

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
SISWA KELAS IV UPT SPF SDN GADDONG II
KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh:
Indah Khairunnisa
NIM 105401117320

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

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Indah Khairunnisa NIM 105401117320, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 109 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal 22 Syawal 1445 H/30 April 2024 M sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu 4 Mei 2024.

Makassar, 22 Syawal 1445 H
4 Mei 2024 M

Panitia Ujian:

- Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Ase, M.Ag
- Ketua : Erwin Alib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
- Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M.Pd.
- Dosen Penguji
1. Dr. Idawati, M.Pd.
2. Syamuriyanti, S.Pd., M.Pd.
3. Sulvahrul Amin, S.Pd., M.Pd.
4. Dr. Ashar, S.Or., S.Pd., M.Pd.

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*
Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV UPT
SPF Gaddong II Kota Makassar.

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Indah Khairunnisa
NIM : 105401117320
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan
untuk diujikan.

Makassar, 4 Mei 2024

Ditandatangani oleh:

Pembimbing

Pembimbing II

Dr. Idawati, M.Pd
NIDN. 0920078001

Fitri Yanti Wachtar, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0909058601

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erawati Akib, M.Pd., Ph.D
NIDN: 0901107602

Ketua Prodi PGSD
Unismuh Makassar


Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM. 1148913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Khairunnisa

Nim : 105401117320

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

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

Makassar, Februari 2024

Yang Membuat Pernyataan

Indah Khairunnisa



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Khairunnisa
Nim : 105401117320
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Februari 2024

Yang Membuat Pernyataan



Indah Khairunnisa

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S AL-Baqarah Ayat 286)

“Terkadang Allah seakan menunda apa yang kita inginkan,
bukan karena membiarkan kita tidak mendapatkannya, tetapi Allah ingin
memberikan nikmat secara sempurna”

-Ustad Adi Hidayat-

*”Orang lain tidak akan paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka
ingin tahu hanya bagian succes storiesnya saja. Jadi Berjuanglah untuk diri
sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan
akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.*

Jadi teruslah berjuang!.”

**”MENGHARGAI MANUSIA SEBAGAI MANUSIA
ALWAYS BE KIND, BE POSITIF, BE GENUINE IN THIS CRUEL
WORLD.**

YOU HEART IS GOLD AND THAT RARE”

Kupersembahkan Karya Sederhana Ini Untuk:

Kedua Orang Tuaku, Nenekku, Kakak dan Adikku Serta Keluarga Besarku

Berkat Doa Dan Dukungan Mereka Saya Mampu Mewujudkan

Harapan Saya Menjadi Kenyataan.



ABSTRAK

Indah Khairunnisa. 2024. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Idawati, Pembimbing II Fiti Yanty Muchtar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental* dalam bentuk penelitian *One Group Pretest-Posttest*. populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh, dengan menjadikan populasi sebagai sampel yaitu 20 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes, lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif dan analisis data inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* 46,35 dan *posttest* 81. berdasarkan hasil uji hipotesis *paired samples test*, nilai sig. (2-tailed) memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ diketahui bahwa (H_0) ditolak dan (H_1) diterima.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV UPT SPF SDN Gddong II Kota Makassar.

Kata kunci : Model Pembelajaran, *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam, sumber segala kebenaran, sang kekasih tercinta yang tidak terbatas penercaayaan cintanya-Nya bagi hamba-Nya, Allah Subhana Wata'ala sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar**” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Tak lupa pula shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan Kita Nabi Muhammad ﷺ yang telah membawa kita dari zaman biadab menuju zaman yang beradab.

Penulis menyadari bahwa sebelum dan selama mengadakan penyusunan skripsi ini, tidaklah dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, nasehat dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih setulus- tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar,
3. Bapak Aliem Bahri, S.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar.

4. Ibu Dr. Idawati, M.Pd sebagai Pembimbing I yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta memberikan motivasi, arahan dan saran yang berharga dan bermanfaat bagi peneliti sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.
5. Ibu Fitri Yanty Muchtar S.Pd., M.Pd sebagai Pembimbing II yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta memberikan motivasi, arahan dan saran yang berharga dan bermanfaat bagi peneliti sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.
6. Kepada Ibu Iis Yumira. S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Herawati Djamaluddin, S.Pd, Gr selaku wali kelas IVA UPT SPF SDN Gaddong II yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian.
7. Kedua Orang tua penulis yang paling berjasa Ayahanda Basman dan Ibunda Fatmawati terimakasih atas kepercayaan, pengorbanan, kasih sayang, doa, nasehat, dan motivasi dari kalian serta kesabaran yang luar biasa kepada peneliti.
8. Kepada Nenek Radeng tersayang yang merawat saya sedari kecil, memberikan kasih sayang dan nasihat hidup yang tidak saya dapatkan dari siapapun, serta terimakasih atas segala bentuk ketulusan dan pengorbanannya selama ini.
9. Kepada kedua saudara kandung saya, Kakak tercinta Miftahul Ulya S.Pd dan Adikku tersayang Faidil Ikhasan. Terimakasih atas segala do'a, usaha dan support yang telah diberikan kepada saya dalam menjalani proses perkuliahan.
10. Rekan-rekan mahasiswa utamanya Kelas F Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2020, atas dukungan dan kerjasamanya selama

menempuh Pendidikan serta penyelesaian skripsi ini.

11. Keluarga Besar Laboratorium IPA Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan teman-teman Asisten Angkatan 05 periode 2022/2023 serta adik-adik asisten Angkatan 06 atas dukungan dan semangat yang diberikan.
12. Kepada teman seperjuangan Leni Puspitasari dan Resky Wahyuni yang telah memberikan banyak pengalaman dan bantuan selama ini.
13. Kepada sahabat-sahabat saya, Hasnawati Rasyid, Rini Syahriani Syam, Kasmini Ani, Nadia raodhatul J, Kartina, Nila Karnila, A. Sulastri Malik, Resky Wahyuni N, Uswatun Khasanah, yang telah membantu, mendukung dan memberikan saya semangat untuk tetap mengerjakan skripsi saya.
14. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.
15. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, Indah Khairunnisa karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.

Makassar, Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II	7
KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	7
A. Kajian Teori	7
B. Kerangka Pikir	17
C. Hasil Penelitian Relevan	19
D. Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III	24
METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24

B. Lokasi Penelitian.....	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian	24
D. Desain Penelitian.....	25
E. Variabel Penelitian.....	25
1. Variabel Bebas	26
2. Variabel Terikat	26
F. Definisi Operasional Variabel.....	26
G. Prosedur Penelitian.....	27
H. Instrumen Penelitian	28
I. Teknik Pengumpulan Data.....	29
J. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV	33
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan.....	39
BAB V	42
SIMPULAN DAN SARAN	42
A. Simpulan	42
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Kerangka Pikir 19



DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Jumlah Siswa UPT SPF SDN Gaddong II Kelas IV	24
Tabel 3 2 Sampel Siswa Kelas IVA UPT SPF SDN Gaddong II.	25
Tabel 3 3 Desain Penelitian Pretest Posttest	25
Tabel 3 4 Pedoman Pengkategorian Hasil Belajar Siswa	30
Tabel 4 1 Statistik Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Hasil belajar Siswa Kelas I.....	33
Tabel 4 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil belajar Siswa IPS Siswa Kelas IVA.....	34
Tabel 4 3 Hasil Observasi Pembelajaran Kelas IVA	35
Tabel 4 4 Deskripsi Ketuntasan Hasil belajar Setelah Diterapkan Model Pembelajaran Crossword Puzzle	36
Tabel 4 5 Uji Normalitas Tes	37
Tabel 4 6 Uji Homogen Tes	37
Tabel 4 7 Uji Hipotesis Tes.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2024 IPAS SD Kelas 4.....	48
Lampiran 2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	51
Lampiran 3 Lembar Hasil Observasi	54
Lampiran 4 Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	56
Lampiran 5 Bahan Ajar Norma Dan Adat Istiadat.....	61
Lampiran 6 Hasil <i>Pretest</i> & <i>Posttest</i> Siswa.....	66
Lampiran 7 Nilai <i>Pre-Test</i> & <i>Post-Test</i> Kelas IVA.....	68
Lampiran 8 Tabel Deskriptif Nilai <i>Pre-Test</i> & <i>Post-Test</i> Kelas IVA.....	70
Lampiran 9 Absen Kelas IVA.....	71
Lampiran 10 Profil Sekolah UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar.....	72
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Persuratan	78
Lampiran 13 Kartu Kontrol Penelitian.....	82
Lampiran 14 Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi.....	83
Lampiran 15 Hasil Uji Plagiasi.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan seorang individu. Melalui pendidikan seorang individu dapat berkembang dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Pendidikan dilakukan secara sadar untuk mengerjakan suatu hal yang dinilai baik dan benar dalam suatu masyarakat. Pelaksanaan pendidikan tidak bisa lepas dari berbagai komponen yang terlibat misalnya guru. Guru merupakan tenaga pendidik yang bertugas menjadi jembatan bagi informasi-informasi penting selalu mengalami perkembangan dan perubahan sesuai dengan kondisi dan keadaan. Dunia pendidikan terkait erat dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran atau proses mengajar merupakan kegiatan paling penting yang dimanfaatkan oleh guru untuk mentransfer kepada siswa.

Proses pembelajaran telah dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta penilaian proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran dibutuhkan serangkaian proses yang sistematis dan terencana. Belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan

lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relative konstan. Perubahan minat belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu-individu yang belajar. Proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila mampu membawa perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap dalam diri siswa” jadi disimpulkan bahwa belajar merupakan bahwa proses perubahan tingkah laku individu merespon interaksi aktif dengan lingkungan melalui pengalaman yang didapatkan secara pribadi. Belajar untuk sekolah dasar berarti interaksi guru dengan siswa yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilaksanakan baik dalam kelas maupun diluar kelas dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa (Djamaluddin dkk, 2019).

Salah satu proses belajar mengajar antara guru dengan siswa yaitu melalui Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial tidak lain adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang bidang ilmu sosial dan humaniora. Integritas dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial tersebut. Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik (Susanto, 2016).

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya bagi siswa sekolah dasar yaitu, pembelajaran IPS diharapkan peserta didik peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan menjadi warga negara yang baik dengan memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Kemudian, memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat (Susanto, 2016). Dari uraian diatas terkait pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial penting bagi siswa untuk belajar Ilmu Pengetahuan Sosial namun, dalam kegiatan belajar mengajar harus terjadi komunikasi dua arah antara guru dengan siswa agar suasana pembelajaran kondusif, tidak lagi *teacher center* melainkan *student center* sehingga proses belajar mengajar akan terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selama ini pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat dengan guru (*teacher center*) sehingga guru akan mendominasi proses pembelajaran didalam kelas sedangkan siswanya hanya pasif. Peran guru sebagai seorang fasilitator belum terlihat dalam proses pembelajaran, selayaknya guru harus menguasai empat kompetensi dasar yang diharapkan terjalin komunikasi dua arah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Apriani, 2018).

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II pada tanggal 15 juni 2023 didapatkan hasil bahwa hasil pembelajaran IPS masih rendah. Masih banyak murid yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Dari 20 orang murid kelas IVA, sebanyak 13 orang murid belum mencapai nilai KKM atau hanya 65%, dan

sebanyak 7 orang murid yang sudah mencapai KKM atau 35% dengan nilai rata-rata kelas yaitu 69,6. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa terhadap pembelajaran IPS belum memenuhi standar yang ditetapkan.

Selama observasi berlangsung juga murid terlihat kurang berminat kurang semangat dan terkadang lebih aktif bermain. Pembelajarannya pun didominasi oleh guru menjelaskan materi pembelajaran dan murid mendengarkan penjelasan yang dilakukan guru di depan kelas. Setelah penjelasan selesai, murid mengerjakan latihan-latihan soal yang telah disediakan. Pembelajaran di kelas kurang melibatkan keaktifan murid sehingga murid cenderung kurang tertarik saat pembelajaran. Jika pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan akan membuat murid lebih antusias, berminat dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Untuk menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran peranan guru sangatlah diperlukann. Guru harus mampu menggunakan metode, model dan media yang mampu menunjang proses pembelajaran, media pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Mudrika dkk, 2022).

Pendidikan juga diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS salah satu model yang dianggap mampu meningkatkan hasil belajar yaitu model *Crossword Puzzle*. Adapun yang dimaksud dengan *Crossword Puzzle* yaitu, *cross* artinya persilangan, kemudian *word* artinya kata dan *puzzle* artinya teka-teki ini dapat juga diartikan sebagai permainan, dimana permainan ini disediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk

mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa (Amin dkk, 2022).

Model *Crossword Puzzle* ini merupakan susunan teks peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat mengundang keaktifan dan partisipasi siswa. Teka-teki silang ini bisa di isi secara perorangan atau kelompok. Kelebihan model pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu siswa lebih mudah untuk diajak selalu aktif dalam mengkoordinasikan keterampilan kecepatan berpikir secara pentrasnferan pengetahuan kepada para siswa, dapat mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat siswa belajar berkonsentrasi serta menghilangkan rasa bosan karena berpikir tentang jawaban sampai selesai (Amin dkk, 2022).

Penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan motivasi siswa (Apriyani, 2018:110). Kemudian penelitian lain juga melaporkan bahwa penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar mengajar karena terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar siswa (Utami, 2020). Beberapa penelitian tersebut menegaskan bahwa pembelajaran berbasis *Crossword Puzzle* memiliki pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga ini menjadi solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Berdasarkan Latar belakang masalah maka saya tertarik untuk melakukan penelitian terkait Pengaruh **"Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar**

Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”Adakah Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah ”Untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II”

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, rumuan masalah, serta tujuan penelitian di atas, adapun manfaatnya dapat ditinjau dari segi manfaat teoristik dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat menjadi bahan untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran dan hasil belajar siswa serta menjadi acuan dan pertimbangan bagi penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pemahaman, minat dan hasil belajar siswa dengan kondisi belajar menyenangkan, melalui model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

b. Manfaat Bagi Guru

Menjadi bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dikelas, serta meningkatkan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

c. Bagi Sekolah

Menjadikan motivasi dan acuan dalam proses pembelajaran menggunakan model *Crossword Puzzle* dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih optimal disekolah.

d. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dan ajang untuk mempersiapkan diri menjadi guru yang profesional.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat (Octavia, 2020). Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain dan dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh siswa. Melalui kegiatan yang telah didesain dengan baik, anak belajar tidak memiliki beban seolah mereka dipaksa belajarnya (Dasep Bayu A, dkk 2021).

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan pada kegiatan pembelajaran dari awal sampai dengan akhir. Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang spesifik, sehingga penerapan setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran masing-masing (Nurafni dkk, 2023). Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pendekatan, strategi, metode dan teknik. Pendapat lain mengemukakan

bahwa rancangan pembelajaran dikatakan menggunakan model pembelajaran jika memiliki 4 ciri khusus yakni : (1) rasional yang logis yang disusun oleh pengembangnya; (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar; (3) tingkah laku yang diperlukan agar model dilaksanakan dapat berhasil; (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Octavia, 2020).

Model pembelajaran sebagaimana dimaksud pada Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 dan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 adalah:

Model pembelajaran yang menonjolkan aktivitas dan kreativitas, menginspirasi, menyenangkan dan berprakarsa, berpusat pada siswa, otentik, kontekstual, dan bermakna bagi kehidupan siswa sehari-hari.

Istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas atau praktik mengawasi anak-anak. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM (kegiatan belajar mengajar) dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas. (Mulyono & Suardi, 2018)

2. *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki silang (TTS). Teka-teki silang dibuat pertama kali oleh Arthur Wynne dimana pada tanggal 2

Desember 1913 ia berhasil menerbitkan Teka-teki Silang dalam majalah New York World dengan format seperti yang kita kenal saat ini (S Waluyo, 2017). *Crossword Puzzle* merupakan suatu game dengan template berbentuk segi empat yang terdiri dari kumpulan kotak-kota berwarna hitam putih serta dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikan permainan ini, keseluruhan kotak yang berwarna putih harus terisi dengan kata-kata yang tersedia dalam kumpulan kata yang ada (Amin dkk, 2022).

Model pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan permainan teka-teki yang dapat digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir secara cermat. Model pembelajaran ini juga sangat menyenangkan ketika diterapkan dalam proses pembelajaran karena para peserta didik bisa berpartisipasi aktif sejak awal (Hidayat, 2019). Pendapat lain dikemukakan bahwa *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan yang mana guru memberikan pertanyaan, dan jawaban dari pertanyaan tersebut diisi di dalam kotak-kotak yang telah disediakan. Kotak yang disediakan tersebut di susun secara mendatar dan menurun (Said dike, 2015).

Menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk *Crossword Puzzle* akan mengundang minat dan partisipasi peserta didik. *Crossword Puzzle* dapat diisi secara perseorangan atau kelompok. Secara spesifik *Crossword Puzzle* merupakan suatu game yang memungkinkan user memasukkan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh. Model *Crossword Puzzle* ini merupakan susunan teks peninjauan kembali

dalam bentuk teka-teki silang yang dapat mengundang keaktifan dan partisipasi siswa. Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah kotak dengan jumlah karakter pada kata dan pengisian kata-kata ke dalam kotak pada *Crossword Puzzle* secara berkesinambungan (Amin dkk, 2022).

Crossword Puzzle ini merupakan salah satu permainan yang mempunyai nilai pembelajaran didalamnya, bukan hanya menjadi salah satu permainan yang dimuat di majalah-majalah akan tetapi permainan ini digunakan dalam pembelajaran. *Crossword Puzzle* merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Selain mengisi *crossword puzzle*, kegiatan ini berguna untuk mengingat kosakata yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan kita yang bersifat umum dengan cara santai. Melihat karakteristik *Crossword Puzzle* yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai apabila dipergunakan sebagai sarana peserta didik untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja (Amin dkk, 2022).

Adapun manfaat dari model pembelajaran *Crossword Puzzle* ini di sampaikan oleh (Sri, 2019) yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat mengasah daya ingat, Apabila anak diberi pertanyaan dalam bentuk teka-teki, siswa akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian siswa akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki tersebut sehingga daya ingat anak diperoleh dalam kegiatan tersebut.

- 2) Mengembangkan kemampuan analisa, Dalam permainan ini dibutuhkan konsentrasi, ketika ada sebuah pertanyaan siswa dan menganalisa mana jawaban yang cocok karena satu kata dengan kata yang lain saling berkaitan.
- 3) Menghibur, Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* ini sifatnya menghibur, kerana dalam model ini siswa dituntut untuk aktif maka sifatnya tidak monoton dan tidak membosankan.
- 4) Merangsang aktivitas, Secara tidak langsung dengan *Crossword Puzzle* siswa akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, siswa berargumentasi, memilih bahan yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara alternatif untuk menjawab.

3. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Crossword Puzzle*

Langkah-langkah yang digunakan dalam mendesain format *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) (Said, 2015):

- 1) Penggunaan *Crossword Puzzle* sebaiknya digunakan setelah materi diajarkan atau siswa sudah mempelajari materi.
- 2) List daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan ditampilkan dalam *Crossword Puzzle*.
- 3) Buat jawaban dari semua pertanyaan untuk memudahkan menyusun susunan kotak *Crossword Puzzle*.
- 4) Kategorisasikan pertanyaan dalam kelompok pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun, di mana jumlah pertanyaan menurun dan mendatar sama. (contoh: 10 pertanyaan mendatar. 10 pertanyaan menurun)

- 5) Koneksikan setiap jawaban-jawaban mendatar dan menurun.
- 6) Perhatikan jawaban mendatar dan jawaban menurun yang berisikan dan saling mengisi.
- 7) Agar lebih mudah, terlebih dahulu buatlah skema susunan kotak sejumlah pertanyaan mendatar dan menurun.
- 8) Mulailah memilih pertanyaan nomor satu sampai seterusnya (susunan nomor dimulai dari nomor terkecil sampai terbesar)
- 9) Membuat lembaran *Crossword Puzzle* dalam bentuk pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun.

Adapun prosedur permainannya sebagai berikut (Amin dkk, 2022) :

- 1) Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- 2) Setiap kelompok diberi selembar teka-teki yang sama dengan kelompok lain.
- 3) Memberikan batas waktu untuk mengerjakan teka-teki tersebut.
- 4) Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok membacakan hasilnya secara bergantian.
- 5) Mengoreksi hasil kerja kelompok dan memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Model *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle memiliki kelebihan dan kekurangan jika dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Kelebihan-kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dalam pembelajaran (Amin dkk, 2022):

- 1) Dapat melatih konsentrasi pada siswa.
- 2) Mengingat kembali terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan.
- 3) Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa.
- 4) Menjadikan suasana nyaman di dalam kelas.
- 5) Mengusir rasa kebosanan di dalam kelas.

Adapun kekurangan-kekurangan dari penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang memiliki kemampuan rendah.
- 2) Partisipasi siswa dalam mata pelajaran kurang maksimal.
- 3) Membutuhkan persiapan instrumen yang lama.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penilaian hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh setelah mengikuti rangkaian proses pembelajaran dan dinilai berdasarkan periode tertentu. Di antara ketiga ranah tersebut, yang paling banyak diliai oleh guru adalah ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai pembelajaran (Berutu dkk, 2018). Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. (Irawati dkk, 2021). Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar

tersebut.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar diperoleh dari kegiatan belajar yang didalamnya terdapat interaksi antar murid dan antara dengan guru secara sadar sehingga terbentuklah suatu pengalaman belajar. Pengalaman belajar ini dapat disebut sebagai hasil belajar, pengalaman belajar dapat berupa perbuatan, sikap, keterampilan, pengetahuan, nilai dsb (Suprijono, 2015). Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas (Agustin, 2020).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Pagarra dkk, 2023):

1) Faktor internal (faktor dalam diri siswa)

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi kebutuhan, dorongan atau motivasi siswa untuk berprestasi, serta perhatian siswa pada mata pelajaran yang sedang berlangsung, tingkat pemahaman yang baik terhadap pelajaran dan tingkat kemampuan untuk menerapkan apa yang dipelajari, serta kemampuan siswa untuk memproduksi dan menggeneralisasi pelajaran yang diperoleh. Selain itu, faktor internal lainnya adalah fisiologi atau kondisi fisik dan kondisi panca indera, serta psikologi yang berupa bakat, minat, kecerdasan dan kemampuan kognitif.

2) Faktor eksternal (faktor luar siswa)

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa yang berupa sarana

prasarana, situasi lingkungan seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Selain itu, faktor eksternal lainnya adalah berasal dari kemampuan guru, seperti kemampuan membangun hubungan dengan siswa, kemampuan menggerakkan minat pelajaran, kemampuan memberikan pelajaran, kemampuan memberikan penjelasan, dan kemampuan menyebutkan pokok-pokok masalah yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang dialami oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar diperoleh oleh siswa melalui proses penilaian yang dilakukan oleh guru yang diukur dengan kriteria tertentu. Hasil belajar sendiri membuat siswa mendapatkan perubahan dalam dirinya, yaitu perubahan yang akan menjadi lebih baik lagi melalui proses pembelajaran.

6. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial tidak lain adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora. Integritas dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial tersebut. Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik (Susanto, 2016). Pembelajaran IPS diarahkan untuk mengenal sosial yang berdimensi personal (misalnya, berbudi luhur, disiplin, kerjakeras, mandiri),

dimensi sosiokultural (misalnya, cinta tanah air, menghargai dan melestarikan karya budaya sendiri, mengembangkan semangat kebangsaan, kesetiakawanan sosial dan kepedulian terhadap lingkungan). (Ryzca dkk, 2022).

Tujuan ilmu pengetahuan sosial adalah untuk (Susanto, 2016):

1. Mengembangkan pemahaman tentang konsep-konsep dasar ilmu-ilmu sosial melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, *inquiry*, dan pemecahan masalah serta keterampilan.
3. Menanamkan kesadaran dan loyalitas terhadap sistem nilai dan norma-norma sosial.
4. Meningkatkan kemampuan berkolaborasi dan berkompetisi secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang sarat dengan keanekaragaman, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Mata pelajaran IPS memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan mata pelajaran yang lain. karakteristik yang mejadi ciri pembelajaran IPS yaitu (Siska, 2016):

1. Bahan pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat siswa, masalah-masalah sosial, keterampilan berfikir serta pemeliharaan/ pemanfaatan lingkungan alam.
2. Mencerminkan berbagai kegiatan dasar manusia.
3. Pengorganisasian kurikulum IPS bisa dilakukan secara *integrated* (terpadu), *correled* (berhubungan), dan *separated* (terpisah).
4. Susunan bahan pembelajaran dapat bervariasi dari pendekatan

kewarganegaraan, fungsional, humanitis, dan struktural.

5. Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi.
 6. Evaluasi pembelajaran IPS meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotor dan mengembangkan *democratic quotient* dan *citizenship quotient*.
 7. Sosiologi dan ilmu sosial lainnya melengkapi program pembelajaran IPS.
- Demikian halnya *science*, teknologi, matematika, dan agama.

B. Kerangka Pikir

Berbagai permasalahan yang ditemukan disekolah UPT SPF Goddong II, salah satunya ialah rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal tersebut disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor guru dan faktor siswa. Adapun permasalahan yang disebabkan oleh faktor guru yaitu pembelajaran yang masih berpusat kepada guru (*teacher center*) dan kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media dan menerapkan model pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan permasalahan yang disebabkan oleh faktor siswa yaitu, kurangnya pemahaman dan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari dan siswa kurang tertarik dengan suasana belajar dikelas tersebut.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, pengajaran IPS merupakan keterampilan dalam menyelesaikan pemecahan pertanyaan-pertanyaan. Apabila IPS hanya diajarkan dengan menggunakan metode ceramah saja, maka murid akan mengalami kebosanan atau kejenuhan dan kesulitan dalam belajar. Proses kegiatan belajar mengajar yang seperti ini akan membuat murid menjadi jenuh yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

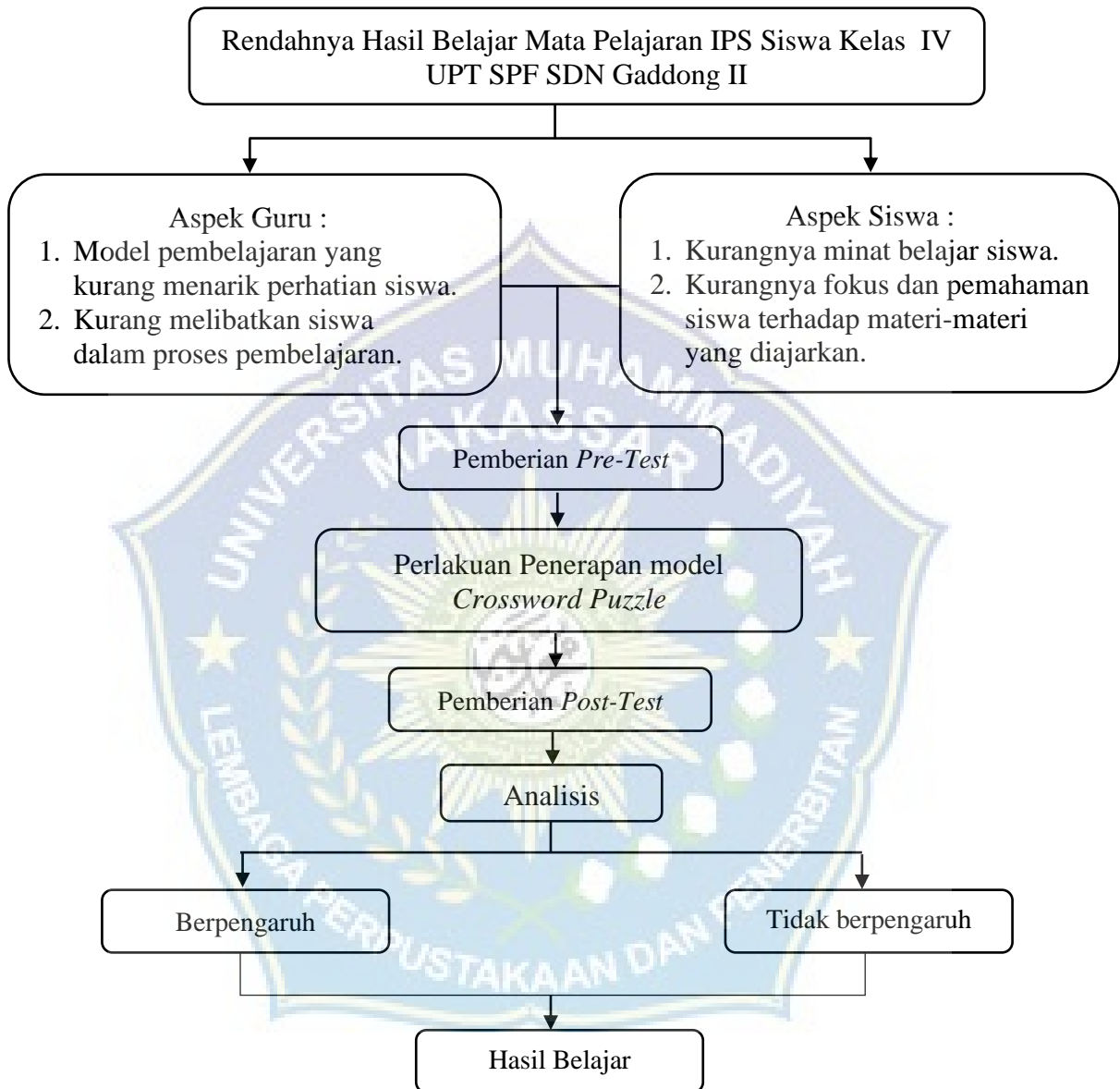
Hasil belajar IPS merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah

menerima pengalaman pembelajaran IPS. Hasil belajar tersebut baik jika pembelajaran IPS dapat berjalan dengan baik dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri tercapai. Pembelajaran IPS berhasil, jika siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Cara agar siswa aktif dalam mengikuti pelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi. Salah satu bentuk model pembelajaran yang bisa diterapkan guru kepada siswanya dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran *crossword puzzle*.

Crossword puzzle adalah model pembelajaran yang menyediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain serta mengaitkan hasil yang menyediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain serta mengaitkan hasil jawaban dari huruf-huruf yang berhubungan dengan kotak-kotak jawaban yang lain, model ini akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. *Crossword puzzle* memungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, maka langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan *pre-test* kepada siswa. Langkah kedua yaitu pemberian *treatment* berupa penerapan model pembelajaran *crossword puzzle*. Langkah ketiga yaitu pemberian *pos-test*. Kemudian peneliti akan menganalisa hasil belajar siswa dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Sehingga dapat diketahui apakah terdapat pengaruh sebelum dan sesudah penerapan model *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti berharap bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran *crossword puzzle*, maka akan menghasilkan

pengaruh pada hasil belajar siswa. Adapun bagan kerangka pikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2 1 Kerangka Pikir
(Sumber: penulis, 2023)

C. Hasil Penelitian Relevan

1. Apriani (2018) "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MI

Azizan Palembang”. Berdasarkan hasil penelitian penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yaitu tergolong tinggi, hal ini terlihat dari distribusi frekuensi skor presentase, TSR dimana 8 orang siswa (40 %) tergolong tinggi, 6 siswa (30 %) tergolong sedang dan 6 siswa (30 %) tergolong rendah. Oleh karena itu, diperoleh bahwa motivasi belajar siswa sesudah penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* kelas V pada mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Azizan Palembang tergolong tinggi. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini yaitu variabel bebasnya Perbedaannya pada variabel terikat penelitian ini menggunakan motivasi belajar dengan kelas penelitiannya kelas V sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel terikat hasil belajar dan kelas penelitiannya kelas IV.

2. Rosyida Lyna, (2012) “Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di MIN Sucenjurutengah Bayan Purworejo. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan adalah 30,13 (kategori tinggi) sedangkan minat belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* diketahui sebesar 39,667 (kategori sangat tinggi). Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini variabel Bebasnya yaitu crossword puzzle dan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen, dan kelas penelitiannya kelas V sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian pre experiment dengan kelas penelitiannya kelas IV.

3. Resky Amalia Utami, (2022) “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri Minasa Upa Kota Makassar”. Berdasarkan hasil penelitian penerapan model *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa hal tersebut dibuktikan dari skor rata-rata minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan yaitu sebesar 85,50 berada pada kategori tinggi. Model *crossword puzzle* memiliki pengaruh terhadap minat dan minat belajar ilmu pengetahuan sosial siswa. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap minat dan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri Minasa Upa. Adapun yang menjadi persamaann dalam penelitian ini variabel bebas pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle* dan variabel terikatnya hasil belajar, perbedaannya penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode pre eksperimen.
4. Endah Jubaedah (2014) dengan judul “Upaya Meningkatkan hasil belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Aktif *Crossword Puzzle*” . Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Endah Jubaedah bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi tumbuhan hijau yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar tiap siklusnya. Siklus I nilai rata-rata hasil belajar murid mencapai 79,94 dengan presentase (70,58%) yang mencapai KKM dan meningkat pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 84,5 dengan presentase (87,5%) murid yang mencapai KKM. Penelitian relevan tersebut

menunjukkan bahwa penelitian yang relevan sama dalam menggunakan variabel terikat hasil belajar. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, penelitian yang relevan melakukan penelitian pada mata pelajaran IPA sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan melakukan penelitian pada mata pelajaran IPS, penelitian relevan menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kuantitatif.

5. Sri Kurniawati Putri (2019) “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada siswa Kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa” Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Sri Kurniawati Putri bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan antara hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen. Minat belajar IPS murid kelas VA SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dengan nilai rata-rata 81,9 sedangkan kelas VB yang tidak menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dengan nilai rata-rata 72,68. Secara statistik dapat dibuktikan bahwa adanya pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar IPS siswa. Penelitian relevan tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang relevan sama dalam menggunakan pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang). Persamaannya terletak pada variabel terikatnya penelitian relevan menggunakan hasil belajar

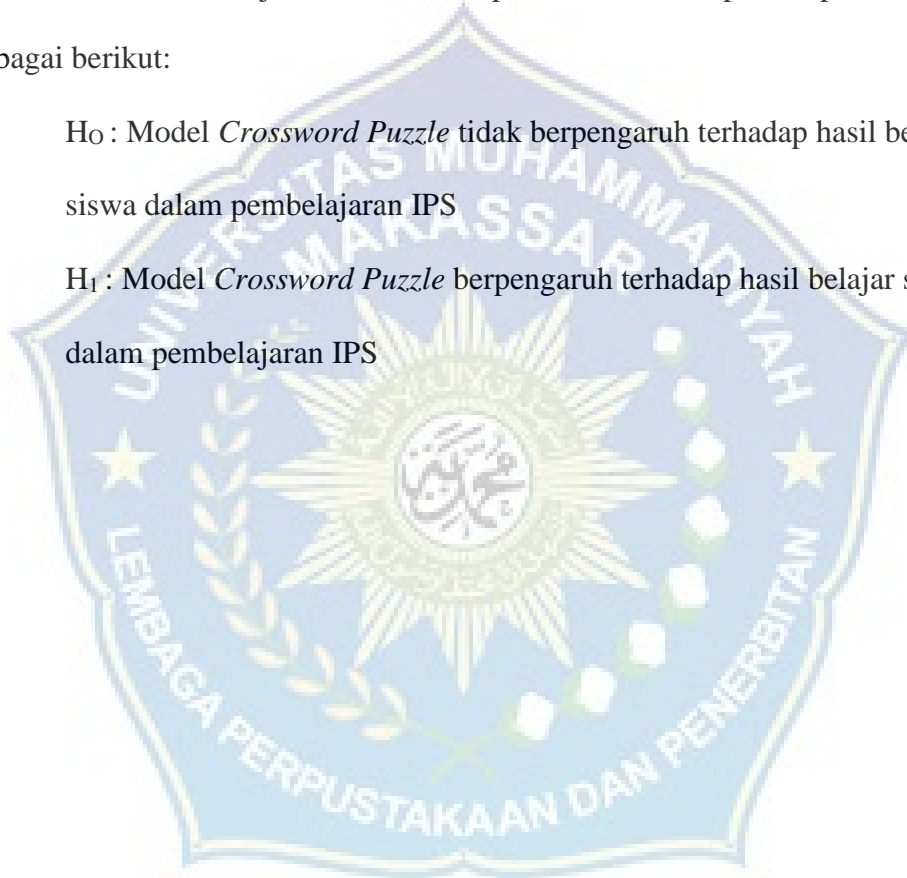
dan mata pelajaran yang diteliti, perbedaannya penelitian yang relevan melakukan penelitian pada kelas V sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan melakukan penelitian pada kelas IV.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 : Model *Crossword Puzzle* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS

H_1 : Model *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini *Pre-Eksperimental Design* dengan satu kelompok subjek yaitu *One Group Pretest-Posttest*.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SDN Gaddong II, Kecamatan Bontoala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA UPT SPF SDN Gaddong II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 1 Jumlah Siswa UPT SPF SDN Gaddong II Kelas IV

No.	Objek	Jenis kelamin		Banyaknya siswa	Keterangan
		L	P		
1	Kelas IVA	8	12	20	Kelas Eksperimen

Sumber Data: Dokumentasi Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II

2. Sampel

Jumlah populasi yang diteliti kurang dari 100 siswa, maka dalam penelitian ini digunakan sampel total (*total sampling*) Artinya, seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini (Syahza. 2021).

Tabel 3 2 Sampel Siswa Kelas IVA UPT SPF SDN Gaddong II.

No.	Objek	Jenis kelamin		Banyaknya siswa	Keterangan
		L	P		
1	Kelas IVA	8	12	20	Kelas Eksperimen

Sumber Data: Dokumentasi Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* namun peneliti Menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. “Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek” (Suryabrata, 2019). Adapun bentuk desain penelitian *pretest posttest* sebagai berikut :

Tabel 3 3 Desain Penelitian Pretest Posttest

Kelompok	<i>Pretest</i>	Treatment	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber : (Rosyidah , 2012)

Keterangan :

O₁ : *Pre test* kelompok eksperimen

O₂ : *Post test* kelompok eksperimen

X : Perlakuan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*

E. Variabel Penelitian

Variabel diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi obyek

pengamatan penelitian. Sering pula dinyatakan variabel penelitian itu sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti (Syahza, 2021).

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Uraian lengkapnya sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah suatu variabel yang ada ataupun terjadi mendahului variabel terikatnya. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian (Priyono, 2016). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang diakibatkan atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Keberadaan variabel ini sebagai variabel yang dijelaskan dalam fokus/topik penelitian (Priyono, 2016). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional adalah definisi yang disusun berdasarkan yang dapat diamati dan diukur tentang variabel dalam penelitian tersebut. Jadi variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) adalah model pembelajaran yang mengkombinasikan antara belajar dan bermain yang

disediakan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau kata/frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang dibuat sedemikian rupa.

2. Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Crossword Puzzle* diukur dengan *pretest* dan *posttest* mengenai materi norma dan adat istiadat pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD.

G. Prosedur Penelitian

1) Tahap Pra-eksperimen

- a. Menentukan kelas ekeperimen atau kelas penelitian
- b. Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran yang digunakan
- c. Menyusun dan menyiapkan instrumen yang digunakan.

2) Tahap Eksperimen

- a. Melakukan pretest terhadap seluruh sampel
- b. Melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model *crossword puzzle* pada kelas eksperimen
- c. Melaksanakan observasi menggunakan lembar observasi siswa pada saat pembelajaran.

3) Tahap Pasca-Eksperimen

- a. Menganalisis dan mendeskripsikan data yang diperoleh sesuai variabel yang diteliti
- b. Menyusun laporan pelaksanaan dan hasil penelitian
- c. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian

H. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur objek yang diamati. Instrument penelitian sebagai alat yang digunakan untuk mengukur objek yang diamati. Instrument penelitian sebagai alat ukur yang digunakan pada proses penelitian berdasarkan dari variable independent terhadap variable dependen (Sugiyono, 2015). Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Observasi ialah melakukan pengamatan keobjek penelitian secara langsung untuk melihat kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dilakukan untuk mengamati pembelajaran yang sedang berlangsung dalam penerapan model *Crossword Puzzle* (Sudaryono, 2016).

Pada penelitian ini peneliti meminta bantuan seorang observer untuk mengamati dan menilai aktivitas, sikap, respon, dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan model *crossword puzzle*.

2. Lembar *Pretest & Posttest*

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes ini dilakukan untuk mengetahui atau mengukur pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS (Arikunto, 2013)

Pretest merupakan tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan dimulai kegiatan belajar dengan menggunakan model *Crossword Puzzle Posttest*

merupakan tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah kegiatan belajar menggunakan model *Crossword Puzzle*. Skor akhir yang diperoleh ditransformasikan menjadi nilai dengan skala (0-100), maka rumus yang digunakan yaitu:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor mentah}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

I. Teknik Pengumpulan Data

Setiap teknik pengumpulan data akan menghasilkan data yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan berbagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang lengkap. Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Observasi

Observasi adalah tindakan pengumpulan data yang mestinya mampu merekam gambaran suatu fakta, Tujuan dilakukannya kegiatan observasi ini ialah untuk mengamati pembelajaran yang sedang berlangsung (Suyitno, 2018). Hal ini dilakukan untuk mengamati pembelajaran yang sedang berlangsung. Peneliti melakukan observasi ke sekolah terlebih dahulu kemudian berkonsultasi dengan guru mengenai kelas yang akan digunakan, waktu penelitian, keadaan siswa serta materi pelajaran yang akan diteliti.

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes ini dilakukan untuk mengetahui atau mengukur pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS (Arikunto, 2013) Tes

yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yakni *pretest* yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan penerapan model *Crossword Puzzle* dan *posttest* merupakan tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah diberikan perlakuan penerapan model *Crossword Puzzle*. Kedua tes ini dilakukan untuk membandingkan minat belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penerapan *Crossword Puzzle*.

3. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengetahui data tentang sekolah dan kondisi sekolah sebagai tempat penelitian. Pada dasarnya sumber informasi ini, yaitu segala macam bentuk informasi yang berhubungan dengan dokumen. Pada penelitian ini peneliti mengambil dokumen berupa foto kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Crossword Puzzle*. Foto yang diambil sebagai sumber data untuk memperjelas hasil penelitian.

J. Teknik Analisis Data

Mengolah data hasil penelitian digunakan dua teknik statistik yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik pencapaian hasil belajar siswa bagi kelas eksperimen. Dalam hal ini digunakan jumlah sampel, nilai tertinggi dan nilai rendah, nilai rata-rata, standar deviasi, serta ketuntasan hasil belajar. Berikut kategori skor hasil belajar, dapat dilihat pada tabel skor sebagai berikut:

Tabel 3 4 Pedoman Pengkategorian Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai (Angka 100)	Pengkategorian
85-100	Sangat Tinggi
71-84	Tinggi
66-70	Sedang
51-65	Rendah
0-50	Sangat Rendah

Sumber: UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar.

b. Analisis Data statistik inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Analisis inferensial digunakan pada statistik parametrik dan nonparametrik. Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji t. Sebelum pengujian, hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian analisis prasyarat, yakni uji normalitas dimana semua data diolah pada sistem SPSS (*Statistical Package for Social Science*) Versi 26.0.

1. Pengujian Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti terdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data hasil menulis narasi siswa menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada sistem SPSS Versi 26.0 Data minat belajar siswa akan terdistribusi normal jika signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$. Dengan taraf kesalahan (α) yang digunakan yaitu 0,05. Hipotesis yang diajukan adalah :

H_1 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_0 : Sampel berasal dari populasi tidak berdistribusi normal

2. Pengujian homogenitas.

Pengujian homogen bertujuan untuk melihat apakah data minat belajar siswa baik sebelum dan sesudah dan setelah perlakuan berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Dengan kriteria pengujian yaitu data dikatakan berasal dari populasi yang bervariasi sama jika signifikan atau nilai $P > 0,05$ sedangkan jika signifikan atau nilai $P < 0,05$ maka data dikatakan tidak berasal dari populasi yang bervariasi sama. Uji homogenitas dua varian terhadap hasil data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji Levene dengan *software statistical package four social science (SPSS) 26.0 for windows*.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara *pretest* dengan *posttest*. Pengujian ini dilakukan menggunakan program SPSS versi 26.0 dengan independent sample t-test, taraf kesalahan (α) yang digunakan yaitu 0,05. Adapun kemungkinan Kemungkinan hasil penelitian signifikansi SPSS Versi 26.0 yaitu :

- a) Jika sig $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
- b) Jika sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil belajar murid kelas IVA di UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar dengan menggunakan perbandingan nilai *pretest* yang merupakan tes awal sebelum perlakuan model pembelajaran *crossword puzzle* dengan nilai *posttest* setelah perlakuan model pembelajaran *crossword puzzle* diterapkan. Adapun hasil analisis statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil analisis deskriptif

a. Deskripsi skor Hasil Belajar *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas IVA UPT SPF SDN Gaddong II

Berikut disajikan tabel statistik skor hasil belajar siswa kelas IVA UPT SPF SDN Gaddong II diberikan *Pre-test* dan *Post-test* yaitu:

Tabel 4 1 Statistik Skor *Pre-Test* dan *Post-Test* Hasil belajar Siswa Kelas IVA

Statistik	Nilai Statistik <i>Pre-test</i>	Nilai Statistik <i>Post-test</i>
Ukuran sampel	20	20
Skor ideal	100	100
Skor tertinggi	73	93
Skor terendah	20	66
Rentang skor (Range)	53	27
Skor rata-rata (Mean)	46,35	81

Standar deviasi	14,40	8,74
-----------------	-------	------

Sumber: Hasil Olahan Data Dari IBM SPSS Statistic Version 26.0

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil belajar IPS siswa ketika diberikan *Pre-Test* kepada 20 siswa sebesar 46,35 dengan standar deviasi 14,40 dan skor ideal 100 berada pada kategori sangat rendah berdasarkan kategori hasil belajar siswa. Sedangkan rata-rata hasil belajar IPS siswa setelah diberikan *Post-test* atau diterapkannya model pembelajaran *Crossword Puzzle* kepada 20 siswa sebesar 81 dengan standar deviasi 8,74 dan skor ideal 100 berada pada kategori tinggi berdasarkan kategori hasil belajar siswa jika hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 4 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil belajar Siswa IPS Siswa Kelas IVA

No.	Skor	kategori	Pre-test		Post-test	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	0-50	Sangat rendah	13	65%	-	-
2.	51-65	Rendah	4	20%	-	-
3.	66-70	Sedang	2	10%	3	15%
4.	71-84	Tinggi	1	5%	9	45%
5.	85-100	Sangat tinggi	-	-	8	40%
Jumlah			20	100%	20	100%

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan tabel 4.2 terlihat bahwa persentasi hasil belajar IPS siswa Ketika diberikan *Pre-Test* yakni 20 siswa terdapat 13 siswa atau 65% siswa yang

masuk kategori sangat rendah, 4 siswa atau 20% siswa yang masuk kategori rendah, 2 siswa atau 10% yang masuk kategori sedang, 1 siswa atau 5% siswa yang masuk kategori tinggi dan 0% siswa yang masuk kategori sangat tinggi. Sedangkan persentasi hasil belajar IPS siswa setelah diberikan *Post-Test* atau diberikan perlakuan yakni 20 siswa terdapat 0% siswa yang masuk kategori sangat rendah, 0% siswa yang masuk kategori rendah, 3 siswa atau 15% yang masuk kategori sedang, 9 siswa atau 45% yang masuk kategori tinggi dan 8 siswa atau 40% yang masuk kategori sangat tinggi.

Tabel 4 3 Hasil Observasi Pembelajaran Kelas IVA

Skor	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>
Skor perolehan	19	31
Skor makasimal	35	35
Persentase	54%	88%
Kategori	Cukup aktif	Sangat aktif

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan data hasil pengamatan pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran pada *pretest* aktif dengan skor perolehan 19 pada presentase 54%. Sedangkan pada saat *posttest* skor perolehan 31 pada persentase 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada saat *posttest* aktifitas siswa lebih aktif dibandingkan pada saat *pretest*. Dapat dikatakan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar serta efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS.

b. Deskripsi ketuntasan Hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil pengamatan aktifitas siswa selama proses pembelajaran baik pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4 4 Deskripsi Ketuntasan Hasil belajar Setelah Diterapkan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Persentase nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
≤ 74	Tidak tuntas	5	25%
≥ 75	Tuntas	15	75%
Jumlah		20	100

Sumber: UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas IVA UPT SPF SDDN Gaaddong II Kota Makassar setelah dilakukan *posttest* yang berjumlah 20 siswa (25%) belum tuntas dan (75%) telah tuntas hasil belajarnya. Ini berarti ketuntasan hasil belajar siswa pada saat diterapkan model pembelajaran *crossword puzzle* memuaskan secara klasikal karena rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 81 telah mencapai KKM yang telah ditentukan disekolah tersebut yaitu 75. Sehingga dapat dilihat perbedaan mendasar bahwa rata-rata nilai siswa pada saat *pretest* adalah 46,35 sedangkan pada *posttest* adalah 81. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle* untuk siswa kelas IV DI UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar memiliki pengaruh yang signifikan dengan meningkatnya Hasil belajar siswa.

2. Hasil Analisis Data Statistik Inferensial

Pada penelitian ini dilakukan juga analisis statistik dengan melakukan uji hipotesis penelitian menggunakan uji-t. Namun sebelumnya, dilakukan terlebih dahulu pengujian dasar yaitu uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan apakah data-data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data hasil penelitian dengan menggunakan uji one-sample kolmogrov-smirnov Test pada aplikasi SPSS versi 26.0

Kriteria pengujian normalitas dengan hasil olahan SPSS versi 26.0 yaitu:

Pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

- a. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan
- b. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 4 5 Uji Normalitas Tes

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil <i>pretest</i>	.170	20	.131	.942	20	.256
Hasil <i>posttest</i>	.173	20	.120	.916	20	.082

Sumber: Hasil Olahan Data Dari IBM SPSS Statistic Version 26.0

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh pada *pretest* adalah 0,131 sedangkan *post-test* nilai signifikansinya 0,120 karena nilai signifikan $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan pada data hasil *pretest* dan *posttest*. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Adapun kriteria dalam pengujian homogenitas yaitu:

- a. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data homogen.
- b. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak homogen.

Tabel 4 6 Uji Homogen Tes

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	1.254	4	11	.345
	Based on Median	.792	4	11	.554
	Based on Median and with adjusted df	.792	4	8.629	.560
	Based on trimmed mean	1.193	4	11	.367

Sumber: Hasil Olahan Data Dari IBM SPSS Statistic Version 26.0

Berdasarkan dari hasil analisis pada tabel *Test of homogenitas of variance, based on mean* diperoleh sig = 0,345 karena nilai sig $0,345 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian data pada nilai *pretest* dan *posttest* adalah homogen.

3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang dilakukan yaitu *Paired Sample Test* untuk *pretest* dan *posttest*. pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh Hasil belajar siswa kelas IVA yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle*. Adapun pedoman atau dasar pengambilan Keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Jika sig.(2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak berarti tidak terdapat Pengaruh Penerapan Model *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II.
- b. Jika sig.(2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima terdapat Pengaruh Penerapan Model *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II.

Berikut tampilan output *SPSS Version 26.0* hasil analisis data *pretest* dan *posttest* kelas IVA yaitu sebagai berikut:

Tabel 4 7 Uji Hipotesis Tes

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Tes – Post Test	-34.250	9.787	2.188	-38.830	-29.670	-15.651	19	.000

Sumber: Hasil Olahan Data Dari IBM SPSS Statistic Version 26.0

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS versi 26.0 pada Uji Hipotesis menggunakan *Paired Samples Test* dapat dilihat pada tabel 4.7 diperoleh sig.(2-tailed) = 0,000 dengan demikian H_0 di tolak dan H_1 diterima karena sig.(2-tailed) $< \alpha$ atau (0,000 < 0,05) Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap Hasil belajar siswa kelas IVA UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar.

B. Pembahasan

Langkah pertama dalam penerapan model pembelajaran *crossword puzzle* yaitu dengan mencurahkan gagasan (brainstorming) yang berkaitan dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam hal ini seluruh siswa diberikan kesempatan untuk mencurahkan gagasan yang dia ketahui setelah diberikan materi pembelajaran sebelumnya. Pada awal penerapan model pembelajaran *crossword puzzle* di kelas eksperimen para siswa masih canggung dan tegang dalam mencurahkan gagasannya diakibatkan karena para siswa masih belum nyaman dalam penerapan model pembelajaran ini akan tetapi pada hari kedua siswa sudah bisa beradaptasi dengan model pembelajaran ini sehingga mereka sangat antusias dalam hal ini siswa memiliki perasaan senang didalam kelas, ketertarikan dalam mencurahkan gagasannya, memperhatikan guru dan terlibat aktif dalam

mencurahkan gagasan di kelas sebanyak 75% dari keseluruhan siswa, 25% siswa masih kurang percaya diri dan masih belum memahami pembelajaran yang dilakukannya.

Peneliti menyiapkan LKPD siswa yaitu lembar *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) yang di print berisi beberapa kotak menurun dan mendatar dengan jumlah kotak yang sudah dirancang sesuai dengan jawaban yang telah ditetapkan dengan berdasarkan pada materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang telah diberikan sebelumnya. Adapun penentuan soal dalam model pembelajaran *crossword puzzle* ini yaitu berpedoman pada indikator pada Pelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan materi norma dan adat istiadat adapun jumlah soalnya yaitu sebanyak 10 nomor dalam hal ini 5 soal menurun dan 5 soal mendatar. Peneliti membagi kelompok sebanyak 4 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan rata-rata 5 orang.

Adapun pembagian kelompok ini diatur oleh peneliti yaitu setiap kelompok mempunyai siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda misalnya, siswa yang mempunyai kemampuan cepat, sedang dan lambat selanjutnya peneliti memberikan arahan dan aturan kepada siswa dalam penerapan model *crossword puzzle* yaitu peneliti menetapkan batas waktu pengerjaan, saat siswa mengerjakan tugasnya peneliti menggambar kotak-kotak *crossword puzzle* dipapan tulis untuk nantinya menjawab soal *crossword puzzle* bersama-sama dengan peserta didik dan memberikan hadiah (rewards) kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar tujuannya agar meningkatkan kembali motivasi dan minat belajarnya begitupun dengan kelompok lain.

Pada penerapan model ini rata-rata siswa berantusias dalam proses pembelajaran mereka merasa senang, nyaman tidak bosan, tidak tegang pada saat pembelajaran berlangsung karena mereka belajar sambil bermain bersama temannya. Adapun yang masih pasif ketika model ini diterapkan atau tidak berantusias diakibatkan karena beberapa faktor salah satunya yaitu kurangnya kecakapan atau kemampuan baik bakat maupun pengalaman belajar dan tidak adanya dorongan untuk melakukan kegiatan belajar dalam dirinya.

Berdasarkan deskripsi data yang diuraikan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *crossword puzzle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IVA di UPT SPF SDN Gaddong II dilihat dari analisis statistik deskriptif dengan menggunakan program SPSS versi 26.0 diperoleh nilai hasil *pretest* dengan nilai rendah adalah 20 dan yang tertinggi adalah 73 sedangkan pada *posttest* diperoleh nilai terendah adalah 66 dan nilai tertinggi adalah 93. Nilai rata-rata (*Mean*) *pretest* 46,35 sedangkan pada *posttest* adalah 81.

Selanjutnya, jika dilihat dari hasil Uji Normalitas pada nilai signifikan *pretest* 0,131 atau $0,131 > 0,05$ dan untuk *posttest* 0,120 atau $0,120 > 0,05$ dimana jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka data hasil penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian pada hasil Uji Homogenitas *Test Of Homogeneity Of Variances Based On Mean* menunjukkan bahwa nilai tes signifikan $> \alpha$ atau $0,345 > 0,05$. Data hasil penelitian dinyatakan telah homogen karena nilai signifikansi lebih besar dari pada taraf standar (α) yang telah ditentukan. Untuk uji hipotesis menggunakan uji *paired sample test*, menunjukkan bahwa nilai sig.(2-

tailed) $< \alpha$ atau $(0,000 < 0,05)$.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *crossword puzzle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa karena sig.(2-tailed) $< \alpha$ atau $(0,000 < 0,05)$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IVA UPT SPF SDN Gaddong II



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap Hasil belajar siswa kelas IVA di UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar. Hal ini dapat dibuktikan dari skor rata-rata *pretest* kelas IVA memperoleh 46,35 berada pada kategori rendah dan skor rata-rata *posttest* setelah diterapkan model *Crossword Puzzle* adalah 81 berada pada kategori tinggi.

Analisis data berikutnya adalah uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample Test* untuk *post-test* menunjukkan bahwa $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < \alpha$ atau $(0,000 < 0,05)$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IVA UPT SPF SDN Gaddong II. Hal ini terlihat dari antusias siswa yang lebih aktif, siswa lebih bersemangat Ketika belajar, dan hasil belajarnya pada saat diterapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang diperoleh oleh peneliti, diberikan beberapa saran guna untuk memperbaiki mutu Pendidikan termasuk untuk guru, siswa sekolah maupun pihak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini:

1. Disarankan kepada guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat dalam mengajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Disarankan kepada guru agar lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar dan guru diharapkan membuat model pembelajaran. Agar lebihh memudahkan

siswa dalam memahami Pelajaran yang disampaikan dengan bantuan model pembelajaran. Termasuk model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

3. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini disarankan dapat mencermati keterbatasan dalam penelitian ini sehingga dapat menyempurnakan penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, O. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. 8 (2) : 468.
- Amin & Linda, Y. S. S. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM.
- Apriyani, E. 2018. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MI Azizan Palembang*. Skripsi diterbitkan. Palembang: UIN Raden Fatah Palembang.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Berutu, M. H. A., & Tambunan, M. I. H. (2018). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA SE- Kota STABAT. *Jurnal Biolokus*, 1(2).
- Dasep Bayu, A. dkk. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka Grup.
- Djamaluddin, A. & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: CV Kaffah Learning Center.
- Endah, J. *Upaya Meningkatkan Minat belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle*. Skripsi diterbitkan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Hidayat, Isnu. 2019. *50 strategi pembelajaran populer*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. 2021. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16 (1): 44–48.
- Lestari, K. E. & Mokhammad, R. Y. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mudrika, babo, R Roslenny B. & Idawati. 2022. Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa SD Dalam Menggunakan Model Pembelajaran *Think Talk Write* Berbantuan Media Puzzle. *Gema Wiralodra*, 13(2): 429-439
- Mulyono & Suardi, I. W. 2018 *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*. Yogyakarta: Gawe Buku.

- Nurafni B, Fitri, Y. M., & Fatimah, A. 2023. Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres Manggala Kota Makassar. *INNOVATIVE*. 3(3): 11102-11110
- Octavia, A. S. 2020. *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta:Deepublish.
- Pagarra, Hamzah dkk. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPA di Kabupaten Gowa. *Pinisi Journal Of Education*. 3 (5) : 95.
- Priyono, 2016. *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Zifatama Publishing.
- Ryzca, S. Q. Karima, A. I. Regita, D. C. & Nailatul, H. 2022. Pengaruh Ilmu Pendidikan Sosial Untuk Siswa SD di Lingkungan Sekolah. *Pendidikan Dan Keguruan*. 2(3): 95-100.
- Rosyidah, L. 2012. *Pengaruh Metode Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MIN Sucenjurutengah Bayan Purworejo*. Skripsi diterbitkan. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Said, A. & Budimanjaya, A. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana
- Siska, Y. 2016. *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sri, K. P. 2019. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) Terhadap Minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa*. Skripsi diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sugiyono.2015. *Metode penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. 2019. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, A. 2016. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta:PRENADAMEDIA GROUP
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suyitno. 2018. *Metode penelitian kualitatif: konsep. Prinsip dan operasionalnya*. Tulungagung: Akademia Pustaka.

S. Waluyo, 2017. Model Pembelajaran Crossword Puzzle Di Smp Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. *PENDAR CAHAYA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3):94.

Syahza, A. 2021. *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru:UR Press.

Utami, A. R. 2022. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Crozzword Puzzle Terhadap Minat dan Minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri Minasa Upa Kota Makassar*. Skripsi diterbitkan. Makassar: Unismuh.



LAMPIRAN



INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: INDAH KHAIRUNNISA
Instansi	: UPT SPF SDN GADDONG II
Tahun Penyusunan	: 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Kelas	: 4
BAB 8	: Membangun Masyarakat yang Beradab
Topik	: Norma dalam Adat Istiadat Daerahku
Alokasi Waktu	: 2 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Mempelajari apa itu norma dan adat istiadat	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar : : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi RepublikIndonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV Pengenalan Tema <ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru bagian Ide Pengajaran • Persiapan lokasi: Lingkungan sekolah Topik A. Norma dalam Adat Istiadat Daerahku Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik: <ul style="list-style-type: none"> • 1. Lembar <i>Crossword Puzzle</i>, 2. Alat tulis Persiapan Lokasi: <ul style="list-style-type: none"> • Pengaturan tempat duduk berkelompok. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pembelajaran Tatap Muka	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab 8 :**
 1. Mempelajari apa itu norma dan adat istiadat.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :**
 1. Peserta Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai perkenalan.
 2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini.
 3. Peserta didik membuat rencana belajar.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik A :**
 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi definisi norma
 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi definisi adat istiadat
 3. Peserta didik dapat mengidentifikasi norma atau adat istiadat yang berlaku di sekitarnya..

B. PEMAHAMAN BERMAKAN

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai perkenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik A. Norma dalam Adat Istiadat Daerahku :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi definisi norma., mengidentifikasi definisi adat istiadat. dan mengidentifikasi norma atau adat istiadat yang berlaku di sekitarnya

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 8

Bagaimana manusia dapat hidup rukun berdampingan dengan berbagai sifat dan karakter yang berbeda?

Topik A. Norma dalam Adat Istiadat Daerahku

1. Apa yang dimaksud dengan norma?
2. Apa yang disebut dengan adat istiadat?
3. Adakah norma atau adat istiadat yang berlaku di sekitarmu? Sebutkan

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Pengenalan Topik Bab 8 (2 JP)

Kegiatan Apersepsi

1. Mulailah kelas dengan melakukan tanya jawab kepada peserta didik mengenai “Hal apa yang membuat manusia hidup rukun dan tertib?”
2. Lakukan tanya jawab singkat ini untuk mengajak peserta didik mengenal konsep norma dan peraturan di rumah.
3. Berikan kesempatan pada peserta didik untuk menceritakan pengalamannya terkait pertanyaan yang guru ajukan.
4. Berikan penjelasan kepada peserta didik tentang apa itu norma dan peraturan dengan cara mengelaborasi konsep norma dan peraturan dengan pengalaman peserta didik ketika berada di rumah.

5. Setelah itu, Arahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan selanjutnya.



Lakukan Bersama

Kegiatan inti

1. Bentuklah kelompok, terdiri dari 3-5 peserta didik disesuaikan dengan jumlah siswa!
2. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A pada Buku Siswa. Guru memberikan penjelasan terhadap materi.
3. Ajukanlah pertanyaan esensial dari bab ini kepada peserta didik dan hubungkan dengan kehidupan mereka sehari-hari, seperti:
 - a. Dari mana asal kalian?
 - b. Kebiasaan apa yang menjadi ciri khas di daerah asal kalian?
4. Setelah itu, Guru membagikan lembar kerja peserta didik (model crossword puzzle atau teka teki silang) kepada siswa secara berkelompok
5. Sampaikan aturan dan cara kegiatan pengerjaan lembar *crossword puzzle* kepada peserta didik!
6. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan lembar peserta didik!
7. Menetapkan batas waktu pengerjaan.
8. Memberi rewards kepada keapada peserta didik yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

E. AESMEN/PENILAIAN

1. Penilaian sikap
2. Penilaian pengetahuan
3. Penilaian keterampilan

F. KEGATANPENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk mrmahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

Lampiran 2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

CROSSWORD PUZZLE NORMA & ADAT ISTIADAT

Nama:

Kelas:



MENURUN

1. Aturan yang berlaku pada suatu wilayah disebut...
2. Mencium tangan kedua orang tua Ketika hendak pergi, merupakan Norma atau adat istiadat dilingkungan...
4. Pakaian di atas dipakai oleh masyarakat makassar ketika upacara atau perayaan apa?
6. Adat istiadat yang ditunjukkan pada gambar di atas berasal dari daerah...
8. Hewan apa yang di buru oleh masyarakat lamalera?

MENDATAR

3. Tidak mengucapkan permisi ketika memasuki rumah teman, melanggar norma..
5. Tidak boleh menggunakan alat elektronik, merupakan aturan dari wilayah baduy....
7. Masyarakat kajang hitam tidak boleh menggunakan pakaian selain warna...
9. istiadat, Aturan tidak tertulis dan diakui sebagai hal yang baik untuk dilakukan disebut...
10. Petugas adat dibali yang bertugas menjaga keamanan upacara adat, disebut...

Kunci Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

CROSSWORD PUZZLE NORMA & ADAT ISTIADAT

Nama:

Kelas:



MENURUN

1. Aturan yang berlaku pada suatu wilayah disebut...
2. Mencium tangan kedua orang tua Ketika hendak pergi, merupakan Norma atau adat istiadat dilingkungan...
4. Pakaian di atas dipakai oleh masyarakat makassar ketika upacara atau perayaan apa?
6. Adat istiadat yang ditunjukkan pada gambar di atas berasal dari daerah...
8. Hewan apa yang di buru oleh masyarakat lamalera?

MENDATAR

3. Tidak mengucapkan permissi ketika memasuki rumah teman, melanggar norma..
5. Tidak boleh menggunakan alat elektronik, merupakan aturan dari wilayah baduy...
7. Masyarakat kajang hitam tidak boleh menggunakan pakaian selain warna...
9. istiadat, Aturan tidak tertulis dan diakui sebagai hal yang baik untuk dilakukan disebut...
10. Petugas adat dibali yang bertugas menjaga keamanan upacara adat, disebut...

Lampiran 3 Lembar Hasil Observasi

a. Hasil Observasi Siswa Pada Saat *Pretest*

No.	Aktifitas yang Diamati	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi tentang norma dan adat istiadat			√		
2	Siswa aktif bertanya pada saat pembelajaran norma dan adat istiadat			√		
3	Siswa bersemangat pada saat proses pembelajaran norma dan adat istiadat				√	
4	Siswa yang memberikan jawaban jika guru mengajukan pertanyaan tentang materi norma dan adat istiadat			√		
5	Siswa tertib dalam mengikuti pembelajaran norma dan adat istiadat			√		
6	Bagaimana antusias siswa ketika menggunakan model <i>Crossword Puzzle</i>				√	
7	Bagaimna minat belajar siswa dalam penggunaan model <i>crossword puzzle</i> terhadap materi norma dan adat istiadat			√		
	Jumlah Skor Perolehan			19		
	Skor Maksimal			35		
	Presentase			54%		

$$\text{Presentase Pelaksanaan} = \frac{\text{Skor yang Dicapai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- Skor 5 : Sangat Baik
- Skor 4 : Baik
- Skor 3 : Cukup
- Skor 2 : Kurang
- Skor 1 : Sangat Kurang

b. Lembar Observasi Siswa Pada Saat *Posttest*

No.	Aktifitas yang Diamati	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi tentang norma dan adat istiadat		√			
2	Siswa aktif bertanya pada saat pembelajaran norma dan adat istiadat	√				
3	Siswa bersemangat pada saat proses pembelajaran norma dan adat istiadat	√				
4	Siswa yang memberikan jawaban jika guru mengajukan pertanyaan tentang materi norma dan adat istiadat		√			
5	Siswa tertib dalam mengikuti pembelajaran norma dan adat istiadat			√		
6	Bagaimana antusias siswa ketika menggunakan model <i>Crossword Puzzle</i>	√	★			
7	Bagaimna minat belajar siswa dalam penggunaan model <i>crossword puzzle</i> terhadap materi norma dan adat istiadat	√				
Jumlah Skor Perolehan		31				
Skor Maksimal		35				
Presentase		88%				

$$\text{Presentase Pelaksanaan} = \frac{\text{Skor yang Dicapai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$


Keterangan:

- Skor 5 : Sangat Baik
- Skor 4 : Baik
- Skor 3 : Cukup
- Skor 2 : Kurang
- Skor 1 : Sangat Kurang

Lampiran 4 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

1. Aturan yang berlaku pada suatu wilayah disebut...
 - a. Norma
 - b. Tulisan
 - c. Pengumuman
 - d. Petunjuk

2. Aturan tidak tertulis dan diakui sebagai hal yang baik untuk dilakukan disebut...
 - a. Hukum
 - b. Budaya
 - c. Adat istiadat
 - d. Himbauan

3. 
 - a. Jawa Tengah
 - b. Bali
 - c. Kalimantan timur
 - d. Papua

4. Petugas adat dibali yang bertugas menjaga keamanan upacara adat, disebut...
 - a. Sulinggih
 - b. Satpam
 - c. Pecalang
 - d. Sesepuh



5.

Pakaian di atas dipakai oleh masyarakat makassar ketika upacara atau perayaan apa?

 - a. Perpisahan adat
 - b. Peresmian bangunan
 - c. Penolak bencana
 - d. Pernikahan

6.

Tidak boleh menggunakan alat elektronik, merupakan aturan dari wilayah baduy....

 - a. Dalam
 - b. Dalam dan luar
 - c. Luar
 - d. Luar dan dalam

7.

Tidak mengucapkan permisi ketika memasuki rumah teman, melanggar norma..

 - a. Dipenjara
 - b. Mendapat dosa
 - c. Kesopanan
 - d. Didenda



8.

Hewan apa yang di buru oleh masyarakat lamalera?

- a. Paus
- b. Lumba-lumba
- c. Hiu
- d. Lobster

9. Masyarakat kajang hitam tidak boleh menggunakan pakaian selain warna...

- a. Putih
- b. Hitam
- c. Merah
- d. Biru

10. Mencium tangan kedua orang tua Ketika hendak pergi, merupakan Norma atau adat istiadat dilingkungan....

- a. Pertemanan
- b. Sekolah
- c. Keluarga
- d. Masyarakat

11. Akibat dari pelanggaran datang terlambat kesekolah adalah...

- a. Merugikan siswa lain yang akan menggunakan fasilitas sekolah
- b. Tidak punya teman karena rasa persatuan dan kesatuan berkurang
- c. Tidak bisa menggunakan fasilitas yang dibutuhkan
- d. Tidak bisa mengikuti pelajaran dengan baik di jam pertama



12.

Masyarakat betawi selalu membawa makanan tersebut setiap upacara atau perayaan tertentu sebagai seserahan wajib. Upacara yang dimaksud yaitu...

- a. Perpisahan adat
- b. Peresmian pembangunan
- c. Penolak bencana
- d. Pernikahan

13. kapal yang digunakan masyarakat lamalera untuk berburu paus disebut...

- a. phinisi
- b. kapal dagang
- c. paledang
- d. pesiar



14.

karapan sapi merupakan perlombaan pacuan sapi. Pada perlombaan ini sepasang sapi yang menarik semacam kereta dari kayu dipacu dalam lomba adu cepat melawan pasangan-pasangan sapi lain. Adat istiadat ini berasal dilaksanakan oleh masyarakat...

- a. baduy
- b. madura
- c. betawi
- d. sunda

15. perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Mencium tangan kedua orang tua Ketika hendak pergi

- 2) Menyanyikan lagu indonesia raya setelah acara
- 3) Tidak meludah di sembarang tempat
- 4) Menggunakan Bahasa asing yang baik dan benar

Norma ataupun adat istiadat yang ada di lingkungan masyarakat ditunjukkan oleh nomor...

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 1 dan 3



KUNCI JAWABAN

1. A
2. C
3. B
4. C
5. D
6. A
7. C
8. A
9. B
10. C
11. D
12. D
13. C
14. C
15. D



IPS KELAS 4 KURIKULUM MERDEKA
BAB 8
"Membangun Masyarakat yang Beradab"

TOPIK A

Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat mengidentifikasi definisi norma
- Peserta didik dapat mengidentifikasi definisi adat istiadat
- Peserta didik dapat mengidentifikasi norma atau adat istiadat yang berlaku di sekitarnya..

TOPIK A

NORMA DALAM ADAT ISTIADAT DAERAH

1. Norma adalah aturan yang berlaku pada suatu wilayah.
2. Adat istiadat adalah aturan tidak tertulis dan diakui sebagai hal yang baik untuk dilakukan.
3. Dengan kata lain, adat istiadat merupakan bagian dari norma.

TOPIK A



- Norma dibuat oleh manusia disesuaikan dengan keadaan masyarakat di suatu wilayah dengan memerhatikan nilai-nilai yang dijunjung pada kelompok masyarakat tersebut.

- Hal tersebut menjadikan norma hanya berlaku pada suatu tatanan masyarakat tertentu. Artinya, norma tidak bersifat menyeluruh.

TOPIK A



- Adat istiadat merupakan aturan tidak tertulis yang diakui sebagai hal baik oleh masyarakat, sehingga terus dilakukan dan menjadi sebuah kebiasaan.

- Adat istiadat juga berlaku bagi masyarakat yang tinggal di wilayah tertentu. Artinya, tidak bersifat menyeluruh



TOPIK A

CONTOH NORMA

Norma agama


1. Berdoa sebelum mulai belajar di sekolah.
2. Tidak curang (mencontek) saat ujian atau ulangan.
3. Saling menghormati agama lain seperti nyepi, natal, Idul Fitri.

Norma kesopanan

1. Tidak meludah sembarang
2. Menghormati Bapak dan Ibu Guru.
3. mencium tangan kedua orang tua ketika hendak pergi

Norma Hukum


1. Tidak Mencuri atau merampas milik orang lain.
2. Siswa wajib menaati segala tata tertib yang diberlakukan di lingkungan sekolah.
3. Siswa tidak boleh terlambat masuk sekolah.



TOPIK A

CONTOH ADAT ISTIADAT

1. Upacara Rambu Solo suku toraja, yaitu upacara pemakaman sebagai bentuk penghormatan terakhir kepada orang meninggal.
2. seserahan wajib masyarakat betawi saat pernikahan yaitu roti buaya
2. Penggunaan baju bodo saat acara pernikahan.
3. Masyarakat kajang yg menggunakan pakaian serba hitam.
4. lomba karapan sapi oleh masyarakat madura
5. Mengadakan upacara pembakaran mayat atau ngaben bagi masyarakat Bali





Lampiran 6 Hasil *Pretest* & *Posttest* Siswa

TGL = 13/1/2024
NAMA = AFIKA TRIAS PUSPITO
KELAS = 4A

SOAL IPAS
BAB 8 MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB
(Topik A)

1. Aturan yang berlaku pada suatu wilayah disebut...

- a. Norma
- b. Tulisan
- c. Pengumuman
- d. Petunjuk

2. Aturan tidak tertulis dan diakui sebagai hal yang baik untuk dilakukan disebut...

- a. Hukum
- b. Budaya
- c. Adat istiadat
- d. Himbauan

3.  Adat istiadat yang ditunjukkan pada gambar di atas berasal dari daerah...

- a. Jawa Tengah
- b. Bali
- c. Kalimantan timur
- d. Papua

4. Petugas adat dibali yang bertugas menjaga keamanan upacara adat, disebut...

- a. Sulinggih
- b. Satpam
- c. Pecalang
- d. Sesepuh

gibener $\frac{9}{15} \times 100 = 60$

mama = afiko TRIAS PUSPITA
kelas = 9A

SOAL IPAS
BAB 8 MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB
(Topik A)

1. Aturan yang berlaku pada suatu wilayah disebut...

- a. Norma
- b. Tulisan
- c. Pengumuman
- d. Petunjuk

14 benar $\frac{14}{15} \times 100 = 93$

2. Aturan tidak tertulis dan diakui sebagai hal yang baik untuk dilakukan disebut...

- a. Hukum
- b. Budaya
- c. Adat istiadat
- d. Himbauan

3.



Adat istiadat yang ditunjukkan pada gambar di atas berasal dari daerah...

- a. Jawa Tengah
- b. Bali
- c. Kalimantan timur
- d. Papua

4. Petugas adat dibali yang bertugas menjaga keamanan upacara adat, disebut...

- a. Sulinggih
- b. Satpam
- c. Pecalang
- d. Sesepeuh

Lampiran 7 Nilai *Pre-Test* & *Post-Test* Kelas IVA

a. Nilai *Pre-Test*

No.	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>
1	ABIDZAR AL GHIFARI	33
2	AFIKA TRIAS PUSPITA	60
3	AFIRA FITIYA	61
4	AISYAH AL GAZALI	40
5	AIYLA CITRA	60
6	ARDIMAN	67
7	AZKA NURDAFFA	40
8	DINDA ANGGRIYANI	67
9	DZAKIRA TALITA ZAHRA	33
10	FAIZAH AFIFAH	47
11	LUTFIAH MIKAYLA SOFYAN	53
12	MUH. NOAHDZAR AHNAF.A	73
13	MUH. ZULTAN ADITYA MULQY	33
14	MUH. AL BILAL	47
15	MUHAMMAD YOGA PRASETYO	20
16	NURUL AQHIRA	33
17	PUTRA AL-BAZHITU	33
18	PUTRI RESKY AULYA	47
19	ZAHWA SYAHIRAH FITRI	40
20	A. ZHRANA QURRATA A	40
	JUMLAH	927

Skor tertinggi	73
Skor minimal	20
Rata-rata	46,35
Range	53
Standar deviasi	14,40

b. Nilai *Post-Test*

No.	Nama	Nilai <i>Post-Test</i>
1	ABIDZAR AL GHIFARI	67
2	AFIKA TRIAS PUSPITA	93
3	AFIRA FITIYA	93
4	AISYAH AL GAZALI	73
5	AIYLA CITRA	87
6	ARDIMAN	93
7	AZKA NURDAFFA	80
8	DINDA ANGGRIYANI	87
9	DZAKIRA TALITA ZAHRA	66
10	FAIZAH AFIFAH	80
11	LUTFIAH MIKAYLA SOFYAN	80
12	MUH. NOAHDZAR AHNAF.A	87
13	MUH. ZULTAN ADITYA MULQY	80
14	MUH. AL BILAL	80
15	MUHAMMAD YOGA PRASETYO	66
16	NURUL AQHIRA	73
17	PUTRA AL-BAZHITU	87
18	PUTRI RESKY AULYA	73
19	ZAHWA SYAHIRAH FITRI	87
20	A. ZHRANA QURRATA A	80
	JUMLAH	1612

Skor tertinggi	93
Skor minimal	66
Rata-rata	81
Range	27
Standar deviasi	8,74

Lampiran 8 Tabel Deskriptif Nilai *Pre-Test* & *Post-Test* Kelas IVA

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Pre-test	Mean		46.3500	3.22105
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	39.6083	
		Upper Bound	53.0917	
	5% Trimmed Mean		46.3333	
	Median		43.5000	
	Variance		207.503	
	Std. Deviation		14.40495	
	Minimum		20.00	
	Maximum		73.00	
	Range		53.00	
	Interquartile Range		27.00	
	Skewness		.271	.512
	Kurtosis		-.800	.992
	Post-test	Mean		80.6000
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	76.5075	
		Upper Bound	84.6925	
5% Trimmed Mean			80.7222	
Median			80.0000	
Variance			76.463	
Std. Deviation			8.74432	
Minimum			66.00	
Maximum			93.00	
Range			27.00	
Interquartile Range			14.00	
Skewness			-.265	.512
Kurtosis			-.890	.992

Lampiran 9 Absen Kelas IVA

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS IVA
UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar
TAHUN PELAJARAN 2023**

No.	Nama	Jenis Kelamin (L/P)	Pertemuan			
			1	2	3	4
1	ABIDZAR AL GHIFARI	L	√	√	√	√
2	AFIKA TRIAS PUSPITA	P	√	√	√	√
3	AFIRA FITIYA	P	√	√	√	√
4	AISYAH AL GAZALI	P	√	√	√	√
5	AIYLA CITRA	P	√	√	√	√
6	ARDIMAN	L	√	√	√	√
7	AZKA NURDAFFA	L	√	√	√	√
8	DINDA ANGGRIYANI	P	√	√	√	√
9	DZAKIRA TALITA ZAHRA	P	√	√	√	√
10	FAIZAH AFIFAH	P	√	√	√	√
11	LUTFIAH MIKAYLA SOFYAN	P	√	√	√	√
12	MUH. NOAHDZAR AHNAF.A	L	√	√	√	√
13	MUH. ZULTAN ADITYA MULQY	L	√	√	√	√
14	MUH. AL BILAL	L	√	√	√	√
15	MUHAMMAD YOGA PRASETYO	L	√	√	√	√
16	NURUL AQHIRA	P	√	√	√	√
17	PUTRA AL-BAZHITU	L	√	√	√	√
18	PUTRI RESKY AULYA	P	√	√	√	√
19	ZAHWA SYAHIRAH FITRI	P	√	√	√	√
20	A. ZAHRANA QURRATA A	P	√	√	√	√

Lampiran 10 Profil Sekolah UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar

Table 1.1 Profil UPTD SPF SDN Gaddong II

I	Identitas Sekolah	
1	Nama Sekolah	UPT SPF SDN Gaddong II
2	Nis	0039117905016502
3	Nss	101196008217
4	Provinsi	Sulawesi Selatan
5	Otonomi	Daerah
6	Kecamatan	Bontoala
	Desa/kelurahan	Gaddong
	Jalan dan nomor	Laiya Nomor: 44
7	Kode Pos	00157
8	Telephone	Kode Wilayah: 0411 Nomor: 3651642
9	Faksimile	Kode Wilayah:- Nomor:-
10	Daerah	Perkotaan
11	Status Sekolah	Negeri
12	Kelompok Sekolah	Inti
13	Akreditasi	A
14	Surat Keputusan/SK	Nomor: TGL:
15	Penerbit SK	-
16	Tahub Berdiri	1947
17	Tahun Perubahan	1981

18	Kegiatan Belajar Mengajar	Pagi
19	Bangunan Sekolah	Milik Sendiri
20	Luas Bangunan	L: P: 24
21	Lokasi Sekolah	864 M
22	Jarak Ke Pusat Kecamatan	3 KM
23	Jarak Ke Pusat Otda	24 KM
24	Terletak Pada Lintasan	KAB/Kota
25	Jumlah Keanggotaan Rayon	5 Sekolah
26	Organisasi Penyelenggara	Pemerintah

a. Tenaga Pendidik

UPT SPF SDN Gaddong II memiliki 19 orang tenaga pendidik dan kependidikan, sebagai berikut:

Table 1.2 Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Jenis Kepegawaian	Jenis Kelamin		Kualifikasi Pendidikan				Sertifikat Pendidik	
	L	P	SMA	D2	S1	S2	Sudah	Belum
ASN / PPPK	2	12	0	1	11	2	7	7
Kontrak	0	1	1	0	0	0	0	1
Honor	2	2	1	0	3	0	0	4

Jumlah	4	15	2	1	14	2	7	12
Persentase %	21,05	78,9	10,5	5,2	73,6	10,5	36,8	63,15

b. Siswa satuan UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar

Jumlah siswa di UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar pada tahun ajaran 203-2024 saat ini jumlahnya sebanyak 270 siswa, data tersebut diambil berdasarkan data rekapitulasi siswa UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar, jumlah rincian laki-laki sebanyak 153 siswa, perempuan sebanyak 117 siswa yang terbagi dari kelas I, II, III,IV,V, VI, berdasarkan tabel dibawah ini:

Table 1.2 Jumlah Keseluruhan Siswa UPT SPF SDN Gaddong II

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	30	17	47
2	30	17	47
3	26	25	51
4	21	15	36
5	23	25	48
6	23	18	41
Jumlah	153	117	270

c. Visi dan Misi UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar

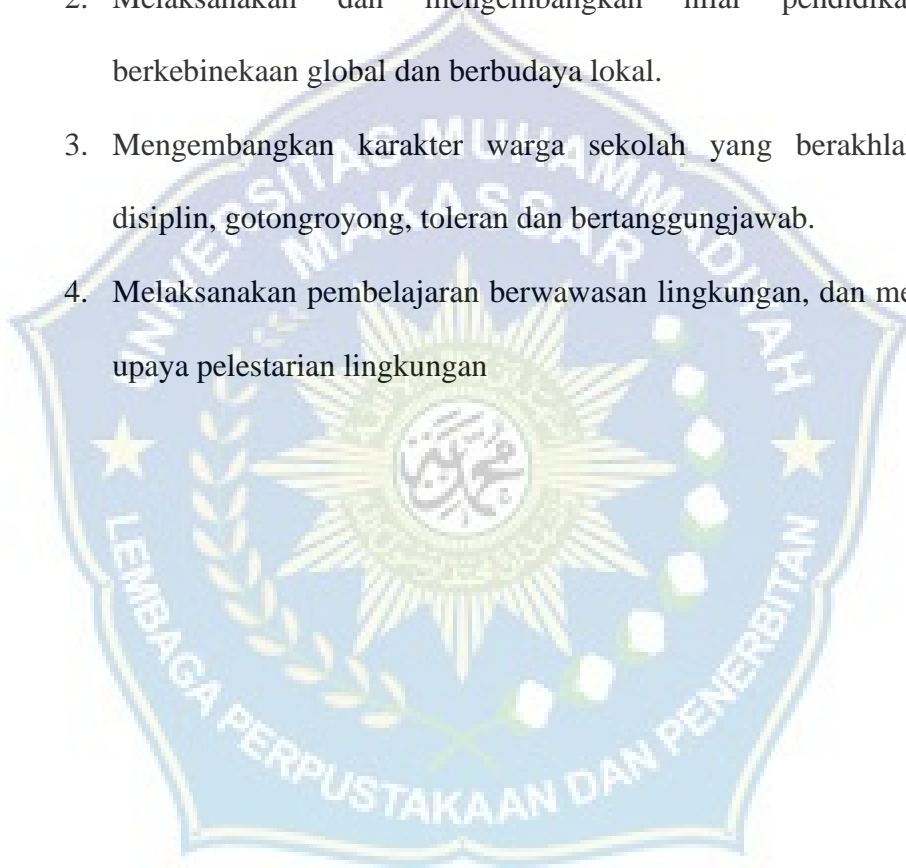
Visi :

Terwujudnya warga sekolah yang berprestasi, berbudaya, berkarakter dan berwawasan lingkungan.

Misi :

Berdasarkan visi dan indikator visi di atas, maka Misi Pendidikan di SDN Gaddong II dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mewujudkan prestasi peserta didik berlandaskan Akhlak, Iman dan Takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Melaksanakan dan mengembangkan nilai pendidikan yang berkebinekaan global dan berbudaya lokal.
3. Mengembangkan karakter warga sekolah yang berakhlak mulia, disiplin, gotongroyong, toleran dan bertanggungjawab.
4. Melaksanakan pembelajaran berwawasan lingkungan, dan mendukung upaya pelestarian lingkungan



Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian

Hari/Tanggal	Gambar	Keterangan
Rabu/10 Januari 2024		Penyerahan Surat Izin Penelitian
Sabtu/13 Januari 2024		Pelaksanaan <i>Pretest</i>

<p>Jum'at/19 Januari 2024</p>	  	<p>Penerapan Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i></p>
<p>Sabtu/20 Januari 2024</p>	 	<p>Pelaksanaan <i>Posttest</i></p>

Lampiran 12 Persuratan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 2907/05/C.4-VIII/XII/1445/2023

17 Jumadil Awal 1445

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

30 Nopember 2023 M

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

اَللّٰهُمَّ عَلَيكَ رَوْحٌ اَعْتَدَ وَرِثَانَةٌ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15219/FKIP/A.4-II/XI/1445/2023 tanggal 30 Nopember 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **INDAH KHAIRUNNISA**

No. Stambuk : **10540 1117320**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP MINAT BELAJAR IPS SISWA KELAS IV UPT SPF SDN GADDONG II KOTA MAKASSAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 7 Desember 2023 s/d 7 Februari 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

اَللّٰهُمَّ عَلَيكَ رَوْحٌ اَعْتَدَ وَرِثَانَةٌ

Ketua LP3M,

Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd
NBM 1127761



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 30579/R.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Walikota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2907/05/C.4-VIII/XII/1445/2023 tanggal 30 November 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: INDAH KHAIRUNNISA
Nomor Pokok	: 105401117320
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP
MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV UPT SPF SDN GADDONG II KOTA
MAKASSAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **07 Desember 2023 s/d 07 Februari 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 01 Desember 2023

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jendral Ahmad Yani No. 2 Makassar 90171
Website: dpmptsp.makassarikota.go.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 070/1084/SKP/SB/DPMPTSP/1/2024

DASAR:

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 070/1084/SKP/SB/DPMPTSP/1/2024, Tanggal 01 Desember 2023
- Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 1088/SKP/SB/BKBP/1/2024

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

Nama	: INDAH KHAIRUNNISA
NIM / Jurusan	: 105401117320 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan	: Mahasiswa (S1) / Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Lokasi Penelitian	: Terlampir,-
Waktu Penelitian	: 07 Desember 2023 - 07 Februari 2024
Tujuan	: Skripsi
Judul Penelitian	: * PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV UPT SPF SDN GADDONG II KOTA MAKASSAR *

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangpoldagrikesbangpolmks@gmail.com.
- Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 2024-01-19 10:57:45

Ditandatangani secara elektronik oleh
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA MAKASSAR
HELMY BUDIMAN, S.STP., M.M.

Tembusan Kepada Yth:

- Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;
- Pertinggal,-



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Angrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
 Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

laman: <https://disdik.makassar.go.id> email : disdikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 070/66/K/Umkep/II/2024

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/1084/SKP/SB/DPMPTSP/11/2023 Tanggal 24 Januari 2024 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : **INDAH KHAIRUNNISA**
 NIM/Jurusan : 105401117320 / PGSD
 Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
 Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian di UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar* dalam rangka *Penyusunan Skripsi* pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

“PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV UPT SPF SDN GADDONG II KOTA MAKASSAR”

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan seb.gaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
 Pada Tanggal : 25 Januari 2024

An. KEPALA DINAS
 Sekretaris
 Ub
 Plt. Kasubag Umum Dan Kepegawaian



MOH ARWAN UMAR, S.Pd,M.M

Pangkat : Penata Tk.I

NIP . 198010012003121009

Lampiran 13 Kartu Kontrol Penelitian



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Imbah Khamunnisa f NIM: 10540.1117320 f

Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Crossword Puzzle
Terhadap minat belajar mata Pelajaran IPS
Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar

Tanggal Ujian Proposal : 21 Agustus 2023 f

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	10 Januari 2024	Penyerahan Surat Izin Penelitian.	f
2.	13 Januari 2024	Pelaksanaan Pretest.	f
3.	19 Januari 2024	Pembelajaran Crossword Puzzle Materi Norma Adat	f
4.	20 Januari 2024	Pelaksanaan Posttest	f
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

..... 20

Ketua Prodi



Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

Tenggetahui,
Kepala UPT. SPF SDN Gaddong, II



Yusuf, N. Pd.
NIP. 19600912 198007 2001

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

Lampiran 14 Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837860132(Fax)
Email : flp@umismuh.ac.id
Web : www.flp.umismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Indah Khairunnisa
NIM : 105401117320
Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*
Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas IV UPT
SPF SDN Gaddong II Kota Makassar
Pembimbing : 1. Dr. Idawati, M.Pd
2. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd.,M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Sabtu, 24 Feb. 24	- Latar belakang. (perhatikan catat m di wordly. - berangka pkin - Jst distribusi frekuensi data pse perlakuan - - Data analisis statistik berbasis & skrip.	fu

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti ujian Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 23 Februari 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No 259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132(Fax)
 Email : Fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Indah Khairunnisa
 NIM : 105401117320
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*
 Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas IV UPT
 SPF SDN Gaddong II Kota Makassar
 Pembimbing : 1. Dr. Idawati, M.Pd
 2. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd.,M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Jumat, 23/2-24	Minat belajar diganti Jadi Hasil belajar	
2.	Senin, 26/2-24	ALL dan layak di urikan.	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti ujian Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 23 Februari 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132(Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Indah Khairunnisa
 NIM : 105401117320
 Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*
 Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas IV UPT
 SPF SDN Gaddong II Kota Makassar

Pembimbing : 1. Dr. Idawati, M.Pd
 2. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	23-Feb-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Gunakan Menuley - Kutipan - Seluruh Kutipan berada di daftar pustaka dan digitupun sebaliknya tidak menggunakan kata penghubung di awal paragraf - 1 paragraf minimal 4 kalimat. 	
2	29-feb-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak boleh dipisahkan antara induk kalimat dan anak kalimat 	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti ujian Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 23 Februari 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132(Fax)
Email : fksp@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Indah Khairunnisa
NIM : 105401117320
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*
Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas IV UPT
SPF SDN Gaddong II Kota Makassar
Pembimbing : 1. Dr. Idawati, M.Pd
2. Fitri Yanty Mughtar, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
3	01 - 03 - 2024	- Kuripan langsung dan kuripan tidak langsung - Semua yang ada di daftar pustaka terdapat di kuripan begitupun sekecilnya - Konsisten penggunaan kata <i>Crossword</i> - Bidang Ketikm. - Paragraf (9 kalimat)	
4	08 - 03 - 2024	Paragraf jumlah kalimat	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti ujian Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 23 Februari 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkp@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Indah Khairunnisa
 NIM : 105401117320
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gadong II Kota Makassar
 Pembimbing : 1. Dr. Idawati, M.Pd
 2. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
5.	13-03-2024	- Bidang kerifan (spasi dll) - Keterangan tabel Tambahkan materi tentang Ilmu Pengetahuan Sosial	
6	15-03-2024	Accu u/ yuan dng catatan semua di perbaiki	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Maret 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913

Lampiran 15 Hasil Uji Plagiasi



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Indah Khairunnisa
Nim : 105401117320
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	4 %	10 %
2	Bab 2	12 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	2 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 19 Maret 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

NDM. 984 591

BAB I Indah Khairunnisa 105401117320

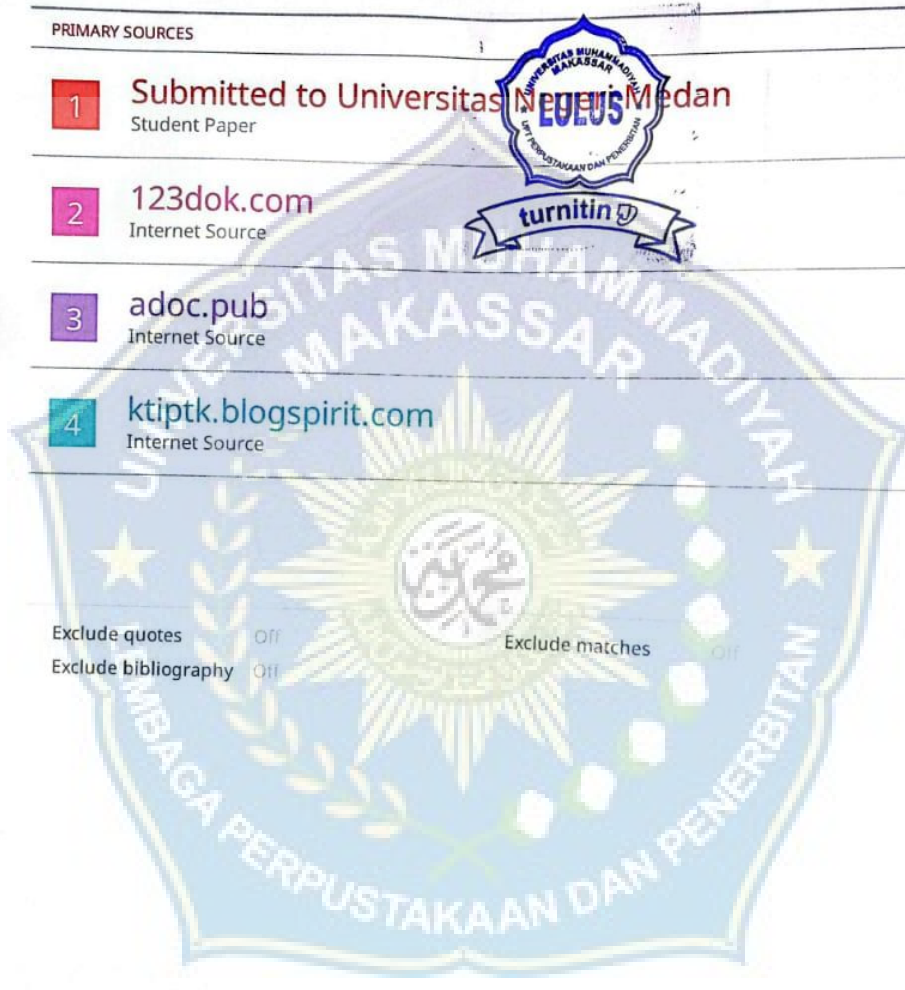
ORIGINALITY REPORT

4% SIMILARITY INDEX **2%** INTERNET SOURCES **0%** PUBLICATIONS **2%** STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** Submitted to Universitas **Medan** **2%**
Student Paper
- 2** 123dok.com **1%**
Internet Source
- 3** adoc.pub **1%**
Internet Source
- 4** ktiptk.blogspot.com **1%**
Internet Source

Exclude quotes Off Exclude matches Off
Exclude bibliography Off



BAB II Indah Khairunnisa 105401117320

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

3%

REPLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

etheses.uin-malang.ac.id
Internet Source

1%

2

Submitted to Universitas Negeri Surabaya
The State University of Surabaya
Student Paper

1%

3

www.scribd.com
Internet Source

1%

4

repository.radenintan.ac.id
Internet Source

1%

5

digilib.uinsby.ac.id
Internet Source

1%

6

ejournal.unsri.ac.id
Internet Source

1%

7

widyasari-press.com
Internet Source

1%

8

www.yumpu.com
Internet Source

1%

9

Submitted to UIN Raden Intan Lampung
Student Paper

1%



10	Submitted to Houston Community College Student Paper	1%
11	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1%
12	docobook.com Internet Source	<1%
13	text-id.123dok.com Internet Source	<1%
14	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1%
15	forumpenaguru.blogspot.com Internet Source	<1%
16	Vira Liza Putri Pratiwi, Irdam Idrus, Yennita Yennita, Sri Irawati, Neni Murniati. "Rancangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media TTS Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas VIII", Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 2021 Publication	<1%
17	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes Off Exclude matches Off
Exclude bibliography Off

BAB III Indah Khairunnisa 105401117320

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.upi.edu Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
3	id.123dok.com Internet Source	1%
4	navelmangelep.wordpress.com Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Muhammadiyah Makassar Student Paper	1%
7	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
8	Amirah Ahmad Nahrawi. "Pengaruh Capital Adequacy Ratio (CAR), Return On Assets (ROA) dan Non Performing Financing (NPF)	<1%



Terhadap Pembiayaan Murabahah BNI
Syariah", Perisai : Islamic Banking and Finance
Journal, 2017
Publication

9	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
10	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
11	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
12	www.slideshare.net Internet Source	<1 %

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off



10	vdocuments.site Internet Source	<1 %
11	media.neliti.com Internet Source	<1 %
12	ejournal.mandalanursa.org Internet Source	<1 %



Exclude quotes
Exclude bibliography
Exclude matches



BAB V Indah Khairunnisa 105401117320

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES



0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jurnalummi.agungprasetyo.net

Internet Source

2%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off



RIWAYAT HIDUP



Indah Khairunnisa. Dilahirkan di Caramming Kabupaten Bulukumba pada tanggal 29 Maret 2002, Anak kedua dari pasangan Ayahanda Basman dan Ibunda Fatmawati. Penulis pernah menempuh pendidikan di TK Pertiwi Caramming pada tahun 2006-2008, sekolah dasar di SDN 137 Caramming pada tahun 2008-2014, SMPN 31 Bulukumba pada tahun 2014-2017, SMAN 3 Bulukumba pada Tahun 2017-2020. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan Pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha serta iringan doa kedua orang tua dan keluarga dalam menjalani aktifitas akademik diperguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar. Alhamdulillah pada tahun 2020 penulis dapat menyelesaikan masa perkuliahan dengan skripsi yang berjudul: “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar”