

## ABSTRAK

**Zulkarnain 2018.** *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Inpres Perumnas III Kota Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Nursalam dan pembimbing II Hj.Rosleny B.

Rumusan masalah penelitian ini “Bagaimanakah pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Perumnas III Makassar”. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Perumnas III Makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *Pre Test Post Test 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 strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres Perumnas III Kota Makassar. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid Kelas V sebanyak dua puluh orang. Penelitian dilaksanakan selama lima kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang). Dengan kata lain, terdapat perubahan pada siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung tetapi setelah menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan, mereka mengaku senang dan sangat menikmati permainan yang dilakukan sehingga termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan atau pun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

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