratnah, S.Pd.
NIP. 19710730 199307 2 001

Calla, S.Pd
NIP.

MATERI AJAR

Kenampakan alam (Danau, Teluk dan Selat)

Danau adalah cekungan lereng yang terjadi karena peristiwa alam yang menjadi penampungan dan penyimpanan air yang berasal dari hujan, mata air atau air sungai.

Danau berisi sejumlah air (tawar atau asin) yang terakumulasi di suatu tempat yang cukup luas, yang dapat terjadi karena mencairnya gletser, aliran sungai, atau karena adanya mata air. Biasanya danau dapat dipakai sebagai sarana rekreasi, dan olahraga. Kebanyakan danau adalah air tawar dan juga banyak berada di belahan bumi utara pada ketinggian yang lebih atas. Sebuah danau periglasial adalah danau yang di salah satunya terbentuk lapisan es, "ice cap" atau gletser, es ini menutupi aliran air keluar danau.

Istilah danau juga digunakan untuk menggambarkan fenomena seperti Danau Eyre, di mana danau ini kering di banyak waktu dan hanya terisi pada saat musim hujan. Banyak danau adalah buatan dan sengaja dibangun untuk penyediaan tenaga listrik-hidro, rekreasi (berenang, selancar angin, dll), persediaan air, dll. Finlandia dikenal sebagai "Tanah Seribu Danau" dan Minnesota dikenal sebagai "Tanah Sepuluh Ribu Danau". Great Lakes di Amerika Utara juga memiliki asal dari zaman es. Sekitar 60% danau dunia terletak di Kanada; ini dikarenakan sistem pengaliran kacau yang mendominasi negara ini. Di bulan ada wilayah gelap berbasal, mirip mare bulan tetapi lebih kecil, yang disebut lacus (dari bahasa Latin yang berarti "danau"). Mereka diperkirakan oleh para astronom sebagai danau. Berdasarkan proses terjadinya, danau dibedakan :

1. danau tektonik yaitu danau yang terbentuk akibat penurunan muka bumi karena pergeseran / patahan
2. danau vulkanik yaitu danau yang terbentuk akibat aktivitas vulkanisme / gunung berapi
3. danau tektovulkanik yaitu danau yang terbentuk akibat percampuran aktivitas tektonisme dan vulkanisme
4. danau bendungan alami yaitu danau yang terbentuk akibat lembah sungai terbendung oleh aliran lava saat erupsi terjadi

5. danau karst yaitu danau yang terbentuk akibat pelarutan tanah kapur
6. danau glasial yaitu danau yang terbentuk akibat mencairnya es / keringnya daerah es yang kemudian terisi air
7. danau buatan yaitu danau yang terbentuk akibat aktivitas manusia.

Berikut nama-nama danau di Indonesia, yaitu :

1. Danau Airhitam - ada di Sumatera Selatan
2. Danau Ancueloot - ada di Nangroe Aceh Darussalam
3. Danau Anggi Giji - ada di Papua
4. Danau Anggi Gita - ada di Papua
5. Danau Bamberan - ada di Kalimantan Tengah
6. Danau Bangkau - ada di Kalimantan Selatan
7. Danau Batu Jai - ada di Nusa Tenggara Barat
8. Danau Batu - ada di Bali
9. Danau Bekuan - ada di Kalimantan Barat
82. Danau Toba - ada di Sumatera Utara

Berikut adalah salah satu contoh gambar danau, yaitu :



Gambar danau kelimutu

Selat adalah laut yang sempit yang menghubungkan pulau satu dengan pulau yang lainnya. Indonesia memiliki banyak selat karena Indonesia terdiri dari beribu-ribu pulau besar dan kecil. Contoh selat di Indonesia adalah Selat Sunda yang menghubungkan Pulau Jawa dengan Sumatra.



Teluk adalah tubuh perairan yang menjorok ke daratan dan dibatasi oleh daratan pada ketiga sisinya. Oleh karena letaknya yang strategis, teluk banyak dimanfaatkan sebagai pelabuhan. Teluk jg merupakan kebalikan dari [tanjung](#), dan biasanya keduanya dapat ditemukan pada suatu garis [pantai](#) yang sama. Contoh teluk di Indonesia adalah teluk Jakarta dan teluk penyu.



Contoh gambar teluk penyu

SOAL TES HASIL BELAJAR**Soal Pre-test****LEMBAR KERJA MURID
SD INPRES PALOMPONG**

Nama :
Kelas : V
Mata Pelajaran : IPS

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang tepat !

1. Dunia hewan disebut dengan fauna, dunia tumbuhan disebut dengan.....
2. Sebutkan jenis fauna yang memiliki sisik dan beracun.....
3. Apa yang di maksud dengan sungai ?
4. Tubuh perairan yang menjorok ke daratan dan dibatasi oleh daratan disebut.....
5. Padang rumput yang luas tanpa semak disebut.....
6. Apa yang dimaksud dengan gunung?
7. Laut sempit yang menghubungkan pulau satu ke pulau lainnya disebut.....
8. Bagian cekungan daratan di permukaan bumi yang terisi air disebut dengan.....
9. Daratan yang menjorok ke laut disebut.....
10. Danau Toba terletak di pulau.....

Posttest
LEMBAR KERJA MURID
SD INPRES PALOMPONG

Nama :
Kelas : V
Mata Pelajaran : IPS

Isilah kolom teka teki silang di bawah ini !

					1.					
				2.						
					3.					
				4.						7.
						5.	6.			
			9.		8.					
			10.							

Pertanyaan :

Mendatar :

1. Aliran air besar yang terjadi karena alam.
2. Dunia tumbuhan
3. Tubuh perairan yang menjorok ke daratan & dibatasi oleh daratan pada 3 sisinya.
5. Padang rumput yang luas tanpa semak.
8. Bukit yang sangat besar dan

tinggi 10. Fauna yang bersisik dan memiliki racun.

Menurun :

2. Laut sempit yang menghubungkan satu pulau ke pulau lainnya.
4. Bagian cekungan daratan di permukaan bumi yang terisi air
6. danau yang terletak di Sumatera Utara
7. Daratan yang menjorok ke laut.
9. Danau yang terletak di pulau Bali.

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN

KELAS V SDI PALOMPONG

No.	Hari / Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Kamis 13 Juli 2017	10.00 – 10.30	Mengantar surat dan observasi, Pengambilan data murid pada guru kelas V .
2	Sabtu 15 Juli 2017	07.30 – 09.00	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan penjelasan sedikit tentang keragaman kenampakan alam • Memberikan tes hasil belajar (<i>Pre-test</i>).
3	Senin 17 Juli 2017	07.30 – 09.30	Menjelaskan tentang flora dan fauna dengan penerapan strategi <i>crossword puzzle</i> (pemberian perlakuan)
4	Selasa 18 Juli 2017	07.30 – 09.30	Mengajar dengan menjelaskan tentang keragaman kenampakan alam dengan penerapan strategi <i>crossword puzzle</i> (pemberian perlakuan).
5	Kamis 20 Juli 2017	07.30 – 09.30	Menjelaskan kenampakan alam buatan di daratan dan di perairan

			dengan penerapan strategi <i>crossword puzzle</i> (pemberian perlakuan).
6	Selasa 25 Juli 2017	07.30 – 09.00	Memberikan tes hasil belajar (<i>Post-test</i>).

DAFTAR HADIR MURID

SDI PALOMPONG /TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Kelas / Semester : V / 1 (Ganjil)
Mata Pelajaran : IPS

No.	Nama	Pertemuan						Keterangan		
		1	2	3	4	5	6	A	S	I
1	Aulia Ramli	A	a	√	√	√	√	2		
2	Nasrun	√	a	√	√	√	√	1		
3	Muh. Ajis	A	√	√	√	√	√	1		
4	Muh. Akbar	√	√	√	√	√	√			
5	Al Khaerun	√	√	√	√	√	√			
6	Zul Fahmi	√	s	s	√	√	√		2	
7	Nurhafizah Azri	√	√	√	√	√	√			
8	St. Nurhalisnah	√	√	√	√	√	√			
9	Mikdal Hidayat	√	√	√	√	√	√			
10	Dewi Febrianti Rahayu	A	√	√	√	√	√	1		
11	Marsyah Moudina	√	√	√	√	√	√			
12	Nurjirana	A	√	√	√	√	√	1		
13	Selly Aprilia Maulida	√	i	√	√	√	√			1
14	Wahyu Amanah Majid	√	√	√	√	√	√			
15	Muh. Taufik Khaerullah	√	√	√	√	√	√			

16	Juwita Regina Putri	√	√	√	√	√	√			
17	Sultan	√	√	√	√	√	√			
18	Nailah salsabilah	√	√	√	√	√	√			
19	Alim Bahrun	A	a	√	√	√	√	2		
20	Muh. Arraihan	A	√	√	√	√	√	1		
21	Nur Rahmi Israwati	√	√	√	√	√	√			
22	Fahri Ramadhan	√	√	√	√	√	√			
23	Nur Rahmadani	√	√	√	√	√	√			
24	Muhandis Muflif	√	√	√	√	√	√			
25	Anas Tasya Syam	√	i	√	√	√	√			
26	Muh. Akram Latif	√	√	√	√	√	√			
27	Muh. Ikhlas	√	√	√	√	√	√			
28	Alya Putri Utami	√	i	√	√	√	√			
29	Israwati	√	√	√	√	√	√			
30	Ayu Azhari	√	i	√	√	√	√			
Jumlah murid yang hadir		15	23	27	28	29	30			

**DAFTAR NILAI MURID TES HASIL BELAJAR
SDI PALOMPONG
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Kelas / Semester : V / 1 (Ganjil)
Mata Pelajaran : IPS
Materi : Keragaman kenampakan alam

No.	Jenis Kelamin	Nama	Nilai	
			<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	P	Aulia Ramli	40	75
2	L	Nasrun	50	80
3	L	Muh. Ajis	65	90
4	L	Muh. Akbar	65	65
5	L	Al Khaerun	75	90
6	L	Zul Fahmi	80	100
7	P	Nurhafizah Azri	30	75
8	P	St. Nurhalisnah	40	80
9	L	Mikdal Hidayat	65	90
10	P	Dewi Febrianti Rahayu	80	100
11	P	Marsyah Moudina	50	60
12	P	Nurjirana	75	80
13	P	Selly Aprilia Maulida	80	70
14	L	Wahyu Amanah Majid	65	80
15	L	Muh. Taufik Khaerullah	40	85

16	P	Juwita Regina Putri	40	90
17	L	Sultan	65	80
18	P	Nailah salsabilah	65	75
19	L	Alim Bahrun	60	75
20	L	Muh. Arraihan	50	80
21	P	Nur Rahmi Israwati	80	90
22	L	Fahri Ramadhan	90	100
23	P	Nur Rahmadani	60	80
24	L	Muhandis Muflif	65	65
25	P	Anas Tasya Syam	75	80
26	L	Muh. Akram Latif	65	90
27	L	Muh. Ikhlas	65	80
28	P	Alya Putri Utami	40	65
29	P	Israwati	30	80
30	P	Ayu Azhari	50	65
Jumlah			1800	2435
Rata-rata			60.00	81,17

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	P R E T E S T P O S T E S T	30	30	30	30	100	Aktif	
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		14	23	27	21,33	71,11	Aktif	
3.	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan		16	23	28	22,33	74,4	Aktif	
4.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.		3	1	1	1,44	8,55	Tidak Aktif	
5.	Murid yang aktif dalam kegiatan kelompok		17	25	29	23,66	78,90	Aktif	
6.	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru		16	24	27	22,33	74,45	Aktif	
7.	Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes		9	20	28	19,33	63,34	Tidak Aktif	
8.	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan		11	26	29	22,66	84,4	Aktif	
9.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		12	23	26	20,33	82,2	Aktif	
	Rata-rata					78,24	Aktif		

Sumber: murid kelas V SDI Palompong



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN GOWA
SEKOLAH DASAR INPRES PALOMPONG



Jl. Poros Limbung, Bontosunggu, Kabupaten Gowa Kode Pos 92152

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Inpres Palompong Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa menerangkan bahwa:

Nama : FIRAWATI
Nim : 10540 8512 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar

Benar telah melaksanakan penelitian sejak tanggal 17 Juli 2017 dan akan selesai setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dan penelitian dilaksanakan.


Demikian surat keterangan ini dibuat untuk jadi bahan pertimbangan selanjutnya dan bermanfaat bagi mahasiswa yang bersangkutan.

Palompong, 17 Juli 2017

Mengetahui
Kepala SDI Palompong


H. Ratnah, S.Pd
NIP. 19710730 199307 2 001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGUJURAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN GOWA
SEKOLAH DASAR INPRES PALOMPONG

Jl. Poros Limbung, Bontosunggu, Kabupaten Gowa. Kode Pos 92152




SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Calla, S.Pd
NIP : -
Pekerjaan : Guru
Tugas Mengajar : Guru kelas V SDI Palompong
Alamat : Palompong
Selanjutnya disebut sebagai pihak I.
2. Nama : Firawati
NIM : 10540 8513 13
Pekerjaan : Mahasiswa
Tugas : Meneliti
Alamat : Alauddin
Selanjutnya disebut sebagai pihak II

Dengan ini pihak I memberikan persetujuan kepada pihak II untuk melakukan penelitian di kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa, sesuai dengan sasaran karya tulisnya dengan judul **“Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDI Palompong Kabupaten Gowa”**. Demikian persetujuan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

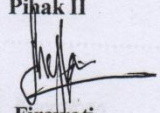
Pihak I



Calla, S.Pd

Palompong, 17 Juli 2017

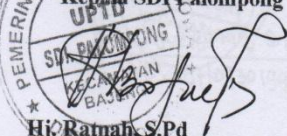
Pihak II



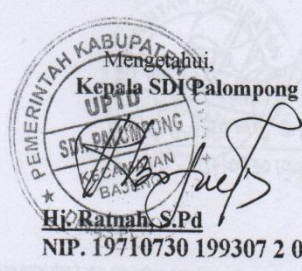
Firawati
NIM: 10540851313

Mengetahui,

Kepala SDI Palompong



H. Ramah, S.Pd
NIP. 19710730 199307 2 001





PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Firawati Gh NIM : 10540.851313
Judul Penelitian : PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE
(TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL MURID KELAS V SDI PALOMPONG
KABUPATEN GOWA

Tanggal Ujian Proposal : 2 Juni 2017 Gh

Dilaksanakan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	13 / 07 / 2017	Mengantar surat dan observasi	
2.	15 / 07 / 2017	Pre-test	
3.	17-20 / 07 / 2017	Mengajar	
4.	25 / 07 / 2017	Post-test	
5.			
6.			
7.		Tidak Ada	
8.			
9.			
10.			

Dua Prodi

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDI Palompong



NIP. 19710730199307 2 001

fasyah, MA., Ph.D.
P. 19710131 199403 2 001

Penelitian yang dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jln. Mesjid Raya No. 30. Telepon. 884637. Sungguminasa – Gowa

Sungguminasa, 16 Juni 2017

K e p a d a

or: 070/750 /BKB.P/2017

Yth. Ka. SDI Palompong

p : -

Di-

ial : Rekomendasi Penelitian

T e m p a t

Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel
 Nomor: 8770/S.01.P/P2T/06/2017 tanggal 15 Juni 2017 tentang Rekomendasi Penelitian

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Firawati
 Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai, 28 Desember 1994
 Jenis kelamin : Perempuan
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Jl. Sultan Alauddin II

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penulisan Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul **"PENGARUH PENERAPAN STRATEGI CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS V SDI PALOMPONG KABUPATEN GOWA"**

Selama : 17 Juni 2017 s/d 17 Agustus 2017
 Pengikut : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.



DRS. ALWI ARIFIN, M.Si
 Pangkat / Pembina Tk. 1
 NIP : 19670808 198811 1 001

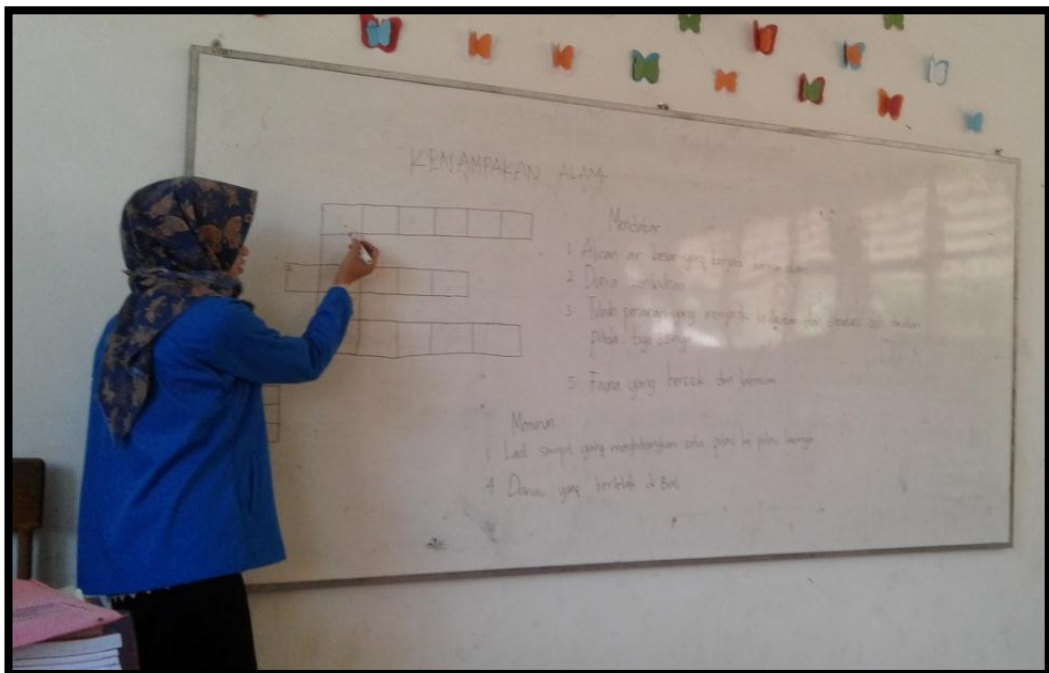
buhan :

ipati Gowa (sebagai laporan);
 idis Pendidikan Kab. Gowa;
 etua LP3M UNISMUH Makassar;
 ing bersanekutan:

DOKUMENTASI



Saat mengerjakan soal *Pre-test*



Saat mengajar dengan memberikan perlakuan berupa penerapan strategi *crossword puzzle (Teka-teki silang)*

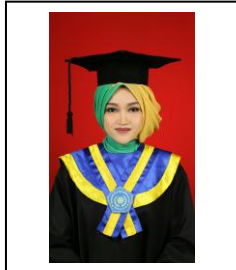


Saat mengajar dengan memberikan perlakuan berupa penerapan strategi *crossword puzzle* (Teka-teki silang)



Saat mengerjakan soal *Post-test*

RIWAYAT HIDUP



FIRAWATI Lahir di Sinjai pada tanggal 28 Desember 1994.

Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, buah hati pasangan Ayahanda Badwing dan Ibunda Nursia . Penulis memasuki jenjang pendidikan formal di bangku SDN 52

PUDE Kabupaten Sinjai pada tahun 2002 dan tamat pada tahun 2007, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai pada tahun yang sama dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di SMAN2 Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun 2013, penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berkat ridho Allah Subhanahu Wataala dan iringan doa dari orang tua dan saudara, perjuangan penulis dalam menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar dapat berhasil dengan tersusunnya skripsi yang berjudul *“PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS V SDI PALOMPONG KABUPATEN GOWA*