

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MURID KELAS V
SD INPRES PARE'-PARE' KECAMATAN BAJENG
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

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

Oleh

**ANDI IRA IRSANTI
10540 8626 13**

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

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MURID KELAS V
SD INPRES PARE'-PARE' KECAMATAN BAJENG
KABUPATEN GOWA**

SKRIPSI

Oleh

**ANDI IRA IRSANTI
10540 8626 13**

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : “ **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran
Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil
Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas
V SD Inpres Pare’-Pare Kecamatan Bajeng
Kabupaten Gowa”.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Andi Ira Irsanti
NIM : 10540 8626 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa ulang, Skripsi ini memenuhi syarat untuk diajukan.

Makassar, Juli 2017

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si

Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

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

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Andi Ira Irsanti

NIM : 10540 8626 13

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Judul Skripsi : “ Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran
Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil
Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas
V SD Inpres Pare’-Pare Kecamatan Bajeng
Kabupaten Gowa”.**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diajukan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juli 2017

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si

Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

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

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

SURAT PERJANJIAN

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2017

Yang membuat perjanjian

Andi Ira Irsanti
NIM: 10540 8626 13



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Judul : “ **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran
Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil
Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas
V SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng
Kabupaten Gowa”.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Andi Ira Irsanti
NIM : 10540 8626 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi ini saya ajukan didepan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri,

Bukan merupakan jiplakan dan tidak dibuat oleh siapapun.

Dengan perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2017

Yang membuat pernyataan

Andi Ira Irsanti
NIM: 10540 8626 13

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si

Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd

MOTTO DAN PERSEMBAHAN



*“ Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka
apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah
bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada
Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah, 6-8).*

Persembahan

Untuk tiap tawa yang ternilai
Untuk tiap tawa yang terhapus
Untuk tiap jatuh dan banggunya
Untuk tiap peluang di tengah putus asa
Untuk tiap doa dan dukungan

Kupersembahkan karya ini kepada:
Ayahanda dan Ibunda tercinta,
Saudaraku tersayang,
Serta sahabat-sahabatku
Sebagai pengabdianku yang tulus dan ikhlas.

ABSTRAK

Andi Ira Irsanti. 2017. *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Murid Kelas V SD Inpres Pare'- Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.* Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Hj. Sitti Fatimah Tola dan Hidayah Quraisy.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen bentuk *Pretest-Posttest Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V SD Inpres Pare'- Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa tahun ajaran 2017. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah murid kelas V sebanyak 33 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan.

Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar IPS murid, aktivitas murid dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di atas terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data skor perolehan hasil belajar murid yang dikumpulkan dengan menggunakan tes, data tentang aktivitas murid dalam pembelajaran IPS dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar murid.

Hasil analisis statistic deskriptif penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) murid positif, hasil belajar murid dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) menunjukkan hasil belajar yang lebih baik daripada sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang). Hasil analisis statistic inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 10,58. Dengan frekuensi (dk) sebesar $33 - 1 = 32$, pada taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 1,69$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V SD Inpres Pare'- Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Kata kunci: Hasil Belajar, Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang).

KATA PENGANTAR



Segala puji serta syukur bagi Allah Swt., yang telah memberikan hidayah-Nya dan magfirah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tertuang dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis sangat berhutang budi dan sepatutnya berterima kasih kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Kr. Sangkala, ibunda A. Sitti beserta saudaraku yang tercinta A. Rahmat Saleh dengan ikhlas mendoakan, membesarkan, membimbing, dan mendidik serta membiayai penulis hingga selesai kuliah. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

Dr. H.Abd.Rahman Rahim,SE.,MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan izin kuliah dan segala fasilitas kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd.,Ph.D. Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah menyetujui serta mendukung pelaksanaan penyusunan skripsi ini dimulai dari penyusunan proposal hingga penyusunan akhir skripsi ini.

Sulfasyah, MA., Ph.D.Ketua Jurusan Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan izin sehingga penelitian skripsi ini dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si. Dosen Pembimbing I dan Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya dengan penuh keikhlasan dalam memberikan arahan, bimbingan, motivasi dan saran-saran mulai dari perencanaan hingga akhir penyusunan skripsi ini. Dosen serta seluruh staf Program Studi PGSD yang telah member bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan

penulisan skripsi ini. Kepala Sekolah, guru dan murid kelas V, serta seluruh staf dewan guru SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolahnya, sekaligus membantu dalam proses penelitian. Tak terlupakan kepada serli, Pipit Ratna Sari, Syamsinar, dan Nisfatun nur yang selalu memberikan motivasi terima kasih takkan terlupa selamanya. Semua pihak yang tidak bisa penulis tuliskan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya harapan dan doa penulis semoga mendapat ridha dari Allah Swt dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua serta bernilai ibadah di sisi-Nya Insya Allah Amin Ya Rabbal Alamin dan semoga kesalahan atas kekurangan dalam penyusunan skripsi ini semakin memotivasi penulis dalam belajar dan berguna bagi pembaca yang budiman. Amin.

Makassar, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERJANJIAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	
1. Penelitian Yang Relevan	7
2. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran IPS	8
3. Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle)	19

B. Kerangka Pikir	22
C. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel	26
C. Definisi Operasional Variabel.....	28
D. Instrumen Penelitian	28
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	51
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Jumlah Kelas dan Seluruh Populasi	27
Tabel 3.2 Deskripsi Keadaan Sampel	28
Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar	31
Tabel 4.1 Skor Nilai <i>Pretest</i>	34
Tabel 4.2 Perhitungan untuk Mencari <i>Mean</i> (Rata-Rata) Nilai <i>Pretest</i>	36
Tabel 4.3 Tingkat Hasil Belajar <i>Pretest</i>	37
Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS	38
Tabel 4.5 Skor Nilai <i>Posttest</i>	39
Tabel 4.6 Perhitungan untuk Mencari <i>Mean</i> (Rata-Rata) Nilai Posttest	40
Tabel 4.7 Tingkat Hasil Belajar <i>Posttest</i>	41
Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS	42
Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid	43
Tabel 4.10 Analisi Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	23
Gambar 3.1 Model <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	25

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar hingga menengah atas. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. Menurut Sapriya (2009 : 19) menjelaskan bahwa “ Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah *social studies* dalam kurikulum persekolahan”. Sedangkan menurut Nasution (Yaba, 2008:4) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi sosial. Adanya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di semua jenjang pendidikan menandai bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial sangat penting untuk dipelajari.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat yang dinamis sehingga dengan mempelajari IPS siswa 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 murid diajak untuk melihat realita keadaan di sekitarnya dan memberikan pengalaman yang membekas di benak 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.

Oleh karena itu, 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 murah atau penerapan suatu strategi mengajar tertentu yang secara teoritis dapat dipertanggung jawabkan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran.

Melihat pentingnya peranan belajar dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas berbagai hal dilakukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar di antaranya, 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. Namun, kenyataan 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 observasi yang saya lakukan pada tanggal 5 Januari 2017 di SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, Setiap mata pelajaran menuntut guru memberikan variasi dalam pembelajaran. Guru juga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini diperlukan agar pembelajaran akan lebih sesuai dengan kebutuhan murid, kemampuan guru dan tujuan pendidikan nasional, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan

murid menyukainya. Pada kenyataannya strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran kurang melibatkan murid secara aktif dan hanya berpusat pada guru. Murid hanya diminta membaca materi secara bergantian kemudian murid diminta mengerjakan soal yang ada di buku. Hal tersebut terus berulang kali dalam pembelajaran sehingga murid merasa jenuh dan mengakibatkan hasil belajar murid belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang diterapkan sekolah yaitu 70.

Nilai murid pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V yaitu, murid mendapatkan nilai 80 sebanyak 9 orang, nilai 70 sebanyak 8 orang, nilai 60 sebanyak 12 orang, nilai 50 sebanyak 3 orang dan 40 sebanyak 1 orang. Nilai rata-rata 66,3 kurang dari standar Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditentukan sekolah, yaitu 70.

Melihat permasalahan yang ada maka solusi pemecahan yang digunakan untuk membantu murid yaitu melalui penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* diharapkan pendidikan tidaklah menjemukan, murid bisa lebih bersemangat dalam belajar, tidak merasa jenuh karena ada inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran dengan demikian materi yang disampaikan akan mudah diterima oleh murid.

Berdasarkan uraian terdahulu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SD Inpres Pare’-Pare’ Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”**.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan strategi pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki silang) terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada murid kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Penerapan *crossword Puzzle (Teka-Teki Silang)* dalam pembelajaran IPS sebagai salah satu peningkatan hasil belajar murid
- b. Sebagai dasar atau acuan untuk penelitian selanjutnya

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru; sebagai variasi kegiatan belajar mengajar, serta memperkaya inovasi pembelajaran
- b. Bagi Murid; murid lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran
- c. Bagi Sekolah; dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan

- d. Bagi Peneliti dan Pembaca: sebagai bahan rujukan kepada peneliti untuk meningkatkan hasil belajar murid.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. 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 Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus*”

Hasil penelitian ini menemukan bahwa: (1) Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 3 Temulus. (2) Siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) ditinjau dari perasaan senang, perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan siswa, sehingga hasil belajar siswa cenderung lebih tinggi dari sebelum diterapkannya strategi tersebut.

Dari kajian penelitian tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil*

*Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SD Inpres Pare'-Pare'
Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa''.*

2. Hakikat belajar dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Hakikat Belajar

Hamalik (2016:27) mengatakan “Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsirannya tentang belajar. Seringkali pula perumusan dan tafsiran itu berbeda satu sama lain. Di antaranya sebagai berikut :

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*).

Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan atau bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Sardiman (2004:20) menyimpulkan “Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan”. Oleh karena itu, murid 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 (2002,38), Skinner misalnya, memandang perilaku belajar dari

segi teramati sehingga perlu adanya program pembelajaran. Gagne 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. Piaget memandang belajar sebagai perilaku berinteraksi antara individu dengan lingkungan sehingga terjadi perkembangan intelek individu. Rogers 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 bertanggung jawab, 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 (2004:47) menyimpulkan “belajar mengacu pada kegiatan murid dan mengajar mengacu pada kegiatan guru”. Sanjaya (2005:87) 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.

Dari uraian beberapa pendapat ahli maka peneliti menyimpulkan 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

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena-fenomena sosial yang diwujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (Trianto, 2015:171).

Menurut Nasution (Yaba, 2008:4)

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial seperti: geografi, sejarah. Ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi sosial.

Sedangkan Nu'man Sumantri (Yaba, 2008:4) merumuskan bahwa, “Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bahan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan di tingkat SD, SLTP dan SLTA”.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. Dalam konteks ke SD-an, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan sesuai tingkat perkembangan anak usia SD dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat Sekolah Dasar.

Pembelajaran yang identik dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang di berikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan diakhiri “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perubahan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Menurut UU No. 20 tahun 2003, Bab 1 pasal 1 ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

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

dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

1) Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah social yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mentalpositif terhadap perbaikan segala perbaikan segala ketimpanga yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah diorganisasikan secara baik.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan ilmu Pengetahuan social adalah:

- a) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan.

- d) Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat local, nasional dan global

Sedangkan tujuan khusus pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen yaitu:

- a) Memberikan kepada murid pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan masyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang.
- b) Menolong murid untuk mengembangkan keterampilan (*Skill*) untuk mencari dan mengelola informasi.
- c) Menolong murid untuk mengembangkan nilai/sikap, demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- d) Menyediakan kesempatan kepada murid untuk mengambil bagian/peran serta dalam masyarakat.

2) Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi semua hal yang berkaitan dengan uraian di atas merupakan bagian dari ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial secara keseluruhan. Selain hal tersebut adalah salah satu ciri karakteristik pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ialah materi pengajarannya yang diambil dari berbagai sumber. Karena itu akan diperjelas pula berbagai sumber bahan atau materi pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Bagaimana menyeleksi bahan-bahan itu kemudian meramunya menjadi satu program pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang memadai.

Ada tiga ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial dalam bentuk segitiga yaitu : Ruang, waktu, dan hidup. Daljuni (Yaba 2009:17) menyatakan ada tiga sumber utama Ilmu Pengetahuan Sosial, yaitu:

a). Ilmu-ilmu sosial, b). Masyarakat, dan c). Pribadi subyek didik.

3) Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI 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.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada umumnya memiliki karakteristik, yaitu sebagai berikut :

- a) Kerangka kerja Ilmu Pengetahuan Sosial lebih menekankan pada bidang praktis tentang peristiwa gejala dan masalah sosial daripada teoritis keilmuan.
- b) Dalam pembelajaran objek studinya, Ilmu Pengetahuan Sosial menekankan pada keterpaduan aspek-aspek yang terpisah satu sama lain.
- c) Kerangka kerja Ilmu Pengetahuan Sosial berlandaskan ilmu-ilmu sosial sebagai induknya dan menjadikan ilmu-ilmu sosial tersebut sebagai sumber materinya.

- d) Pada pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masyarakat menjadi sumber materi, objek studi, dan sekaligus menjadi ruang lingkup pembelajarannya.
- e) Dalam melaksanakan kerjanya pembelajaran IPS menerapkan pendekatan terhadap kehidupan sosial masyarakat.
- f) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dilaksanakan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi.

4) Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Kenyataan di lapangan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI 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. Metode ceramah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dianggap metode paling efektif. Akan tetapi kenyataannya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan metode ceramah membuat murid jenuh dalam mengikuti pelajaran.

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

pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar murid.

5) Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Trianto (2015:180) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan “perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran dan siswa, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi dasar) yang telah ditentukan. Strategi pembelajaran dapat pula disebut sebagai cara yang sistematis dalam mengkomunikasikan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai kompetensi dasar tertentu. Jadi, strategi pembelajaran berkenaan dengan bagaimana (*the how*) menyampaikan isi pelajaran atau memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

Gulo (2004:2) mengemukakan bahwa 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.

6) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai siswa dapat dijadikan indikator untuk mengetahui tingkat kemampuan, kesanggupan, penguasaan tentang materi belajar. Hamalik (2016:103) mengatakan “Guru perlu mengenal hasil belajar

dan kemajuan belajar siswa yang telah diperoleh sebelumnya, misalnya dari sekolah lain, sebelum memasuki sekolahnya sekarang. Hal-hal yang perlu diketahui itu, ialah antara lain penguasaan pelajaran, keterampilan-keterampilan belajar, dan bekerja. Pengenalan dalam hal-hal tersebut penting artinya bagi guru, kesulitan belajar siswa, dapat memperkirakan hasil dan kemajuan belajar selanjutnya (pada kelas-kelas berikutnya), kendatipun hasil-hasil tersebut dapat saja berbeda dan bervariasi sehubungan dengan keadaan motivasi kematangan, dan penyesuaian sosial.” Selanjutnya Purwanto (2013:54) mengatakan bahwa : Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan.

Menurut Suprijono (2009:5) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan”. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut.

Adapun aspek-aspek itu adalah (Hamalik, 2016:30) yaitu:

- a) Pengetahuan, b) Pengertian, c) Kebiasaan, d) Keterampilan e) Apresiasi
- f) Emosional, g) Hubungan social, h) Jasmani i) Etis atau budi pekerti,
- j) Sikap

Seseorang dianggap telah melakukan kegiatan belajar jika telah terlihat perubahan dari salah satu atau beberapa aspek diatas. Misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengeti menjadi mengerti.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dalam diri individu. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah belajar yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri orang tersebut. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan tingkat hasil belajar dan penguasaan.

7) Hakikat Strategi

a) Defenisi 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 & strategi pembelajaran Menurut beberapa Ahli yaitu :

Rusman (2013:132) menyimpulkan “Strategi adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan murid agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”.

Sanjaya (2005:25) menyimpulkan “Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan murid agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.”

Saputro (2000:23) menyimpulkan “strategi pembelajaran adalah serangkaian dari keseluruhan tindakan strategis guru dalam

merealisasikan perwujudan kegiatan pembelajaran aktual yang efektif dan efisien untuk pencapaian tujuan pembelajaran.”

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

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

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

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.

Johnson (2004:113) mengemukakan bahwa *Crossword Puzzle* adalah suatu permainan teka-teki silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, system pendekatan serta pemecahan masalah secara umum.

Hisyam (2008:71) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan permainan teka-teki yang digunakan sebagai strategi pembelajaran menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Crossword Puzzle (Teka Teki Silang), melibatkan partisipasi murid aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Murid diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini murid akan merasakan suasana yang lebih

menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. *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 siswa dengan harapan dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan strategi pembelajaran yang digunakan untuk media latihan soal-soal bagi murid yang terdiri dari kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Menurut Hisyam (2002:71) langkah-langkah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Menuliskan kata-kata kunci, terminology satu nama-nama berkaitan dengan materi pelajaran
- 2) Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang terpilih dan dihitamkan bagian yang tidak diperlukan seperti dalam teka teki silang.
- 3) Buat pertanyaan-pertanyaan dan pernyataan-pernyataan

- 4) Membagikan teka-teki silang kepada murid bisa individu atau kelompok, batasi waktu mengerjakan
- 5) Memberikan apresiasi kepada individu/kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar

c. Kelebihan dan Kelemahan *Crossword Puzzle*

1) Kelebihan *Crossword Puzzle*

Ghanoe (2010:10) menyebutkan kelebihan *Crossword Puzzle* yaitu sebagai berikut:

- (a) Murid menjadi terasah kemampuannya
- (b) Dapat merangsang kreativitas murid
- (c) Murid dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar
- (d) Murid dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran yang sulit.
- (e) Strategi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan menggabungkan interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas
- (f) Dapat meningkatkan minat belajar murid dan merangsang minat baca terhadap murid
- (g) Dapat digunakan secara berkelompok ataupun sebagai tes individu
- (h) Dapat meningkatkan daya berpikir murid.

2) Kelemahan *Crossword Puzzle*

Ghanoe (2010:10) menyebutkan kelemahan *Crossword Puzzle* yaitu:

- (a) Murid dituntut untuk berkonsentrasi secara matang
- (b) Banyak memakan waktu dalam mengisi teka-teki silang

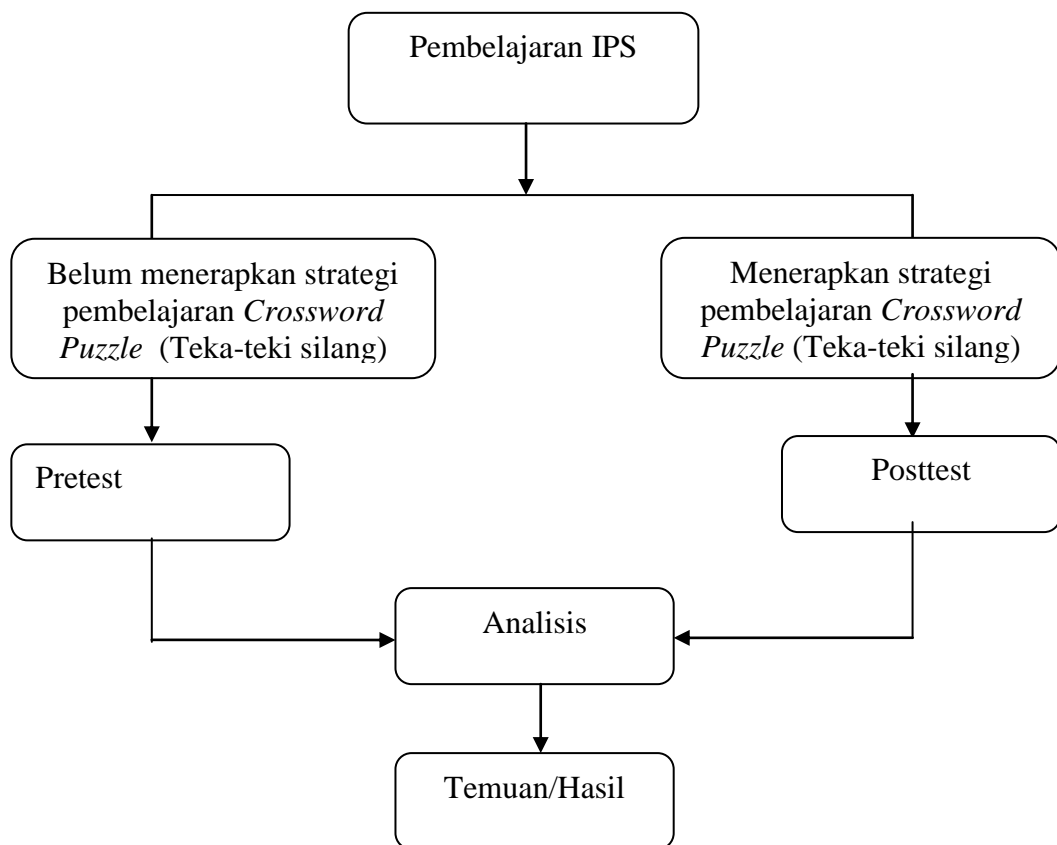
(c) Persiapan materi pembelajaran yang akan disampaikan guru harus matang

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu proses atau kegiatan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam mengajarkan Ilmu Pengetahuan Sosial kepada peserta didik yang di dalamnya terkandung upaya untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah, dan juga memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh perancang atau guru agar pembelajaran berjalan dengan maksimal.

Strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, sehingga sepatutnya guru dalam menyampaikan materi dapat mengarahkan murid berfokus pada pembelajaran tersebut. Salah satu penggunaan variasi dalam mengajar yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang). Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi murid aktif sejak kegiatan dimulai. Murid diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran. Dengan ini murid akan merasa suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Sebelum strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) diterapkan, terlebih dahulu dilakukan tes berupa *pretest* untuk mengambil data nilai siswa sebelum strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) diterapkan dan *posttest* setelah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) diterapkan, kemudian data tersebut dibandingkan dan dianalisis untuk mendapatkan hasil atau kesimpulan hasil belajar murid dalam penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang).



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

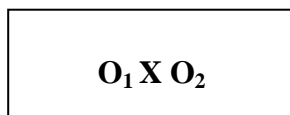
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono 2015: 72). Menurut Gay (Emzir 2014: 63) 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 design 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 Model One – Group Pretest – Posttest Design



Sumber: (Sugiyono, 2016:111)

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*)

O_2 = 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

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 (Sugiyono 2011: 119). 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 SD Inpres Pare'-Pare' berjumlah 173 murid. Untuk lebih jelasnya, keadaan populasi dapat dilihat pada tabel 3. 1 berikut ini.

Tabel 3.1 Jumlah Kelas dan Seluruh Populasi

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
I	12	18	30
II	11	11	22
III	10	20	30
IV	11	14	25
V	15	18	33
VI	17	16	33
Jumlah Keseluruhan			173

(Sumber: Data SD Inpres Pare'-Pare Kabupaten Gowa)

2. Sampel

Sampel dapat didefinisikan sebagai himpunan sebagian dari unsur-unsur populasi yang memiliki ciri-ciri sama. Menurut Sugiyono (2015:81) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”.

Adapun cara pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan teknik *purposive sampling* artinya penentuan sampel dilakukan secara sengaja dengan jumlah yang ditentukan sesuai dengan kebutuhan analisis. Sampel diambil dengan maksud dan tujuan yang diinginkan peneliti atau sesuatu diambil sebagai sampel karena peneliti menganggap bahwa seseorang atau sesuatu tersebut memiliki atau mengetahui informasi yang diperlukan bagi peneliti yang dia buat. Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas V SD Inpres Pare-Pare yang berjumlah 33 orang dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Deskripsi Keadaan Sampel

Kelas	Jumlah murid		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
V	15	18	33

(Sumber: Data SD Inpres Pare'-Pare Kabupaten Gowa)

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS murid

Hasil belajar IPS murid adalah hasil yang dicapai seseorang setelah belajar yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri orang tersebut. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan pada aspek pengetahuan (Kognitif).

2. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle adalah suatu strategi pembelajaran yang digunakan unruk media latihan soal-soal bagi murid yang terdiri dari kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar.

D. Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. 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 (tes awal dan tes akhir). Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dengan 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. *Treatment* (pemberian perlakuan)

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

3. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan jalan mengamati langsung terhadap objek yang diteliti. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran IPS yang sedang berlangsung di kelas V SD Inpres Pare'-Pare'. Dalam penelitian ini, yang diamati yaitu aktivitas murid selama mengikuti pembelajaran dengan strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang).

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

Sugiyono (2016:207) mengemukakan bahwa Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian. 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 siswa dalam pembelajaran IPS sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 55	Sangat Rendah
56 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

(Sumber: Data SD Inpres Pare²-Pare Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa)

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis inferensial merupakan statistik yang menyediakan aturan atau cara yang dapat dipergunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari sekumpulan data yang telah disusun dan diolah. Sugiyono (2016:209) menyatakan bahwa “statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberikan untuk populasi”. Teknik ini dimaksudkan untuk pengujian hipotesis penelitian. Dalam penggunaan statistic inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistic t (uji-t), dengan tahap sebagai berikut:

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

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
X₂ = 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*
X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
X₂ = 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 $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

e) Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ 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 SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng 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 SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest* IPS Murid Kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa Sebelum Diterapkan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa mulai tanggal 17 juli - 22 juli 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Data perolehan skor hasil belajar murid kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pretest*

No	Nama Murid	Nilai
1	Alfiah Khaerah R	75
2	Rosdiana Usman	65
3	Muh. Asri Febriansyah	40
4	Putri Nur Fadillah	70
5	Muh. Taufik Ikram	50
6	Ilham Fauzi	75
7	Dheni Nurmaulana	65
8	Fdhiah Nur Irfayanti	40

9	Magfirah Azzahra	70
10	Siska Desiana	95
11	Abid Hermansyah	70
12	Muh. Ilham Firdaus	50
13	Najwa Auliana	70
14	Muh. Syamsul	30
15	Muh. Farhan	65
16	Nanda Aliya Putri	30
17	Nurhikma Dwi Saputri	60
18	Khaeratunnisa	75
19	Riska Aulia	40
20	Muh. Nurfikri Rais	65
21	Irdina Naila Almira	70
22	Salsabila Rasyid	65
23	Resky Aditya Putra	65
24	Muh. Agil	80
25	Siti Asmaul Husna	60
26	Sahal Al Mufadal	80
27	Putra Adita Wardana	60
28	Irawati	80
29	Siti Nurhalifa	50
30	Nadira Rispan	65
31	Muh. Yusuf Ramadhani	60

32	Daffa Alfiandi Putra	60
33	Azfa Naila H.	75

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari murid kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
30	2	60
40	3	120
50	3	150
60	5	300
65	7	455
70	5	350
75	4	300
80	3	240
95	1	95
Jumlah	33	2.070

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2.070$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 33. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{2.070}{33} \\ &= 62.72 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa sebelum penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yaitu 62.72. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Tingkat Hasil Belajar *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 55	8	24,24	Sangat Rendah
2	56 – 69	12	36,36	Rendah
3	70 – 79	9	27,27	Sedang
4	80 – 89	3	9,09	Tinggi
5	90 – 100	1	3,03	Sangat tinggi
Jumlah		33	100	

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 24,25%, rendah 36,36%, sedang 27,27%, tinggi 9,09% dan sangat tinggi berada pada presentase 3,03%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	20	60,60
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	13	39,39
Jumlah		33	100

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 ($70 \geq 75\%$), maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid Kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan belajar. Akan tetapi murid yang tuntas hanya sekitar $39,39\% \leq 75\%$ sehingga dapat disimpulkan bahwa murid kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum hasil belajar.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) IPS Murid Kelas V SD Inpres Pare'-Pare' 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 *Posttest*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data perolehan skor hasil belajar kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa setelah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang).

Tabel 4.5. Skor Nilai *Posttest*

No	Nama Murid	Nilai
1	Alfiah Khaerah R	75
2	Rosdiana Usman	85
3	Muh. Asri Febriansyah	65
4	Putri NurFadillah	75
5	Muh. Taufik Ikram	70
6	Ilham Fauzi	95
7	Dheni Nurmaulana	80
8	Fdhiah Nur Irfayanti	70
9	Magfirah Azzahra	85
10	Siska Desiana	100
11	Abid Hermansyah	75
12	Muh. Ilham Firdaus	70
13	Najwa Auliana	95
14	Muh. Syamsul	60
15	Muh. Farhan	80
16	Nanda Aliya Putri	75
17	Nurhikma Dwi Saputri	30
18	Khaeratunnisa	100
19	Riska Aulia	70
20	Muh. Nurfikri Rais	80
21	Irdina Naila Almira	80

22	Salsabila RAsyid	80
23	Resky Aditya Putra	80
24	Muh. Agil	100
25	Siti Asmaul Husna	70
26	Sahal Al Mufadal	100
27	Putra Adita Wardana	75
28	Irawati	100
29	Siti Nurhalifa	65
30	Nadira Rispan	60
31	Muh. Yusuf Ramadhani	80
32	Daffa Alfiandi Putra	75
33	Azfa Naila H.	85

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

SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa:

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest*

X	F	F.X
30	1	30
60	2	120
65	2	195
70	5	280
75	6	450
80	7	560
85	3	255
95	2	190

100	5	500
Jumlah	33	2.585

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2.585$ dan nilai dari N sendiri adalah 33. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{2.585}{33} \\ &= 78,33\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa setelah menerapkan stategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Tekan-Teki Silang) yaitu 78,33 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Tingkat Hasil Belajar *Posttest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 55	1	3,03	Sangat Rendah
2	56 – 69	4	12,12	Rendah
3	70 – 79	11	33,33	Sedang
4	80 – 89	10	30,30	Tinggi
5	90 – 100	7	21,12	Sangat tinggi
Jumlah		33	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 21,12%, tinggi 30,30%, sedang 33,33%, rendah 12,12%, dan sangat rendah berada pada presentase 3,03%. Dari data di atas dapat diketahui bahwa tingkat presentase hasil belajar murid setelah menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dapat disimpulkan tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	5	15,15
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	28	84,84
Jumlah		33	100

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 75\%$), maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid Kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum hasil belajar yaitu, $84\% \geq 75\%$.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar IPS Murid Kelas V SD Inpres Pare'-Pare' 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 4.9 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		33	33	33		33	100	Aktif
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		27	29	32		29,33	88,87	Aktif
3.	Murid yang tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran berlangsung.		5	2	1		2,67	8,09	Tidak Aktif
4	Murid yang aktif dalam kegiatan kelompok		26	30	32		29,33	88,87	Aktif
5	Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tugas di papan tulis		25	29	31		28,34	85,87	Aktif
6	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru		27	30	32		29,67	89,90	Aktif
7	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan		20	28	28		25,34	76,79	Aktif

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
	pembelajaran								
8	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		25	29	32	28,67	86,87	Aktif	
	Rata-rata						78,15	Aktif	

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
88,87 %
- c. Persentase murid yang tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran berlangsung 89,90%
- d. Persentase murid yang aktif dalam kegiatan kelompok 88,87%
- e. Persentase murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tugas di papan tulis 85,87%

- f. Persentase murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru 8,09%
- g. Persentase murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan pembelajaran 76,79%
- h. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 86,87%
- i. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yaitu 78,15%

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 perindikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 78,15% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) pada Murid Kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa

Sesuai dengan hipotesis penelitian yaitu “ada pengaruh dalam menerapkan strategi pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”, maka teknik yang digunakan

untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10. Analisis skor *Pretest* dan *Posttest*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	75	75	0	0
2	65	85	20	400
3	40	65	25	625
4	70	75	5	25
5	50	70	20	400
6	75	95	20	400
7	65	80	15	225
8	40	70	30	900
9	70	85	15	225
10	95	100	5	25
11	70	75	5	25
12	50	70	20	400
13	70	95	25	625
14	30	60	30	900
15	65	80	15	225
16	60	75	5	25
17	30	30	0	0
18	75	100	25	625
19	40	70	30	900
20	65	80	15	225
21	70	80	10	100
22	65	80	15	225

23	65	80	15	225
24	80	100	20	400
25	60	65	5	25
26	80	100	20	400
27	60	75	15	225
28	80	100	20	400
29	50	65	15	225
30	65	70	5	25
31	60	80	20	400
32	60	75	15	225
33	75	85	10	100
	2,070	2.585	510	10.150

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{510}{33} \\
 &= 15,45
 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}
 \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 10.150 - \frac{(510)^2}{33} \\
 &= 10.150 - \frac{260.100}{33} \\
 &= 10.150 - 7.881 \\
 &= 2.269
 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

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

$$t = \frac{15,45}{\sqrt{\frac{2.269}{33(33-1)}}$$

$$t = \frac{15,45}{\sqrt{\frac{2.269}{1.056}}}$$

$$t = \frac{15,45}{\sqrt{2,14}}$$

$$t = \frac{15,45}{1,46}$$

$$t = 10,58$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,025$ dan $d.k = N - 1 = 33 - 1 = 32$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,69$

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 10,58$, dan $t_{\text{Tabel}} = 1,69$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $10,58 > 1,69$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan bajeng 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 *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar murid 62,72 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 24,25%, rendah 36,36%, sedang 27,27%, tinggi 9,09% dan sangat tinggi berada pada presentase 3,03%. 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 *posttest* adalah 78,33 ini menunjukkan bahwa setelah diterapkan diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) murid mempunyai hasil belajar yang lebih baik dengan persentasi kategori hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yakni sangat tinggi yaitu 21,12%, tinggi 30,30%, sedang 33,33%, rendah 12,12%, dan sangat rendah berada pada presentase 3,03%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 10,58. Dengan frekuensi (dk) sebesar $33 - 1 = 32$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 1,69$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) 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 2 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 pembelajaran, mereka mengaku senang dan sangat menikmati pembelajaran 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 ataupun 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 matapelajaran IPS kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Limbung Kabupaten Gowa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada BAB V maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Persentase ketuntasan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SD Inpres Pare'-Pare setelah menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) mencapai 84%. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar murid telah tercapai berdasarkan standar indikator ketuntasan hasil belajar murid yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM yaitu 70
2. Rata-rata persentase murid yang melakukan aktivitas yang positif dalam penerapan penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yaitu 78,15% dengan demikian aktivitas murid telah mencapai kriteria aktif.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V setelah diperoleh $t_{Hitung} = 10,58$ dan $t_{Tabel} = 1,69$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $10,58 > 1,69$.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, disarankan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) untuk meningkatkan hasil belajar murid.
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

- A.M. Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali press.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Gulo. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Ghanoe, M. 2010. *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*. Yogyakarta: Buku Biru
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisyam, Zaini. 2002. *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CTSD IAN Sunan Kalijaga.
- _____. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Johnson, Philip. 2004. *Bukan Cara Belajar Biasa*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Berorientasi Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2005. *Startegi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- _____. 2008. *Startegi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Saputro, Supriyadi. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Malang. FIP UNM
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: C.V Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP))*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yaba. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial I*. Makassar: PGSD FIP UNM

_____. 2009. *Buku Ajar Materi Pendidikan IPS di SD*. Makassar: PGSD FIP UNM

LAMPIRAN

DAFTAR HADIR MURID KELAS V
SD INPRES PARE'-PARE' KECAMATAN BAJENG KABUPATEN
GOWA

NO.	NAMA MURID	L/P	PERTEMUAN					KET	
			1	2	3	4	5		
1	Alfiah Khaerah R	P	P R E T E S T	√	√	√	√	√	P O S T E S T
2	Rosdiana Usman	P		√	√	√	√	√	
3	Muh. Asri Febriansyah	L		√	√	√	√	√	
4	Putri Nur Fadillah	P		√	√	√	√	√	
5	Muh. Taufik Ikram	L		√	√	√	√	√	
6	Ilham Fauzi	L		√	√	√	√	√	
7	Dheni Nurmaulana	L		√	√	√	√	√	
8	Fdhiah NurIrfayanti	P		√	√	√	√	√	
9	Magfirah Azzahra	P		√	√	√	√	√	
10	Siska Desiana	P		√	√	√	√	√	
11	Abid Hermansyah	L		√	√	√	√	√	
12	Muh. Ilham Firdaus	L		√	√	√	√	√	

13	Najwa Auliana	P		√	√	√	√	√		
14	Muh. Syamsul	L		√	√	√	√	√		
15	Muh. Farhan	L		√	√	√	√	√		
16	Nanda Aliya Putri	P		√	√	√	√	√		
17	Nurhikma Dwi Saputri	P		√	√	√	√	√		
18	Khaeratunnisa	P		√	√	√	√	√		
19	Riska Aulia	P		√	√	√	√	√		
20	Muh. Nurfikri Rais	L		√	√	√	√	√		
21	Irdina Naila Almira	P		√	√	√	√	√		
22	Salsabila Rasyid	P		√	√	√	√	√		
23	Resky Aditya Putra	L		√	√	√	√	√		
24	Muh. Agil	L		√	√	√	√	√		
25	Siti Asmaul Husna	P		√	√	√	√	√		
26	Sahal Al Mufadal	L		√	√	√	√	√		
27	Putra Adita Wardana	L		√	√	√	√	√		
28	Irawati	P		√	√	√	√	√		

29	Siti Nurhalifa	P		√	√	√	√	√	
30	Nadira Rispan	P		√	√	√	√	√	
31	Muh. Yusuf Ramadhani	L		√	√	√	√	√	
32	Daffa Alfiandi Putra	L		√	√	√	√	√	
33	Azfa Naila H.	P		√	√	√	√	√	

Ket: a : alfa (tanpa pemberitahuan)

s : sakit

i : izin

Laki-laki = **15** orang

Perempuan = **18** orang +

Jumlah siswa = **33** orang

Gowa, Juli 2017

Peneliti

Andi Ira Irsanti
NIM. 10540 862613

**DAFTAR NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST* MURID KELAS V
SD INPRES PARE'-PARE' KECAMATAN BAJENG KABUPATENEN
GOWA**

NO.	NAMA MURID	L/P	NILAI	
			PRETEST	POSTTEST
1	Alfiah Khaerah R	P	75	75
2	Rosdiana Usman	P	65	85
3	Muh. Asri Febriansyah	L	40	65
4	Putri NurFadillah	P	70	75
5	Muh. Taufik Ikram	L	50	70
6	Ilham Fauzi	L	75	95
7	Dheni Nurmaulana	L	65	80
8	Fdhiah Nur Irfayanti	P	40	70
9	Magfirah Azzahra	P	70	85
10	Siska Desiana	P	95	100
11	Abid Hermansyah	L	70	75
12	Muh. Ilham Firdaus	L	50	70
13	Najwa Auliana	P	70	95
14	Muh. Syamsul	L	30	60

15	Muh. Farhan	L	65	80
16	Nanda Aliya Putri	P	30	75
17	Nurhikma Dwi Saputri	P	60	30
18	Khaeratunnisa	P	75	100
19	Riska Aulia	P	40	70
20	Muh. Nurfikri Rais	L	65	80
21	Irdina Naila Almira	P	70	80
22	Salsabila RAsyid	P	65	80
23	Resky Aditya Putra	L	65	80
24	Muh. Agil	L	80	100
25	Siti Asmaul Husna	P	60	70
26	Sahal Al Mufadal	L	80	100
27	Putra Adita Wardana	L	60	75
28	Irawati	P	80	100
29	Siti Nurhalifa	P	50	65
30	Nadira Rispan	P	65	60

31	Muh. Yusuf Ramadhani	L	60	80
32	Daffa Alfiandi Putra	L	60	75
33	Azfa Naila H.	P	75	85
JUMLAH			2.070	2.585

HASIL ANALISIS DATA OBSERVASI 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		33	33	33		33	100	Aktif
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		27	29	32		29,33	88,87	Aktif
3.	Murid yang tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran berlangsung.		5	2	1		2,67	8,09	Tidak Aktif
4	Murid yang aktif dalam kegiatan kelompok		26	30	32		29,33	88,87	Aktif
5	Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tugas di papan tulis		25	29	31		28,34	85,87	Aktif
6	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru		27	30	32		29,67	89,90	Aktif
7	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan pembelajaran		20	28	28		25,34	76,79	Aktif

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
8	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		25	29	32		28,67	86,87	Aktif
	Rata-rata							78,15	Aktif

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Sekolah : SD Inpres Pare'-Pare'
Kelas/Semester : V / I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SD Inpres Pare' - Pare'

Kelas/Semester : V / I

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan : I (Pertama)

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

- 1.1. Mengenal keragaman kenampakan alam pegunungan, gunung, tanjung dan sungai.

C. Indikator

1. Kognitif

- a. Proses : Menjelaskan kenampakan wilayah di Indonesia
- b. Produk : Mengetahui jenis-jenis kenampakan alam wilayah Indonesia

2. Afektif

- a. Karakter : Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, tanya jawab dan penugasan.
- b. Sosial : Bekerja sama dan saling menghormati.

3. Psikomotorik

Menuliskan salah satu kenampakan alam wilayah Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

- a. Proses : Mampu Menjelaskan kenampakan wilayah di Indonesia
- b. Produk : Mampu Mengetahui jenis-jenis kenampakan alam wilayah Indonesia

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 Menuliskan salah satu kenampakan alam wilayah Indonesia.

E. Materi Pembelajaran : Kenampakan alam wilayah Indonesia.

F. Model dan metode Pembelajaran :

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

2. Metode : ceramah, penugasan, kerja kelompok dan tanya jawab

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal

a. Berdoa

b. Abensi

c. Menjelaskan tentang cara pembelajaran dengan menerapkan teka teki silang

2. Kegiatan Inti

a. Guru menjelaskan materi tentang kenampakan alam (pegunungan, gunung, tanjung dan sungai) di Indonesia

b. Guru membagi murid menjadi 5 kelompok

c. Setiap kelompok mendapat materi yang berkaitan dengan kenampakan alam wilayah Indonesia.

d. Guru memberi permainan menggunakan teka teki silang

e. Guru membuat soal dalam bentuk teka- teki silang

f. Setiap perwakilan kelompok secara bergantian maju ke papan tulis untuk mengisi jawaban.

3. Kegiatan akhir

a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang jawabannya benar.

b. Menyimpulkan pelajaran

c. Memberikan PR

H. Media dan Sumber Pelajaran

1. Media : Gambar
2. Sumber : Materi dari internet dan Buku IPS untuk SD/MI Kelas 5 penulis Siti Syamsiyah, dkk.

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 jenis-jenis kenampakan alam buatan sesuai gambar serta mengerjakan soal secara baik dan benar.

Gowa, 18 juli 2017
Peneliti/Mahasiswa

Andi Ira Irsanti
NIM. 10540 8626 13

Mengetahui

Kepala Sekolah
SD Inpres pare' - pare'

Guru Kelas V
SD Inpres pare' - pare'

H.Muhtar.M,S.Pd.,M.Si
NIP. 19620712 1082031 012

Sitti Zulfitriani, S.Pd
NIP.

MATERI AJAR

Pengertian kenampakan alam

Kenampakan alam adalah segala sesuatu yang nampak dipermukaan bagian bumi atau alam. Permukaan bumi terdiri dari daratan dan perairan.

Berikut contoh kenampakan alam yang ada di Indonesia, yaitu :

1. Pegunungan

Pegunungan adalah sekumpulan bukit yang membentuk barisan. Di wilayah Indonesia banyak terdapat pegunungan, di antaranya Pegunungan Bukit Barisan di Sumatra, Pegunungan Kapur Utara, Pegunungan Dieng, Pegunungan Serayu, Pegunungan Tengger, dan Pegunungan Sewu yang semuanya terdapat di Jawa. Di Kalimantan, terdapat Pegunungan Meratus, Pegunungan Schwaner, dan Pegunungan Muller. Di Sulawesi terdapat Pegunungan Utambela, Pegunungan Fenema, Pegunungan Pompange, Pegunungan Quarles, Pegunungan Tineba, Pegunungan Verbek, Pegunungan Matarombea, dan Pegunungan Tangkeleboke. Pegunungan di Irian memiliki puncak yang sangat tinggi. Contohnya Pegunungan Sudirman dengan puncaknya Puncak Jaya (5.030 m) dan Puncak Trikora (4.750 m). Pegunungan Jayawijaya dengan puncaknya Puncak Mandala (4.700 m) dan Puncak Yamin (4.506 m).

Manfaat pegunungan antara lain: untuk usaha perkebunan bunga, sayuran, tanaman industri, sebagai tempat peristirahatan, camping dan wisata alam, serta tempat tumbuh hutan sebagai daerah perlindungan hewan dan tumbuhan agar tidak punah.

2. Gunung



Contoh gambar gunung.

Gunung adalah suatu bentuk permukaan tanah yang letaknya jauh lebih tinggi daripada tanah-tanah di daerah sekitarnya. Gunung pada umumnya lebih besar dibandingkan dengan bukit, tetapi bukit di suatu tempat bisa jadi lebih tinggi dibandingkan dengan apa yang disebut gunung ditempat yang lain. Gunung pada umumnya memiliki lereng yang curam dan tajam atau bisa juga dikelilingi oleh puncak-puncak atau pegunungan. Pada beberapa ketinggian gunung bisa memiliki dua atau lebih iklim, jenis tumbuh-tumbuhan, dan kehidupan yang berbeda.

3. Tanjung

Tanjung adalah sebutan untuk bagian dari wilayah daratan yang berbentuk memanjang dan menyorok ke wilayah lautan. Tanjung banyak ditemui di sekitar pantai, terutama di pulau-pulau kecil atau pulau besar yang berada di wilayah kepulauan. Namun tanjung juga ada yang besar. Tanjung yang besar disebut semenanjung, misalnya tanjung harapan dan semenanjung malaka.



Contoh gambar tanjung

4. Sungai

Sungai adalah aliran air yang besar yang terjadi karena alam. Di Indonesia banyak terdapat sungai, baik besar maupun kecil. Sungai terbesar adalah Sungai Musi di Sumatra. Sungai terpanjang di Jawa adalah Sungai Bengawan Solo. Sungai terpanjang di Kalimantan adalah Sungai Kapuas dan Sungai terpanjang di Papua adalah Sungai Memberamo.

LEMBAR KERJA MURID

Isilah kolom teka teki silang di bawah ini dengan benar !

1.		2.							
3.									
4.									

Mendatar

1. Sekumpulan bukit yang berbentuk barisan
3. Daratan yang menjorok ke laut
4. Aliran air yang besar terjadi karena alam

Menurun

2. Lebih besar dari bukit, memiliki lerang yang tajam dan curam.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

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

J. Standar Kompetensi

2. 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.

K. Kompetensi Dasar

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

L. Indikator 1.3.2

4. Kognitif

- c. Proses : Menjelaskan pengertian danau, teluk dan Selat.
- d. Produk : Mengetahui ciri-ciri danau, teluk dan selat

5. Afektif

- c. Karakter : Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, tanya jawab dan penugasan.
- d. Sosial : Bekerja sama dan saling menghormati.

6. Psikomotorik

Mengerjakan soal-soal dengan Baik dan Benar

M. Tujuan Pembelajaran

4. Kognitif

- c. Proses : Mampu Menjelaskan pengertian danau, teluk dan selat
- d. Produk : Mampu Mengetahui ciri-ciri danau, teluk dan selat.

5. Afektif

- c. Karakter : murid diharapkan dapat bersikap Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, tanya jawab dan penugasan.
- d. Sosial : murid mampu Bekerja sama dan saling menghormati selama proses pembelajaran berlangsung.

6. Psikomotorik

Murid dapat mengerjakan soal teka teki silang dengan baik dan benar

N. Materi Pembelajaran : Kenampakan Alam Danau, teluk dan Selat

O. Model dan metode Pembelajaran :

1. Model : *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang)
2. Metode : ceramah, penugasan dan tanya jawab

P. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal

- d. Berdoa
- e. Abensi
- f. Apersepsi
- g. Mengumpulkan PR

3. 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

4. Kegiatan akhir

- d. Menyimpulkan pelajaran
- e. Memberi penghargaan kepada murid yang jawabannya benar.

Q. Media dan Sumber Belajar

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

R. 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, 19 juli 2017
Peneliti/Mahasiswa

Andi Ira Irsanti
NIM. 10540 8626 13

Mengetahui

Kepala Sekolah
SD Inpres pare'- pare'

Guru Kelas V
SD Inpres pare'- pare'

H.Muhtar.M,S.Pd.,M.Si
NIP. 19620712 1082031 012

Sitti Zulfitriani, 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 terbungkus 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

LEMBAR KERJA MURID

Kerjakan tugas di bawah ini bersama teman kelompok kalian !
Isilah kolom Teka Teki Silang di bawah ini !

			2.	
1.				
3.				

Pertanyaan :

Mendatar :

1. Laut sempit yang menghubungkan satu pulau dengan pulau lainnya.
3. Tubuh perairan yang menjorok ke daratan dan dibatasi oleh daratan pada 3 sisinya.

Menurun

2. Cekungan lereng yang terjadi karena alam

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SD Inpres Pare' - Pare'
Kelas/Semester : V / I
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan : III (Ketiga)

S. Standar Kompetensi

5. 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.

T. Kompetensi Dasar

- 5.3.Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia (Persebaran flora dan fauna).

U. Indikator

7. Kognitif

- e. Proses : Menjelaskan pengertian flora dan fauna
- f. Produk : Mengetahui persebaran flora dan fauna di Indonesia

8. Afektif

- e. Karakter : Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, tanya jawab dan penugasan.
- f. Sosial : Bekerja sama dan saling menghormati.

9. Psikomotorik

Mengerjakan soal-soal dengan Baik dan Benar

V. Tujuan Pembelajaran

7. Kognitif

- e. Proses : Mampu Menjelaskan pengertian flora dan fauna
- f. Produk: Mampu Mengetahui persebaran flora dan fauna di Indonesia.

8. Afektif

- e. Karakter : murid diharapkan dapat bersikap Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, tanya jawab dan penugasan.
- f. Sosial : murid mampu Bekerja sama dan saling menghormati selama proses pembelajaran berlangsung.

9. Psikomotorik

Murid dapat mengerjakan soal teka teki silang dengan baik dan benar

W. Materi Pembelajaran : Persebaran flora dan fauna di Indonesia

X. Model dan metode Pembelajaran :

1. Model : *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang)
2. Metode : ceramah, penugasan dan tanya jawab

Y. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal

- h. Berdoa
- i. Abensi
- j. Apersepsi
- k. Mengumpulkan PR

6. Kegiatan Inti

- h. Guru menjelaskan materi tentang persebaran flora dan fauna di Indonesia
- i. Guru membagikan kertas yang berisi materi pembelajaran.
- j. Murid mencari tahu hal-hal yang berkaitan dengan flora dan fauna
- k. Guru memperlihatkan gambar flora dan fauna serta persebarannya
- l. Murid mencatat hal-hal yang mereka ketahui dari penjelasan guru.
- m. Guru membimbing murid yang mengalami kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung.
- n. Setelah selesai, murid mengumpulkan catatan yang telah mereka buat
- o. Guru menguji kemampuan murid dengan memberikan kertas yang berisi soal teka teki silang untuk mereka kerjakan.
- p. Guru membahas jawaban teka teki silang bersama murid

7. Kegiatan akhir

- f. Menyimpulkan pelajaran
- g. Memberi penghargaan kepada murid yang jawabannya benar

Z. Media dan Sumber Belajar

- Buku BSE IPS Kelas V penulis Sitti Syamsiah, dkk
- Media : Gambar Flora dan Fauna

AA. Penilaian

4. Penilaian Aspek kognitif berupa LKM (Lembar Kerja Murid)
5. Penilaian Aspek afektif berupa ketekunan, kedisiplinan dan kerjasama dalam membantu teman yang kurang memahami materi pelajaran.
6. Penilaian Aspek psikomotorik berupa kemampuan mengetahui persebaran flora dan fauna sesuai gambar serta mengerjakan soal secara baik dan benar.

Gowa, 20 juli 2017
Peneliti/Mahasiswa

Andi Ira Irsanti
NIM. 10540 8626 13

Mengetahui

Kepala Sekolah
SD Inpres pare' - pare'

Guru Kelas V
SD Inpres pare' - pare'

H.Muhtar.M,S.Pd.,M.Si
NIP. 19620712 1082031 012

Sitti Zulfitriani, S.Pd
NIP.

MATERI AJAR

Indonesia adalah negara yang kaya akan flora dan fauna. Hal ini disebabkan oleh letak geografis Indonesia di antara dua samudra dan dua benua. Flora adalah tumbuhan dan fauna adalah hewan. Flora dan fauna artinya dunia tumbuhan dan dunia hewan. Keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia dipengaruhi oleh bentang alam yang ada.

1. Flora di Indonesia

Menurut penyelidikan para ahli, di Indonesia terdapat kurang lebih 4.500 jenis pohon, 1.500 jenis tumbuhan paku dan 5.000 jenis tumbuhan anggrek dari jumlah 375.000 jenis yang ada di dunia. Keadaan tanah dan iklim di Indonesia menyebabkan tanah di Indonesia subur, sehingga hampir 14% wilayah Indonesia ditumbuhi tanaman yang sangat lebat. Flora di Indonesia dikelompokkan menjadi empat, yaitu sebagai berikut.



Sumber: *Indonesian Heritage*, 4
Gambar 2.6 Bunga bangkai raksasa

a. Hutan hujan tropis



Sumber: *Indonesian Heritage*, 4

Gambar 2.7 Hutan hujan tropis

Hutan hujan tropis terdapat di sekitar garis khatulistiwa. Tumbuhannya sangat beragam sehingga sering disebut hutan heterogen. Wilayah Indonesia yang banyak terdapat hutan hujan tropis adalah Pulau Sumatra, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, dan Pulau Papua.

b. Hutan musim

Hutan musim adalah hutan yang terdapat di daerah yang memiliki musim kemarau cukup panjang. Hutan ini jenis tumbuhannya sangat sedikit bahkan cenderung sejenis. Hutan musim sering disebut hutan homogen. Contoh hutan musim adalah hutan jati dan hutan pinus. Wilayah Indonesia yang banyak terdapat hutan musim adalah Jawa Timur, Nusa Tenggara, dan Sulawesi Selatan.



Sumber: *Indonesian Heritage*, 4

Gambar 2.8 Hutan musim

c. Hutan sabana dan stepa

Hutan sabana adalah hutan padang rumput yang banyak semak-semaknya. Stepa adalah padang rumput yang luas tanpa bersemak. Keduanya terdapat di daerah yang kering dan curah hujan yang sedikit. Hutan ini banyak terdapat di Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur, dan Madura. Daerah ini cocok dimanfaatkan sebagai daerah peternakan.



Sumber: *Ensiklopedi Umum*, 9

Gambar 2.9 Hutan sabana

d. Hutan lumut

Hutan lumut adalah hutan yang hanya ditumbuhi oleh padang lumut. Hutan ini tumbuh di daerah gunung atau pegunungan yang memiliki ketinggian 1.500–3.000 meter dan berudara lembab.

2. Fauna di Indonesia

Sama halnya dengan flora di Indonesia, fauna di Indonesia juga sangat beragam. Ahli flora dan fauna Alfred Weber dan Wallace membagi wilayah fauna menjadi tiga bagian, yaitu fauna Asiatis, fauna Peralihan, dan fauna Australis. Ketiganya dipisahkan oleh garis Weber dan garis Wallace. Garis Weber adalah garis yang digambar oleh Weber untuk memisahkan habitat fauna tipe Australia dengan fauna tipe Peralihan, sedangkan garis Wallace adalah garis yang digambar oleh Wallace untuk memisahkan habitat fauna tipe Peralihan dengan fauna tipe Asia.



Sumber: *Indonesian Heritage*, 4

Gambar 2.10 Contoh Fauna di Indonesia

a. Fauna Asiatis

Fauna Asiatis memiliki kesamaan dengan fauna yang hidup di Benua Asia. Hewan tipe Asia, antara lain harimau, kera, gajah, orangutan, dan sebagainya. Hewan tipe Asia banyak terdapat di Sumatra, Kalimantan, dan Jawa.

b. Fauna Peralihan

Fauna Peralihan tidak memiliki kesamaan dengan fauna di Asia ataupun fauna di Australia. Fauna tipe Peralihan umumnya berada di wilayah Pulau Sulawesi, Kepulauan Maluku, dan Nusa Tenggara. Jenis hewan tipe ini, antara lain komodo, anoa, babi rusa, burung malio, dan burung kakaktua.

c. Fauna Australis

Fauna Australis memiliki kesamaan dengan fauna yang ada di Benua Australia. Jenis hewan tipe ini banyak hidup di wilayah Indonesia bagian timur, Maluku bagian timur, dan Irian. Jenis hewan tipe Australis, antara lain burung cenderawasih, nuri raja, kanguru, kuskus, musang berkantung, tikus berkantung, dan kasuari.

LEMBAR KERJA MURID

Kerjakan soal di bawah ini bersama teman kelompok kalian !

Coba kerjakan tugas berikut ini dengan benar!

Perhatikan peta persebaran fauna di berbagai wilayah di Indonesia berikut ini! Kelompokkan sesuai tipe dan wilayah persebarannya!

FAUNA UTAMA INDONESIA



Sumber: Atlas Indonesia dan Dunia modifikasi penerbit

Gambar 2.11 Persebaran fauna di Indonesia

Isilah kolom Teka Teki Silang di bawah ini

	2.				
		4.			
	1.				
	3.				

Pertanyaan :

Mendatar :

1. Dunia tumbuhan
2. Hutan ini memiliki musim kemarau yang cukup panjang.
3. Dunia Hewan

Menurun :

4. Garis yang digambar oleh Wallace.

Selamat Bekerja

DOKUMENTASI FOTO





RIWAYAT HIDUP PENULIS



ANDI IRA IRSANTI, lahir di Bantaeng, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 04 April 1995. Anak pertama dari pasangan Kr. Sangkala dan A. Sitti.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Inpres Panrangngaji tahun 2007. Pada tahun 2010 menyelesaikan pendidikan tingkat menengah di SMP Negeri 5 Tompobulu dan tamat di SMA Negeri 1 Tompobulu pada tahun 2013 kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2017.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan menulis skripsi dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SD Inpres Pare’-Pare’ Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa** ”