

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD*  
*PUZZLE* (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS V SD INPRES BONE  
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*

**NURWAHYUNI  
10540 9536 14**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2018**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah-lah

Hati menjadi tentram (Q.S. ar-Ra'd 13: 28)

Aku percaya bahwa apapun yang Aku terima saat ini adalah yang terbaik dari Allah

Dan Aku percaya dia akan selalu memberikan yang terbaik untukku pada waktu yang telah ia tetapkan

**Kupersembahkan Karya Tulisan Ini  
coretan teristimewa sepanjang waktu dalam pendidikan ini,  
Saya bingkiskan sebagai salah satu wujud bakti  
Kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta  
Atas segala tetesan keringat, do'a, dan pengorbanannya,  
Kakakku , Adikku tersayang  
Atas perhatian, semangat, dan dorongannya  
Serta sahabat  
Yang telah hadir mengisi perjalanan hidupku.**

## ABSTRAK

**Nurwahyuni 2018.** *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa .* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nurdin., dan pembimbing II Muliati Samad.

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 SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa tahun ajaran 2018. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid Kelas V sebanyak 15 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan.

Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar IPS murid secara klasikal, 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 statistik deskriptif penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) murid positif, hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan metode strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang). Hasil analisis statistic inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai  $t_{Hitung}$  yang diperoleh adalah 13,69 dengan frekuensi db = 15-1 = 14, pada taraf signifikansi 50% diperoleh  $t_{Tabel} = 2,14$ . Jadi,  $t_{Hitung} > t_{tabel}$  atau hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

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

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Shalawat serta salam kita hantarkan pada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan kita sebagai generasi penerusnya hingga akhir zaman. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDI Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”** dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Penulis haturkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua **orang tua**, ayahanda **Dahlan** dan ibunda **Nursyamsi** yang telah berdo'a, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

Drs. H. Nurdin, M. Pd pembimbing I dan Dra. Hj. Muliati Samad., M,Si. pembimbing II. Penulis tidak dapat melupakan jasa dan kebaikan bapak/ibu yang telah memberikan dorongan, bimbingan, masukan, komentar, nasehat, dan saran sampai terwujudnya skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan jasa-jasa Bapak/Ibu.

Demikian juga terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE.,MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memfasilitasi penulis dalam menjalani pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D. ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan

dorongan dan semangat untuk segera menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PGSD yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Drs, Muh. Anwar Syam, Kepala sekolah SD Inpres Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa beserta guru-guru , yang telah mengizinkan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian penulisan skripsi ini.

Saudara tercintaku (Nurwahidah, S.Pd) yang telah banyak memberikan dorongan, semangat, kasih sayang dan bantuan baik secara moral maupun material demi lancarnya penyusunan skripsi ini.

Sahabat-sahabat tercintaku (Hardianti Amir, Andi Asijah, Syamsinar Ramdani, Nur Rahmi Azis) teman seperjuangan kelas 14 N (Hartina, Asniar, Nur Afni Yusnaya, Dewi Romita, Muh. Aul, Cucu Fitrianda, Nur rahayu, Raweyati, Sinta, Reni, Patta lunita, Andi Herman, Rafika Amelia, Nurwhidah, Kamawati, Sinta, Reni, Nurhikma, Musadalifa, Intan Masrura, Putri Dewi, Ahmad Rizal, Fajrin, Etika Fatima, Aguslan, Ervianita Musa, Sri Eka, Mursidin, Idil Akbar, Rahmayati, Rizaldi) angkatan 2014 PGSD, P2K Posko 22 Beloparang serta teman-teman yang setia memberikan masukan dan bantuan yang berarti bagi penulis.

Makassar, Mei 2018

Nurwahyuni

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
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. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	7
2. Pengertian Pengaruh Menurut Para Ahli.....	8
3. Hakikat Strategi.....	9
4. Teka-Teki Silang ( <i>Crossword Puzzle</i> ).....	10
5. Hasil Belajar.....	13
6. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran IPS.....	16
B. Kerangka Pikir.....	24

C. Hipotesis Penelitian.....	26
------------------------------	----

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	27
B. Populasi dan Sampel.....	28
C. Definisi Operasional Variabel.....	30
D. Instrumen Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	34

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil	
Penelitian.....	39
B. Pembahasan.....	
.50	

### BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	xii
53	
B. Saran.....	
54	

DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

## DAFTAR TABEL

### Tabel

3. 1. Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	34
4.1. Skor Nilai <i>Pre-Test</i> .....	38
4.2 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> ( rata – rata ) nilai <i>pretest</i> .....	39
4.3. Tingkat hasil belajar <i>Pretest</i> .....	40
4.4. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	40
4.5. Skor Nilai <i>Post-Test</i> .....	41
4.6. Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>post-tes</i> .....	42
4.7. Tingkat hasil belajar <i>Post-test</i> .....	43
4.8. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	44
4.9. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid.....	45
4.10. Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	47



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Bagan Kerangka Pikir .....	25

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan dasar untuk mencerdaskan suatu bangsa dan membawa bangsa tersebut kepada pengetahuan yang luas dan kemajuan sehingga tidak terpuruk pada kebodohan dan keterbelakangan. Untuk itu diperlukan seorang pendidik yang berkualitas sehingga peserta didik juga berkualitas.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar hingga menengah atas. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, yang berkaitan dengan sosial (Departemen Agama, 2004:77). Pada jenjang MI/SD mata pelajaran IPS menjadi satu kesatuan utuh dari beberapa cabang ilmu IPS yaitu Geografi, Sejarah, Ekonomi, dan Sosiologi. Melalui mata pelajaran IPS, murid diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, dan efektif (Departemen Agama, 2004:77). Dalam proses pembelajarannya IPS menggunakan pendekatan yang meluas yaitu dimulai dari peristiwa-peristiwa yang terdekat dengan murid (keluarga) ke hal yang lebih jauh (global) (Departemen Agama, 2004:80). Hal ini untuk memberikan pengalaman yang membekas di benak murid.

Salah satu strategi yang peneliti ambil adalah strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*. *Crossword Puzzle* atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan teka-teki silang, dapat digunakan

sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. Wiyono (Tasrif,2008:2) mengemukakan bahwa “IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dengan semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat”. Sapriya (2011:19) menjelaskan bahwa “istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan *social studies* dalam kurikulum persekolahan”. Sedangkan menurut Muhammad Numan Somantri (2004:44) “pendidikan IPS di sekolah merupakan suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan”. Adanya mata pelajaran IPS di semua jenjang pendidikan menandai bahwa IPS 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 murid menjadi tahu tentang kondisi sosial dan dapat menghadapi perubahan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengaktifkan belajar siswa dalam proses mengajar yaitu guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi, oleh sebab itu sangat dianjurkan agar guru menggunakan kombinasi metode atau strategi mengajar setiap kali mengajar. (Sudjana, 2001). Perlakuan

pada proses belajar mengajar guru dapat memilih dan menggunakan strategi mengajar. Strategi mengajar banyak sekali jenisnya, masing-masing metode mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kekurangan suatu strategi dapat ditutup dengan strategi yang mengajar yang lain sehingga guru dapat menggunakan beberapa strategi mengajar dalam melakukan proses belajar mengajar.

Kelebihan dari strategi pembelajaran *Crossword puzzle* adalah : (a) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, (b) Siswa menjadi terasah kemampuannya, (c) Siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran yang sulit, (d) Strategi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan menggabungkan interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas, (e) Dapat meningkatkan minat belajar siswa, (f) Merangsang minat baca terhadap siswa, (g) dapat digunakan secara berkelompok ataupun sebagai tes individu. Kelemahan dari metode pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah (a) Siswa menjadi kurang fokus terhadap materi yang disampaikan langsung oleh guru dikarenakan lebih fokus untuk mengisi teka-teki silang, (b) Pengerjaan soal bentuk *Crossword Puzzle* hanya dilakukan oleh siswa yang sana saja sehingga mengurangi keaktifan siswa yang sama saja sehingga mengurangi keaktifan siswa yang lain.

Untuk menunjang keberhasilan proses belajar dan pembelajaran, seorang guru harus memiliki kompetensi profesional, yaitu guru harus mampu mengolah materi dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga murid antusias untuk menerima pelajaran. Idealnya dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid diajak untuk melihat realita keadaan di sekitarnya dan memberikan pengalaman yang

membekas 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 hasil observasi awal yang dilakukan di SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, Guru masih menggunakan model pembelajaran klasik, seperti ceramah, guru mencatat di papan tulis dan murid menyalin apa yang ditulis oleh guru, guru sangat jarang melakukan umpan balik dengan murid, pembelajaran bersifat monoton yang mengakibatkan murid bersifat pasif, guru jarang menggunakan media pembelajaran dan jarang memberikan permainan dalam belajar, peranan pembelajaran lebih banyak dipegang oleh guru sehingga murid merasa bosan yang mengakibatkan turunnya prestasi belajar murid. Relatif lebih rendah. Rendahnya hasil yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum

(KKM) 50, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 65 murid kelas VSDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* diharapkan pendidikan tidaklah menjemukan, murid akan merasa nyaman dalam proses pembelajaran, dengan demikian materi yang disampaikan akan mudah diterima oleh murid.

Berdasarkan uraian terdahulu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDI Bone 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 IPS murid kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan data tentang pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki silang) terhadap peningkatan hasil belajar IPS pada murid kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoretis

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

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai masukan dalam melakukan pembinaan dan pengawasan terhadap pelaksanaan yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.
- b. Mempermudah pemahaman murid untuk mempelajari IPS dalam penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang)* SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.
- c. Sebagai masukan pentingnya aktif dan berfikir dalam proses pembelajaran melalui pembelajaran *crossword puzzle (Teka-Teki Silang)* demi peningkatan kemampuan belajarnya SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) sudah banyak yang lakukan. Meskipun demikian, penelitian ini masih tetap menarik untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian yang menjadi kajian adalah penelitian Fidiana 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 murid kelas V SDN 3 Temulus. (2) Siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) ditinjau dari perasaan senang, perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan siswa, sehingga hasil belajar murid 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 VSDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa*”.

## **2. Pengertian pengaruh menurut para ahli**

Pengertian pengaruh menurut Wiryanto “Pengaruh merupakan tokoh formal maupun informal di dalam masyarakat, mempunyai ciri lebih cosmopolitan, inovatif, kompeten dan aksesibel dibanding pihak yang dipengaruhi”.

Pengertian pengaruh menurut Uwe Becker “Pengaruh adalah kemampuan yang terus berkembang yang berbeda dengan kekuasaan tidak begitu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan”.

Pengertian pengaruh menurut Betram Johannes Otto Schrieke “Pengaruh merupakan bentuk dari kekuasaan yang tidak dapat diukur kepastiannya”.  
Pengertian Pengaruh menurut Jon Miller “Pengaruh merupakan komoditi berharga dalam dunia politik indonesia”.

Pengertian pengaruh menurut Albert R.Robert dan Gilbert “Pengaruh adalah wajah kekuasaan yang diperoleh oleh orang ketika mereka tidak memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan”.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2005:849), Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Sementara itu, Surakmad (1982:7) menyatakan bahwa “pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada disekelilingnya”. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu apa yang adadi

alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya. Jadi, pengaruh adalah hasil dari sikap yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dikarenakan seseorang atau kelompok tersebut telah melakukan dan menjalankan kewajiban tersebut, oleh karena itu kekuasaan dan pengaruh mempunyai hubungan yang sangat erat, yaitu apabila seseorang mempunyai kekuasaan maka dia dapat mempengaruhi pihak yang lain untuk menjalankan kehendaknya seperti apa yang diinginkan oleh pengaruh apa yang mungkin timbul.

### **3. Hakikat Strategi**

#### **a. Defenisi Strategi dan Strategi Pembelajaran**

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk berrtindak 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 :

Siagian (2004) menyimpulkan bahwa “Strategi adalah serangkaian keputusan dan tindakan mendasar yang dibuat oleh manajemen puncak dan diimplementasikan oleh seluruh jajaran suatu organisasi dalam rangka pencapaian tujuan organisasi tersebut.”

Craig & Grant (1996:50) menyimpulkan “Strategi merupakan penetapan sasaran dan tujuan jangka panjang sebuah perusahaan dan arah tindakan serta alokasi sumber daya yang diperlukan untuk mencapai sasaran dan tujuan.”

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

Senjaya (2008:25) menyimpulkan “Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan murid agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.”

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

#### **4. 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.

Deskripsi umum permainan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) menurut Munir (2005) bahwa

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

*Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Pengisian ini

berdasarkan pernyataan-pernyataan ataupun permasalahan yang diberikan tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

*Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus untuk mengasah otak *Crossword puzzle*(Teka-Teki Silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media latihan soal-soal bagi murid dengan harapan dapat menarik perhatian murid dan menumbuhkan minat murid dalam pembelajaran IPS.

*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.

Selain itu, *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan murid dalam mengingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, murid mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

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

mudah masuk dalam ingatan murid sehingga murid tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.

**b. Langkah-Langkah Pembelajaran *Crossword Puzzle***

- 1) Guru membuka pelajaran dan memimpin doa
- 2) melakukan apersepsi.
- 3) Menjelaskan tujuan pelajaran yang akan dicapai.
- 4) Menjelaskan materi
- 5) Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan *crossword puzzle* (teka teki silang)
- 6) Guru membagikan soal dalam bentuk teka teki silang kepada murid (individu atau kelompok).
- 7) Berikan apresiasi kepada murid.
- 8) Menutup pelajaran.

**c. Kelebihan dan Kelemahan *Crossword Puzzle***

**1) Kelebihan *Crossword Puzzle***

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

(g) Dapat meningkatkan daya berpikir murid.

## 2) Kelemahan *Crossword Puzzle*

Murid menjadi kurang fokus terhadap materi yang disampaikan langsung oleh guru dikarenakan lebih fokus untuk mengisi teka-teki silang. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *Crossword Puzzle* dan jumlah murid yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.

## 5. Hasil Belajar

Pendapat Aunurrahman (2010: 35) “belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.” Slameto (2003: 2) juga menjelaskan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Menurut Sudjana (2005: 3), bahwa “hasil belajar murid pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran”. Perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan murid setelah aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran.

Menurut Bloom dalam hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

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

Menurut Benyamin Bloom (Sudjana, 2009: 23-29) ranah kognitif berkenaan

dengan :

Hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni Pengetahuan, contohnya pengetahuan hafalan atau untuk diingat, Pemahaman, contohnya menjelaskan dengan susunan kalimat, member contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau mengungkapkan petunjuk penerapan pada kasus lain, Aplikasi, yakni penerapan didasarkan atas realita yang ada di masyarakat atau realita yang ada dalam teks bacaan.

- 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi. Dalam aspek afektif terdiri atas 5 level, yaitu:
  - a) Penerimaan (*Receiving/ Attending*), yaitu memperhatikan, menyimak, dan mendengarkan.
  - b) Penanggapan (*Responding*), yaitu dengan mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan.
  - c) Penilaian (*Valuing*), yaitu dengan ditandai penerimaan terhadap nilai yang diperoleh.
  - d) Pengorganisasian (*Organizing*), yaitu dengan memilah-milah nilai yang diperoleh, dan menjadikan motivasi untuk menjadi lebih baik.
  - e) Karakteristik (*Characterization*), yaitu dengan terbentuknya karakter seseorang.
- 3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan



refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Sampson membagi aspek ini menjadi lima level, yaitu:

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

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

## **6. Hakikat belajar dan pembelajaran IPS**

### **a. Hakikat Belajar**

Bagi seorang murid belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang murid dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh murid tersebut. Hamzah B. Uno (2008:3) menyimpulkan “belajar

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

Ada beberapa pandangan ahli tentang belajar dalam Dimiyati dan Mudjiono (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 fasa - 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. Selain itu, Gagne menyatakan bahwa :“Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. (Agus Suprijono 2009:2).

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

#### **b. Pembelajaran IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai perguruan tinggi. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah dan

Ekonomi. Pembelajaran tersebut disajikan di sekolah mulai dari kelas rendah sampai kelas atas.

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

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

Pembelajaran yang 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.

Menurut Gagne “pembelajaran adalah perubahan seseorang yang dapat dikekalkan tetapi tidak disebabkan oleh pertumbuhan, perubahan pembelajaran diperhatikan melalui perubahan tingkah laku, dengan membandingkan tingkah laku seorang individu sebelum dikenalkan pada situasi pembelajaran dengan tingkah lakunya setelah dikenalkan pembelajaran. Morgan dan king menyebutkan bahwa “pembelajaran diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang agak kekal akibat pengalaman yang diperoleh seseorang atau akibat latihan yang dijalannya”. Seifert berpendapat bahwa “pembelajaran merangkum perubahan tingkah laku yang agak kekal disebabkan oleh pengalaman tertentu atau ulangan pengalaman”. Sedangkan Anita E Woolfolk menyebutkan bahwa “pembelajaran adalah proses dimana pengalaman menyebabkan perubahan dalam pengetahuan dan tingkah laku yang kekal”.

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

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

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

Menurut Eggen & Kauchak menjelaskan bahwa ada lima ciri pembelajaran yaitu :

1. Murid menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan

dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.

2. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dan pelajaran, aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
3. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada murid dalam menganalisis informasi.
4. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
5. Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

#### **a) Tujuan Pembelajaran IPS di SD**

Menurut (Wahidmurni, 2010:217), Mata pelajaran IPS bertujuan agar

Murid memiliki kemampuan sebagai Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social, seta Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Hasan (1996: 114-117) tujuan utama pembelajaran IPS adalah

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

## **b) Ruang lingkup Pembelajaran IPS di SD**

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

Tasrif (2008: 4) membagi ruang lingkup IPS menjadi beberapa aspek yaitu,

Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, geografi, dan hubungan politik, Ditinjau dari segi kelompoknya dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat local, regional dan global.

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

## **c) Karakteristik Pembelajaran IPS di SD/MI**

Pembelajaran IPS 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 IPS pada umumnya memiliki karakteristik, yaitu sebagai berikut :

- (1) Kerangka kerja IPS lebih menekankan pada bidang praktis tentang peristiwa gejala dan masalah sosial daripada teoritis keilmuan.



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

#### **d) Problematika Pembelajaran IPS di SD**

Kenyataan di lapangan pembelajaran IPS 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 IPS. Metode ceramah dalam pembelajaran IPS dianggap metode paling efektif. Akan tetapi kenyataannya pembelajaran IPS dengan menggunakan metode ceramah membuat murid jenuh dalam mengikuti pelajaran.

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

metode atau strategi dalam pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar murid.

#### **e) Strategi Pembelajaran IPS**

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

Trianto (2010:179) menyebutkan urutan pembelajaran yaitu, “memberikan motivasi atau menarik perhatian, menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa, mengingatkan kompetensi prasyarat, memberistimulus (masalah, topik, konsep), memberi petunjuk belajar, menumbuhkan penampilan murid, memberi umpan balik, menilai penampilan dan menyimpulkan.

Sedangkan menurut Gulo (2004:2) “strategi pembelajaran adalah

suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran di kelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Dengan memberikan pendidikan IPS, kita membekali murid dengan pengetahuan dan keterampilan sosial, serta intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan nasional.

### **B. Kerangka Pikir**

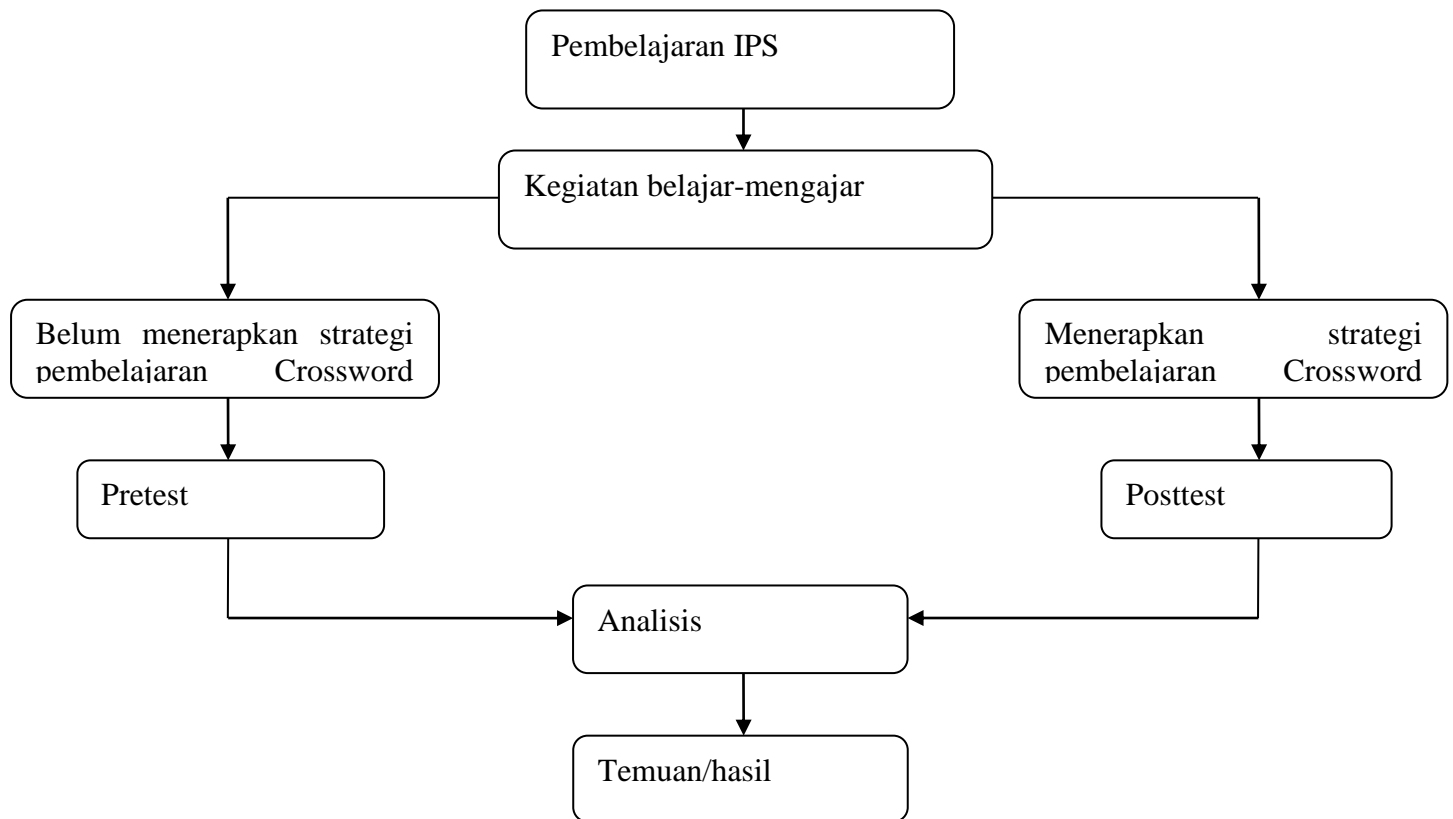
Berbagai upaya pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar hasil pembelajaran dapat optimal. Sehingga pembelajaran diusahakan dapat dilaksanakan secara teratur, terstruktur, dan sistematis.

Strategi mengajar yang ditempuh oleh guru sangat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, sehingga sepatutnya guru dalam menyampaikan materi dapat mengarahkan murid untuk efokus pada pembelajaran tersebut.

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan salah satu strategi yang dapat membangkitkan motivasi murid untuk mau belajar utamanya pelajaran IPS.

Dari langkah-langkah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* diharapkan dapat mengupayakan akan adanya perubahan pada murid untuk mempergunakan waktunya dalam belajar, dan dapat membuat murid lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga mendorong murid mempunyai respon yang positif dalam pembelajaran. Sehingga disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* efektif jika diterapkan pada pembelajaran IPS di SD Inpres Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Adapun landasan berpikir yang dijadikan pegangan penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar2.1 Bagan Kerangka Pikir

### C. Hipotesis

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

## 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 2017: 72). Menurut Gay (Emzir 2007: 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 designs jenis *One-Group Pretes-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\boxed{O_1 X O_2}$$

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 merupakan salah satu hal yang perlu mendapat perhatian dengan seksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat. Menurut (2014: 65) populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup, dan waktu yang sudah ditentukan.

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 2006: 80). 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 SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa sebanyak 125 murid untuk keseluruhan, untuk lebih lanjut bisa melihat tabel berikut.

Tabel 3.1. Jumlah seluruh murid SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah
-------	---------------	--------

	Laki-laki	Perempuan	
I	11	13	24
II	8	9	17
III	10	11	21
IV	11	12	15
V	6	9	15
VI	10	15	25
Jumlah	56	69	125

Sumber : Tata usaha SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa (2018)

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada dipopulasi, misalnya karena terbatas dana, tenaga dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan sampel yang dimiliki dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Penelitian ini menggunakan teknik *proposive sampling* yaitu menunjukan sampel dengan cara mengambil subjek bukan berdasarkan strata, random atau daerah melainkan berdasarkan atas adanya tujuan tertentu. Tekhnik ini dilakukan

karena beberapa pertimbangan, antara lain alasan keterbatasan waktu, tenaga dan dana. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penentuan sampel dalam penelitian ini diawali dengan pertimbangan bahwa kelas V yang dijadikan sebagai sampel

penelitian memiliki kriteria yang hampir sama, hal yang dipertimbangkan di antaranya adalah prestasi yang dicapai kelas.

Maka sampel dari penelitian ini seluruh murid kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dengan jumlah murid sebanyak 15 orang murid, 6 orang murid laki-laki dan 9 orang murid perempuan.

Alasan mengapa peneliti memilih kelas V ini karena peneliti ingin melihat sejauh manakah pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SD Inpres Bon Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Tabel 3.2. Jumlah seluruh murid SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
V	6	9	15

Sumber : Tata usaha SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa (2018)

### C. Definisi Operasional Variabel

#### a. Variabel

Menurut Kerlinger (Arikunto 2002) menyebut variabel sebagai sebuah konsep seperti halnya laki-laki dalam konsep jenis kelamin, insyaf dalam konsep kesadaran. Sementara Hadi dalam Suharsimi Arikunto (2002) mendefinisikan variabel sebagai gejala yang bervariasi, misalnya jenis kelamin karena jenis kelamin mempunyai variasi: laki-laki dan perempuan, berat badan, karena ada



berat 40 kg dan sebagainya. Jadi dapat dikatakan bahwa variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

### **b. Variabel Penelitian**

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

- a) Variabel independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Adapun yang menjadi variabel bebas adalah: Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang). Variabel ini diberi simbol (X).
- b) Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam hal ini variabel terikatnya adalah hasil belajar murid kelas V. Variabel ini diberi simbol (Y).

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

- a. Strategi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (TTS) yaitu suatu metode pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka teki silang.
- b. Hasil pembelajaran *Crossword Puzzle* (TTS) dalam metode ini melibatkan kelincahan, ketepatan dan kesesuaian ketika murid menyelesaikan tugas pada tes awal (pretest) dan menyelesaikan tugas pada tes akhir (posttes).

#### **D. Instrument Penelitian**

Arikunto (2006:160) Instrument penelitian yang digunakan adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya baik. Alat yang digunakan oleh peneliti sebagai alat pengumpulan data adalah tes, lembar observasi aktivitas murid dan dokumentasi.

##### **1. Butir-Butir Soal**

Instrumen yang digunakan peneliti berupa instrumen tes. Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek peneliti dengan cara pengukur. Teknik ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran tertentu.

##### **2. Lembar observasi aktivitas murid**

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

##### **3. Dokumentasi**

Metode dokumentasi yaitu pengumpulan data dimana peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, dan sebagainya (Arikunto, 2002:158).

## E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006:175), teknik pengumpulan data adalah "cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan". Dalam penggunaan teknik pengumpulan data, peneliti memerlukan instrumen yaitu alat bantu agar pekerjaan pengumpulan data menjadi lebih mudah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Tes hasil belajar Pretest & Posttest

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. 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.

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain oleh objek. Menurut Haris (2012:118) dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan

gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumentasi lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.

Dengan metode ini, peneliti mengumpulkan data dari dokumen sudah ada, sehingga penulis dapat memperoleh catatan-catatan yang berhubungan dengan penelitian seperti: gambaran umum sekolah, peserta didik, dan data nilai hasil belajar IPS yang ada di sekolah. Selain itu, peneliti mendokumentasikan proses belajar-mengajar IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *Crossword puzzle* (Teka-Teki Silang) di dalam kelas yang berupa foto-foto atau video serta mendokumentasikan data nilai *pretest* dan *posttest*.

#### **F. Teknik Analisis Data**

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

##### **1. Analisis Data Statistik Deskriptif**

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

a) Rata-rata (Mean)

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

b) Persentase (%) nilai rata-rata

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

Dimana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

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

Tabel 3.1. Standar Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat Tinggi

## 2. Analisis Data Statistik Inferensial

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

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

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X<sub>1</sub> = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X<sub>2</sub> = 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<sub>Hitung</sub> dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X<sub>1</sub> = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X<sub>2</sub> = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan  
Kaidah pengujian signifikan :

Jika  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima, berarti penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

e) Jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$  maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak, berarti penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Menentukan harga  $t_{\text{Tabel}}$

Mencari  $t_{\text{Tabel}}$  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 siswa kelas VSDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Hasil *Pretest* IPS Murid Kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa sebelum diterapkan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Data perolehan skor hasil belajarmurid kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nomor Stambuk	Nilai
1	16050205	34
2	21032998	90
3	24033010	63
4	24852065	80
5	24852066	33
6	24852069	40
7	31036755	65
8	31036757	65
9	31036760	75
10	31036765	70



No	Nomor Stambuk	Nilai
11	31036766	40
12	31036767	48
13	31036768	53
14	31036771	60
15	31036774	53

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

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

X	F	F.X
33	1	33
34	1	34
40	2	80
48	1	48
53	2	106
60	1	60
63	1	63
65	2	130
70	1	70
75	1	75
80	1	80
90	1	90
Jumlah	15	869

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 869$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 15. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{869}{15} \\ &= 57,93\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa sebelum penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yaitu 57,93. Maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Tingkat hasil belajar *Pretest*

No	Interval	Kategori Hasil Belajar
1	83 – 95	Sangat Tinggi (ST)
2	70 – 82	Tinggi (T)
3	57 – 69	Sedang (S)
4	44 – 56	Rendah (R)
5	31 – 43	Sangat Rendah (SR)

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	9	60
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	6	40
Jumlah		15	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 (65)  $\geq 80\%$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajarmurid Kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya  $40\% \leq 75\%$ .

### 3. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) IPS Murid Kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa setelah diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

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

Data perolehan skor hasil belajar kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa setelah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang):

Tabel 4.5. Skor Nilai *Post-Test*

No	Nomor Stambuk	Nilai
1	16050205	58
2	21032998	95
3	24033010	80
4	24852065	93
5	24852066	54

6	24852069	60
7	31036755	80
8	31036757	83
9	31036760	90
10	31036765	85
11	31036766	65
12	31036767	70
13	31036768	70
14	31036771	75
15	31036774	70

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

Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa:

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

X	F	F.X
54	1	54
58	1	58
60	1	60
65	1	65
70	3	210
75	1	75
80	2	160
83	1	83

85	1	85
90	1	90
93	1	93
95	1	95
Jumlah	14	1128

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1128$  dan nilai dari N sendiri adalah 15. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1128}{15} \\ &= 75,2\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa setelah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yaitu 75,2 dari skor ideal 95. Maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Tingkat hasil belajar *Post-test*

No	Interval	Kategori Hasil Belajar
1	83 – 95	Sangat Tinggi (ST)
2	70 – 82	Tinggi (T)
3	57 – 69	Sedang (S)
4	44 – 56	Rendah (R)
5	31 – 43	Sangat Rendah (SR)

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	3	20
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	12	80
Jumlah		15	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 (65)  $\geq 75\%$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid Kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah 80%.  $\geq 75\%$ .

4. **Deskripsi Aktivitas Belajar IPS Murid Kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng 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		15	15	15		15	100	Aktif
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		12	14	14		13,33	88,86	Aktif
3.	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan		13	14	14		13,66	91,06	Aktif
4.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.		2	1	1		1,33	8,86	Tidak Aktif
5.	Murid yang aktif dalam kegiatan kelompok	<i>P</i>	13	14	14	<i>O</i>	13,66	91,06	Aktif
6.	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	<i>R</i>	12	14	14	<i>S</i>	13,33	88,86	Aktif
7.	Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes	<i>E</i>	9	10	12	<i>T</i>	10,33	68,86	Tidak Aktif
8.	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan	<i>T</i>	11	13	14		12,66	84,4	Aktif
9.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		12	12	13		12,33	82,2	Aktif
	Rata-rata							78,24	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 88,86%

- c. Persentase murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan 91,06%
- d. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung 8,86%
- e. Persentase murid yang aktif dalam kegiatan kelompok 91,06%
- f. Persentase murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 88,86%
- g. Persentase Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes 68,86%
- h. Persentase murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 84,4%
- i. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 82,2
- j. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yaitu 78,24%

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



**5. Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Pada Murid Kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa**

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh dalam menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V SDI Bone 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 *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 ( <i>Pre-test</i> )	X2 ( <i>Post-test</i> )	d = X2 - X1	d <sup>2</sup>
1	34	58	24	576
2	90	95	5	25
3	63	80	17	289
4	80	93	13	169
5	33	54	21	441
6	40	60	20	400
7	65	80	15	225
8	65	83	18	324
9	75	90	15	225
10	70	85	15	225
11	40	65	25	625
12	48	70	22	484
13	53	70	17	289

14	60	75	15	225
15	53	70	17	289
	869	1128	259	4811

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{259}{15} \\
 &= 17,26
 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}
 \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 4811 - \frac{(259)^2}{15} \\
 &= 4811 - \frac{67081}{15} \\
 &= 4811 - 4472 \\
 &= 339
 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t Hitung

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\
 t &= \frac{17,26}{\sqrt{\frac{339}{15(15-1)}}}
 \end{aligned}$$

$$t = \frac{17,26}{\sqrt{\frac{339}{210}}}$$

$$t = \frac{17,26}{\sqrt{1,61}}$$

$$t = \frac{17,26}{1,26}$$

$$t = 13,69$$

#### 4. Menentukan harga $t_{Tabel}$

Untuk mencari  $t_{Tabel}$  peneliti menggunakan table distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d.f = N - 1 = 15 - 1 = 14$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,14$

Setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 13,69$  dan  $t_{Tabel} = 2,14$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $13,69 > 2,14$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V SDI Bone 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 *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 57,93 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 13,33%, rendah 33,33%, sedang 13,33%,

tinggi 33,33% dan sangat tinggi berada pada presentase 6,66%.. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar murid sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 75,2 jadi setelah diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang). Selain itu persentasi kategori hasil belajar IPS murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 26,66%, tinggi 53,33%, sedang 13,33%, rendah 6,66%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 13,69. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $15 - 1 = 14$ , pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 2,14$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar murid.

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

lain sebanyak 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 permainan, mereka mengaku senang dan sangat menikmati permainan yang dilakukan sehingga termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan atau pun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

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

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) pada murid kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan secara umum hasil belajarmurid kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa sebelum penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah 13,33%, rendah 33,33%, sedang 13,33%, tinggi 33,33% dan sangat tinggi berada pada presentase 6,66%..
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa setelah menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terjadi peningkatan dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 26,66%, tinggi 53,33%, sedang 13,33%, rendah 6,66%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 13,69$  dan  $t_{Tabel} = 2,14$  maka hipotesis diterima.

## B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yang mempengaruhi hasil belajarmurid kelas V SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDI Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, disarankan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Kepala Sekolah untuk dapat mendorong guru mengikuti diklat inovasi pembelajaran secara berkesinambungan.
3. Kepada calon Peneliti, diharapkan dapat memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah materi lain cocok dengan strategi pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2010. *Belajardan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- B. Uno Hamzah. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: BumiAksara
- Departemen Agama. 2004. *Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Islam.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajardan Pembelajaran*. Jakarta: RinekaCipta
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada.
- Gulo. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Berorientasi Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.
- Sahabuddin. 2007. *Mengajar Dan Belajar*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Startegi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Suprihadi Saputro, dkk. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Malang. FIP UNM
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto.2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Tim Pengembang MKDP. 2011. *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar.
- Mushlihin al-Hafizh. (2013). *Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle*. (online). (<http://www.referensimakalah.com/2013/01/strategi-pembelajaran-crossword-puzzle.html>, diakses 328 maret 2017).
- Astutik Fidiana. (2014). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus*. Naskah Publikasi. (online). (<http://www.repositori.com.html>, diakses 4 Apri 2016).



## Lampiran II

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	: SD Inpres Bone
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 tek 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, Mei 2018  
Peneliti/Mahasiswa

Nurwahyuni  
NIM. 10540 9536 14

Mengetahui

Kepala Sekolah  
SDI Bone

Guru Kelas V  
SDI Bone

Drs. Muh. Anwar Syam  
NIP. 1960212 198203 1 015

Hj. Subaedah,S.Pd  
NIP. 19610415 198203 2 013

**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 menyorok ke laut
4. Aliran air yang besar terjadi karena alam

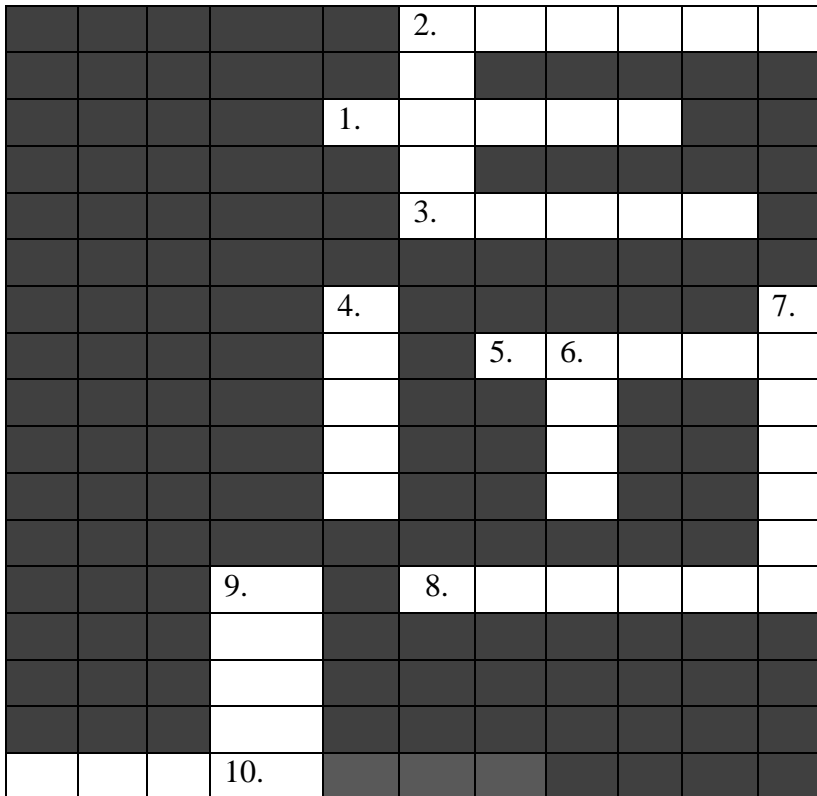
**Menurun**

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

### Lampiran III

## TEKS POSTTEST

Isilah kolom teka teki silang di bawah ini !



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

memiliki racun.

menurun :

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

\* [selamat bekerja]\*

### **RUBRIK PEDOMAN PENILAIAN**

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kelincahan	20
2	Ketepatan	30
3	Kesesuaian	50
Jumlah		100



**Lampiran I**

**Data Perolehan Skor Hasil Belajar Pre-Test**

No	Nomor Stambuk	Tahap menyelesaikan tes			Jumlah	Nilai
		Kelincahan (skor 20)	Ketepatan (skor 30)	Kesesuaian (skor 50)		
1.	16050205	5	10	19	34	34
2.	21032998	17	28	45	90	90
3.	24033010	10	20	33	63	63
4.	24852065	15	25	40	80	80
5.	24852066	5	10	18	33	33
6.	24852069	10	10	20	40	40
7.	31036755	12	23	30	65	65
8.	31036757	12	20	33	65	65
9.	31036760	15	20	40	75	75
10.	31036765	12	20	38	70	70
11.	31036766	8	12	20	40	40
12.	31036767	10	18	20	48	48
13.	31036768	10	18	25	53	53
14.	31036771	10	20	30	60	60
15.	31036774	10	18	25	53	53

**Keterangan :**

1. Kelincahan : 0 - 10 = Kurang lincah  
 11 - 15 = Cukup lincah  
 16 - 20 = Sangat lincah

2. Ketepatan : 0 - 15 = Tidak tepat  
 16 - 25 = Kurang tepat  
 26 - 30 = Sangat tepat

3. Kesesuaian : 1 - 30 = Tidak sesuai  
 31 - 40 = Kurang sesuai  
 41 - 50 = Sangat sesuai

	Jumlah	Nilai
an )		

1.	16050205	10	15	33	58	58
2.	21032998	20	28	47	95	95
3.	24033010	12	28	40	80	80
4.	24852065	20	28	45	93	93
5.	24852066	9	15	30	54	54
6.	24852069	10	20	30	60	60
7.	31036755	15	25	40	80	80
8.	31036757	18	25	40	83	83
9.	31036760	20	28	42	90	90
10.	31036765	18	25	42	85	85
11.	31036766	15	15	35	65	65
12.	31036767	14	18	38	70	70
13.	31036768	15	20	35	70	70
14.	31036771	12	23	40	75	75
15.	31036774	14	20	36	70	70

Keterangan :

1. Kelincahan : 0 - 10 = Kurang lincah  
11 - 15 = Cukup lincah  
17 - 20 = Sangat lincah
  
2. Ketepatan : 0 - 15 = Tidak tepat  
16 - 25 = Kurang tepat  
27 - 30 = Sangat tepat
  
3. Kesesuaian : 1 - 30 = Tidak sesuai  
31 - 40 = Kurang sesuai  
41 - 50 = Sangat sesuai

# Dokumentasi





## RIWAYAT HIDUP



**NURWAHYUNI**, lahir di Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 12 Juni 1995. Anak kedua dari 4 bersaudara pasangan Dahlan dan Nursyamsi.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN Moncobalang 1 tahun 2007. Pada tahun 2010 menyelesaikan pendidikan di SMP Negeri 3 Bajeng. Pada tahun 2014 menyelesaikan pendidikan di SMK YPKK Limbung, 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 2018.

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 SDI Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”**