

**PENGARARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN  
*CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA  
INDONESIA SISWA KELAS III SD INPRES MALLENGKERI I  
KECAMATAN TAMALATE KOTA MAKASSAR**



**SKRIPSI**

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

**OLEH**

**ASRY ATI**

**10540907214**

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

**2018**



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **ASRY ATI, NIM 10540 9072 14** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 181/Tahun 1440 H/2018 M, tanggal 19 Muharram 1440 H / 29 September 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 04 Oktober 2018.

Makassar, 24 Muharram 1440 H  
04 Oktober 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd** (.....)
4. Dosen Penguji : **1. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D** (.....)  
**2. Dr. Drs. Abdul Munir Kondongan, M.Pd** (.....)  
**3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd** (.....)  
**4. Andi Adam, S.Pd., M.Pd** (.....)

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

  
**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D**  
NBM 67260-934



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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **ASRY ATI**  
NIM : 10540 9072 14  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword*  
*Puzzle* terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa  
Kelas-III SD Inpres Mallengkeri I Kecamatan Tamalate  
Kota Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang skripsi ini telah diujikan dihadapan Tim  
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar.

Makassar, Oktober 2018

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Dr. Hj. Andi Tenri Ampa, M.Hum

Pembimbing II

Dr. Drs. Abdul Munir Kondongan, M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

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

Ketua Prodi PGSD

Aben Bahri, S.Pd., M.Pd  
NBM. 11489 13



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

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Asry Ati**  
NIM : 10540 9072 14  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran  
*Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Bahasa  
Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri I  
Kecamatan Tamalate Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dengan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini yang selalu melakukan konsultasi dengan pembimbingan yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi saya
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi aturan yang ada.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Agustus 2018

Yang Membuat Perjanjian

**ASRY ATI**  
10540 9072 14



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

---

**SURAT PENYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Asry Ati**  
NIM : 10540 9072 14  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran  
Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Bahasa  
Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri I  
Kecamatan Tamalate Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya 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, Agustus 2018

Yang Membuat Pernyataan

**ASRY ATI**  
10540 9093 14

## MOTO DAN PERUNTUKKAN

Kesabaran, ketekunan dan keikhlasan yang dibarengi dengan Do'a dan usaha serta do'a orang tua dan saudara-saudara kita Adalah kunci keberhasilan yang paling hakiki.

### Peruntukkan

Karya ini ku peruntukkan kepada Ayahanda Maulana Abdullah dan Ibunda tercinta Aisyah Inang yang telah mencurahkan kasih sayang yang tulus, yang selalu berdoa untuk keselamatan, yang mencintai dan menyayangiku dengan sepenuh hati sehingga menjadi tumpuan bagiku untuk meraih kesuksesan. Saudara –saudari dari dunia rahim yang sama dan saudara sepupuku yang kusayangi dan kubanggakan Serta Para ipar iparku yang kusayangi dan yang telah dengan Ikhlas mendo'akan dan mendukung penulis mewujudkan harapan dan mimpi menjadi kenyataan.

## ABSTRAK

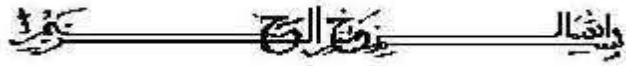
**Asry Ati. 2018.** *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri I Kecamatan Tamalate Kota Makassar* .Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing: Ibu Andi Tenri Ampa dan Bapak Abdul Munir Kondongan.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan metode *quasy eksperimenn* yang dianalisis dengan analisis distributif dan analisis inferensial yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap minat Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri I Kecamatan Tamalate Kota Makassar, untuk sampel penelitian diambil dengan teknik *total sampling*, dimana diasumsikan bahwa keseluruhan populasi dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A dan III B berjumlah 40 orang. Instrumen yang digunakan adalah angket . Hasil penelitian adalah (1) Minat Belajar Bahasa Indonesia tanpa menggunakan *crossword puzzle* berada pada kategori tinggi dengan prentase 42,58% sedangkan setelah menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* diperoleh minat belajar siswa berada pada kategori yang sangat tinggi dengan persentase 95%.

Terdapat pengaruh antara penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan minat belajar Bahasa Indonesia dengan besar pengaruh 5,52, dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini diterima. Dengan hasil penelitian ini, hendaknya guru mampu memupuk dan mengembangkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa sehingga dapat tercapai prestasi belajar yang maksimal.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, *crossword puzzle*, Minat Belajar,

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt atas berkat rahmat dan ridha-Nyalah sehingga penulis masih diberikan kesehatan, kesempatan, kesabaran terlebih lagi karunia kemauan serta tekad yang dianugerahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri I Kecamatan Tamalate Kota Makassar.Tak lupa pula penulis panjatkan salam dan taslim atas junjungan nabi besar Muhammad S.a.w, sebagai suri tauladan untuk menjadi manusia yang cerdas dan berakhlak di dunia ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi banyak hambatan yang dihadapi, namun dengan dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, hambatan tersebut dapat teratasi, semua itu berkat dukungan dan motivasi dari kedua orang tuaku Ayahanda Maulana dan Ibunda Aisyah, yang telah bersusah payah dengan tulus hati membesarkan, membimbing penulis, berkorban material dan moril serta do'a, keduanya, selalu mengiringi setiap langkah penulis mulai dari bangku sekolah hingga selesai skripsi ini serta saudara-saudaraku yang telah memberikan motivasi dan dorongan selama penyusunan skripsi ini. Selain itu penulis mengucapkan terima kasih kepada, Dr.Hj. Andi Tenri Ampa., M.Hum., sebagai Pembimbing I dan Dr. Abdul Munir Kondongan.,M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, memberi petunjuk, saran dan dorongan kepada penulis hingga terselesainya penulisan skripsi ini. Dan tak



lupa pula penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Dr. H. Rahman Rahim, SE.MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah menyetujui dan menerima skripsi penulis. Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph. D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Makassar yang telah membekali penulis sebagai pengetahuan selama berkuliah sampai pada penyusunan skripsi ini. Ibu Mulliati BM, S.Pd., selaku kepala sekolah SD Inpres Mallengkeri I, Ibu Nur Hayati, S.Pd guru wali kelas III A, serta seluruh murid kelas III A atas kerja samanya selama penulis melakukan penelitian. Tak lupa pula kepada teman – teman seperjuangan kelas C Angkatan 2014 PGSD S1, yang selalu memberikan bantuan serta dukungannya selama ini.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih dan kiranya agar skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca dan penulis khususnya. Semoga Mahabbah dan Magfirah Ilahi senantiasa dilimpahkan kepada kita semua. Amin.

Makassar, Agustus 2018

ASRY ATI

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERJANJIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS</b> .....	<b>5</b>
A. Kajian Teori.....	5
B. Kerangka Pikir.....	29
C. Hipotesis .....	30

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Jenis Penelitian .....	33
B. Desain Penelitian .....	34
C. Populasi dan Sampel .....	34
D. Devinisi Operasional Variabel.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data .....	38
F. Teknik Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
A. Hasil Penelitian.....	40
B. Pembahasan .....	45
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>50</b>
A. Simpulan.....	50
B. Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

3.1 Populasi dan Sampel .....	34
4.1 Distribusi frekuensi minat belajar pada kelas kontrol.....	40
4.2 Distribusi frekuensi minat belajar pada kelas eksperimen.....	42
4.3 Deskripsi nilai rata rata kelas eksperimen dan kontrol .....	43

## **DAFTAR GAMBAR**

2.1 Contoh <i>Crossword Puzzle</i> .....	19
2.2 Kerangka Pikir .....	31
3.1 Desain Penelitian .....	33
4.1 Grafik distribusi frekuensi minat pada kelas kontrol .....	41
4.2 Grafik distribusi frekuensi minat belajar pada kelas eksperimen .....	43
4.3 Grafik perbandingan nilai rata rata kelas eksperimen dan kontrol .....	44

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran 1</b>	<b>Skor angket minat belajar pada kelas kontrol</b>
<b>Lampiran 2</b>	<b>Skor angket minat belajar pada kelas eksperimen</b>
<b>Lampiran 3</b>	<b>Analisis statistik inferensial ( perhitungan nilai T)</b>
<b>Lampiran 4</b>	<b>tabel Distribusi T</b>
<b>Lampiran 5</b>	<b>Angket</b>
<b>Lampiran 6</b>	<b>Dokumentasi</b>
<b>Lampiran 7</b>	<b>Persuratan</b>
<b>Lampiran 8</b>	<b>Riwayat Hidup</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan aspek terpenting yang wajib dimiliki generasi muda dimasa depan. Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan pendidikan guna menjawab tantangan zaman serta kemajuan teknologi yang semakin pesat. Untuk dapat membekali diri dengan berbagai macam keterampilan dasar maka dibutuhkan pendidikan formal yaitu sekolah. Pendidikan di sekolah dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap, kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan guna mempersiapkan diri mengikuti pendidikan selanjutnya.

Bahasa Indonesia tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup tanpa manusia lainnya. Masing-masing manusia dianugerahi kekurangan dan kelebihan sehingga satu sama lain senantiasa saling membutuhkan dan melengkapi. Perbedaan kemampuan dan kebutuhan tersebut mendorong manusia untuk saling mengenal, tolong menolong, dan berinteraksi. Bahasa adalah penyatu interaksi manusia tersebut dalam bentuk komunikasi.

Perekembangan suatu bahasa yang dipengaruhi oleh manusia pada suatu zaman yang bisa punah bila ditinggalkan masyarakat pemakaiannya. Oleh karena itu, perkembangan suatu bahasa sangat ditentukan oleh loyalitas pemakai bahasa tersebut terhadap bahasa yang dicintainya. Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara dan bahasa persatuan perlu kita jaga. Hal ini dilakukan demi kelestarian

dan perkembangan bahasa yang kita cintai ini. Tindakan yang perlu dilakukan untuk menjaga kelestarian bahasa Indonesia adalah pengembangan dan pembinaan bahasa.

Bahasa Indonesia merupakan suatu ilmu yang memegang peranan penting dalam mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi karena bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir untuk menumbuhkan kembangkan cara berpikir logis, sistematis, dan kritis. Mengingat pentingnya bahasa Indonesia baik dalam berbagai ilmu pengetahuan maupun dalam kehidupan sehari-hari, maka bahasa Indonesia diajarkan di setiap jenjang pendidikan dan merupakan pelajaran yang penting untuk dikuasai.

Pendidikan bahasa Indonesia adalah pembelajaran tentang pengenalan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, setiap warga negara Indonesia wajib mengenal bahasa Indonesia yang benar. Hal ini memberikan pertanda bahwa bahasa Indonesia digunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan digunakan sebagai bahasa pengantar dalam buku-buku pelajaran. Karena itu kemampuan berbahasa amatlah penting dipelajari karena sebagai sarana mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dasar pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran keterampilan berbahasa yaitu keterampilan-keterampilan yang ditekankan pada keterampilan reseptif dan keterampilan produktif. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar kelas I diawali dengan pembelajaran reseptif. Dengan demikian keterampilan produktif dapat ikut ditingkatkan. Empat aspek keterampilan berbahasa yang



mencakup dalam pengajaran bahasa yaitu : (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, (4) keterampilan menulis.

Berdasarkan informasi dari guru kelas III SDI Malengkeri I bahwa sering murid merasa bosan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan nilai rata rata yang diperoleh dari tes masih tergolong rendah. Nilai ketentuan KKM untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70 namun nilai rata rata murid kelas III hanya mencapai 60%. Hal ini dikarenakan penyampaian materi yang tidak bervariasi dan cenderung membosankan sehingga murid tidak tertarik dan merasa bosan dengan pelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk mengantisipasi hal tersebut, guru sebagai basis terdepan dalam dunia pendidikan dituntut agar berupaya mengubah hal tersebut. Selain penggunaan media dalam pembelajaran, strategi pembelajaran juga sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dikelas terutama untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah *Crossword Puzzle*. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa dikarenakan dalam melaksanakan pembelajaran disertai dengan bermain. Dengan strategi ini siswa merasa senang karena hampir mirip dengan bermain kata atau tebak kata. Jadi secara tidak langsung siswa akan belajar dengan proses pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif. Untuk itu peneliti berniat melakukan sebuah penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Minat Belajar

Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDI Malengkeri I Kec. Tamalate Kota Makassar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*(Teka Teki Silang) Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDI Malengkeri I Kecamatan Tamalate Kota Makassar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDI Malengkeri I Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

## **D. Manfaat Penelitian**

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan antara lain :

1. Manfaat teoretis dalam penelitian ini adalah sebagai salah satu informasi yang dapat digunakan untuk pengembangan keilmuan dalam bidang pembelajaran
2. Manfaat praktis untuk guru, siswa dan sekolah
  - a. Bagi Guru hasil penelitian ini sebagai salah satu pertimbangan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia,
  - b. Bagi siswa hasil penelitian ini dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia,

- c. Bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan penetapan kebijakan pelaksanaan pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia.

## BAB II

### KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Teoritis

##### 1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Zaini, dkk (2008:14) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik atau siswa untuk belajar secara aktif. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental, akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar bisa dimaksimalkan.

Strategi pembelajaran adalah cara sistematis yang dipilih dan digunakan seorang pembelajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan pembelajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Rusman, 2012 : 32). upaya mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu metode yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, bisa jadi satu strategi pembelajaran menggunakan beberapa metode. Misalnya, untuk melaksanakan strategi ekspositori bisa digunakan metode ceramah sekaligus metode tanya jawab atau bahkan metode diskusi dengan memanfaatkan

sumber daya yang tersedia termasuk menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu, strategi berbeda dengan metode. Strategi menunjukkan pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan kata lain, strategi adalah *a plan of operation achieving something*.

Menurut Kemp (1995) dalam Rosanti (2015: 47) strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pendapat yang hampir sama dikatakan oleh Dick and Carey (1985) dalam Rosanti (2015: 47) yang mengatakan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik atau siswa.

Syamsul dan Djamarah (1997 : 134) secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Gerlach dan Ely (1980) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Mengingat bahwa setiap tujuan dan metode pembelajaran berbeda satu dengan yang lainnya, maka jenis kegiatan belajar yang harus dipraktikkan oleh peserta didik membutuhkan persyaratan yang berbeda pula. Sebagai contoh untuk menjadi peloncat indah, seseorang harus bisa berenang terlebih dahulu, syarat loncat indah adalah berenang, atau untuk menjadi pengaransemen arranger musik

dan lagu, seseorang harus belajar not balok terlebih dahulu ada contoh di atas tampaknya bahwa setiap kegiatan belajar membutuhkan latihan atau praktik langsung. Memperhatikan beberapa pengertian strategi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.

Rosanti(2015:49) mengatakan bahwa upaya mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tercapai wsecara optimal, maka diperlukan suatu metode yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan.Dengan demikian, bisa jadi satu strategi pembelajaran menggunakan beberapa metode. Misalnya, untuk melaksanakan strategi ekspositori bisa digunakan metode ceramah sekaligus metode tanya jawab atau bahkan metode diskusi dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia termasuk menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu, strategi berbeda dengan metode. Strategi menunjukkan pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi.

Mudlofir (2016 : 61) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran berarti cara atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan agar tujuan pembelajaran itu berhasil, di mana keberhasilan itu melibatkan peran guru maupun peserta didik.

Jufri ( 2013 : 75) mengungkapkan dalam bukunya bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan memilih pendekatan, metode, materi, media dan sarana pendukung pembelajaran yang relevan dan berperan dalam memfasilitasi peserta didik untuk mencapai hasil belajaryang optimal.

Dengan demikian maka strategi dapat diartikan sebagai perencanaan yang dirancang secara menyeluruh yang mencakup pendekatan, metode, materi media dan sarana pendukung lain untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Pemakaian suatu strategi pembelajaran dalam kelas harus memperhatikan berbagai pertimbangan antara lain: tujuan yang akan dicapai, bahan atau materi pembelajaran, peserta didik serta kesiapan guru.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara pengorganisasian materi pelajaran dan siswa, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran harus mengandung penjelasan tentang metode atau prosedur dan teknik yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Komponen Strategi Pembelajaran Dick dan Carey (1994 : 212) menyebutkan bahwa terdapat 5 komponen strategi pembelajaran, yaitu (1) kegiatan pembelajaran pendahuluan, (2) penyampaian informasi, (3) partisipasi peserta didik, (4) tes, dan (5) kegiatan lanjutan.<sup>6</sup> Pada bagian berikut akan diuraikan penjelasan masing-masing komponen disertai contoh penerapannya dalam proses pembelajaran.

## 1. Kegiatan Pembelajaran Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan sebagai bagian dari suatu sistem pembelajaran secara keseluruhan memegang peranan penting. Pada bagian ini guru diharapkan dapat menarik minat peserta didik atas materi pelajaran yang akan disampaikan. Kegiatan pendahuluan yang disampaikan dengan menarik akan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebagaimana iklan yang berbunyi Kesan pertama begitu menggoda, selanjutnya terserah Anda. Cara guru memperkenalkan materi pelajaran melalui contoh-contoh ilustrasi tentang kehidupan sehari-hari atau cara guru meyakinkan apa manfaat mempelajari pokok bahasan tertentu akan sangat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Persoalan motivasi ekstrinsik ini menjadi sangat penting bagi peserta didik yang belum dewasa, sedangkan motivasi intrinsik sangat penting bagi peserta didik yang lebih dewasa karena kelompok ini lebih menyadari pentingnya kewajiban belajar serta manfaatnya bagi mereka. Secara spesifik, kegiatan pembelajaran pendahuluan dapat dilakukan melalui teknik-teknik berikut.

- a) Jelaskan tujuan pembelajaran khusus yang diharapkan dapat dicapai oleh semua peserta didik di akhir kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik akan menyadari pengetahuan, keterampilan, sekaligus manfaat yang akan diperoleh setelah mempelajari pokok bahasan tersebut.
- b) Lakukan apersepsi, berupa kegiatan yang merupakan jembatan antara pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari. Tunjukkan pada peserta didik tentang eratnya hubungan antara



pengetahuan yang telah mereka miliki dengan pengetahuan yang akan dipelajari.

## 2. Penyampaian informasi

Penyampaian Informasi Penyampaian informasi seringkali dianggap sebagai suatu kegiatan yang paling penting dalam proses pembelajaran, padahal bagian ini hanya merupakan salah satu komponen dari strategi pembelajaran. Artinya, tanpa adanya kegiatan pendahuluan yang menarik atau dapat memotivasi peserta didik dalam belajar maka kegiatan penyampaian informasi ini menjadi tidak berarti. Guru yang mampu menyampaikan informasi dengan baik, tetapi tidak melakukan kegiatan pendahuluan dengan mulus akan menghadapi kendala dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Dalam kegiatan ini, guru juga harus memahami dengan baik situasi dan kondisi yang dihadapinya. Dengan demikian, informasi yang disampaikan dapat ditangkap oleh peserta didik dengan baik. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyampaian informasi adalah urutan ruang lingkup dan jenis materi. Urutan penyampaian Urutan penyampaian materi pelajaran harus menggunakan pola yang tepat. Urutan materi yang diberikan berdasarkan tahapan berpikir dari hal-hal yang bersifat konkret ke hal-hal yang bersifat abstrak atau dari hal-hal yang sederhana atau mudah dilakukan ke hal-hal yang lebih kompleks atau sulit dilakukan. Selain itu, perlu juga diperhatikan apakah suatu materi harus disampaikan secara berurutan atau boleh melompat-lompat atau dibolak-balik, misalnya dari teori ke praktik atau dari praktik ke teori. Ruang lingkup materi yang disampaikan

Besar kecilnya materi yang disampaikan atau ruang lingkup materi sangat bergantung pada karakteristik peserta didik dan jenis materi yang dipelajari. Umumnya ruang lingkup materi sudah tergambar pada saat penentuan tujuan pembelajaran. Apabila TPK berisi muatan tentang fakta maka ruang lingkungnya lebih kecil dibandingkan dengan TPK yang berisi muatan tentang suatu prosedur. Hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memperkirakan besar kecilnya materi adalah penerapan teori Gestalt. Teori tersebut menyebutkan bahwa bagian-bagian kecil merupakan satu kesatuan yang bermakna apabila dipelajari secara keseluruhan, dan keseluruhan tidaklah berarti tanpa bagian-bagian kecil tadi.

Materi yang akan disampaikan Materi pelajaran umumnya merupakan gabungan antara jenis materi yang berbentuk pengetahuan (fakta dan informasi yang terperinci), keterampilan (langkah-langkah, prosedur, keadaan, dan syarat-syarat tertentu), dan sikap (berisi pendapat, ide, saran, atau tanggapan) (Kemp, 1977) membedakan isi pelajaran menjadi 4 jenis, yaitu fakta, konsep, prosedur, dan prinsip. Dalam isi pelajaran ini terlihat masing-masing jenis pelajaran sudah pasti memerlukan strategi penyampaian yang berbeda-beda.

### 3. Partisipasi Peserta Didik

Berdasarkan prinsip student centered, peserta didik merupakan pusat dari suatu kegiatan belajar. Hal ini dikenal dengan istilah CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) sering diterjemahkan dari SAL (student active learning), yang maknanya adalah ikhwal proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Dick dan Carey, 1994). Terdapat beberapa

hal penting yang berhubungan dengan partisipasi peserta didik, yaitu sebagai berikut: 1) Latihan dan praktik seharusnya dilakukan setelah peserta didik diberi informasi tentang suatu pengetahuan, sikap, atau keterampilan tertentu. Agar materi tersebut benar-benar terinternalisasi (relatif mantap dan termantapkan dalam diri mereka), maka kegiatan selanjutnya adalah hendaknya peserta didik diberi kesempatan untuk berlatih atau mempraktikkan pengetahuan, sikap, atau keterampilan tersebut. 2) Umpan Balik. Segera setelah peserta didik menunjukkan perilaku sebagai hasil belajarnya, maka guru memberikan umpan balik (feedback) terhadap hasil belajar tersebut. Melalui umpan balik yang diberikan oleh guru, peserta didik akan segera mengetahui apakah jawaban yang merupakan kegiatan yang telah mereka lakukan benar/salah, tepat/tidak tepat, atau ada sesuatu yang diperbaiki. Tes (Evaluasi) Serangkaian tes umum yang digunakan oleh guru untuk mengetahui; (1) apakah tujuan pembelajaran khusus telah tercapai atau belum, dan (2) apakah pengetahuan sikap dan keterampilan telah benar-benar dimiliki oleh peserta didik atau belum.

#### 4. Pelaksanaan tes

Biasanya dilakukan di akhir kegiatan pembelajaran setelah peserta didik melalui berbagai proses pembelajaran dan penyampaian informasi berupa materi pelajaran pelaksanaan tes juga dilakukan setelah peserta didik melakukan latihan atau praktik.

#### 5. Lanjutan Kegiatan

Lanjutan kegiatan yang dikenal dengan istilah follow up dari suatu hasil kegiatan yang telah dilakukan seringkali tidak dilaksanakan dengan baik oleh

guru. Dalam kenyataannya, setiap kali setelah tes dilakukan selalu saja terdapat peserta didik yang berhasil dengan bagus atau di atas rata-rata, (1) hanya menguasai sebagian atau cenderung di rata-rata tingkat penguasaan yang diharapkan dapat dicapai, (2) peserta didik seharusnya menerima tindak lanjut yang berbeda sebagai konsekuensi dari hasil belajar yang bervariasi tersebut.

## **2. Pembelajaran *Crossword Puzzle***

Strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu strategi yang berasal dari strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimilikisiswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengankarakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu, pembelajaran aktif jugadimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *activelearning*, metode ini diklasifikasikan oleh Melvin Silberman pada *active learning* bagian keempat yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak lupa”

*Crossword Puzzle* atau yang biasa disebut dengan teka-teki silang atau disingkat TTS adalah suatu permainan yang mengharuskan kita mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk biasa dibagi ke dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung posisi kata-kata yang harus diisi.

*Crossword puzzle* (teka teki silang) termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus untuk mengasah otak. *Crossword puzzle* (teka teki silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media latihan soal-soal bagi siswa.

Zaini,dkk (2008:71) berpendapat bahwa strategi *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Sedangkan menurut Silberman (2009: 246) mendesain tes uji pada teka-teki silang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung peserta didik. Teka-teki silang dapat diselesaikan secara individu atau secara tim.

*Crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu metode pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki silang (*Crossword puzzle*) sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran (Trianto.2009 : 78)

Teka teki silang yang dimaksudkan bahwa selain ada unsur permainannya juga ada unsur pendidikannya, dimana dengan mengisi teka-teki silang tersebut secara tidak sadar peserta didik belajar ilmu kimia sehingga diharapkan selain kesenangan juga didapatkan pengetahuan dan pemahaman materi pelajaran, khususnya materi pelajaran sistem periodik unsur dan ilmu kimia pada umumnya. Maka diharapkan dengan membuka, membaca, dan mencari jawaban teka-teki

silang tersebut, peserta didik akan selalu paham dan mengerti dengan sendirinya materi pelajaran sistem periodik unsur yang merupakan salah satu materi pelajaran kimia yang membutuhkan daya pemahaman yang cukup.

Teka-teki silang yang digunakan akan memberikan nilai yang positif bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan bersama, peserta didik akan selalu berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi peserta didik yang menemukan jawaban akan dapat menjawab teka-teki silang tersebut dan peserta didik lain dalam kelompoknya juga akan mengetahui jawaban yang benar. Faktor ketelitian dan ketepatan yang tinggi juga menjadi sangat menentukan dalam pengisian jawaban teka-teki silang. Karena huruf-huruf dalam jawaban dapat mempengaruhi jawaban yang lain baik dalam baris atau kolom.

Teka teki silang yang dimaksudkan bahwa selain ada unsur permainannya juga ada unsur pendidikannya, dimana dengan mengisi teka teki silang tersebut secara tidak sadar peserta didik belajar bahasa Indonesia sehingga diharapkan selain kesenangan juga didapatkan pengetahuan dan pemahaman materi pelajaran,. Maka diharapkan dengan membuka, membaca, dan mencari jawaban teka-teki silang tersebut, peserta didik akan selalu paham dan mengerti dengan sendirinya materi pelajaran bahasa Indonesia.

Teka-teki silang yang digunakan akan memberikan nilai yang positif bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan bersama, peserta didik akan selalu berlomba untuk dapat menemukan jawabannya

dengan benar sehingga akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi peserta didik yang menemukan jawaban akan dapat menjawab teka-teki silang tersebut dan peserta didik lain dalam kelompoknya juga akan mengetahui jawaban yang benar. Faktor ketelitian dan ketepatan yang tinggi juga menjadi sangat menentukan dalam pengisian jawaban teka-teki silang, Karena huruf-huruf dalam jawaban dapat mempengaruhi jawaban yang lain baik dalam baris atau kolom.

Langkah-langkah pelaksanaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*

menurut Zaini, dkk (2008: 71) sebagai berikut:

- 1) Tulislah kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah diberikan.
- 2) Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- 3) Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan mengarah pada kata-kata tersebut.
- 4) Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok.
- 5) Batasi waktu mengerjakan.
- 6) Berilah hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Langkah-langkah pelaksanaan strategi pembelajaran aktif *CrosswordPuzzle*

yang sama juga dikemukakan oleh Silberman (2009: 246) yaitu sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama adalah mencurahkan gagasan (*brainstorming*) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah diselesaikan.
- 2) Susunlah teka-teki silang sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang didapat. Hitamkan kotak-kotak yang tidak diperlukan.
- 3) Buatlah contoh-contoh item-item silang, gunakan diantara macam-macam berikut ini: (a) Definisi pendek; (b) Kategori yang sesuai dengan item; (c) Contoh; (d) Lawan kata.
- 4) Bagikan teka-teki kepada peserta didik, baik secara individual maupun secara tim.
- 5). Tentukan batasan waktu. Serahkan hadiah kepada individu atau tim dengan benda yang paling konkret.

Dalam pelaksanaan strategi ini juga ada beberapa variasi yang dapat dilakukan, diantaranya :

- 1) Perintahkan seluruh kelompok bekerja secara kooperatif untuk menyelesaikan teka-teki silang.
- 2) Sederhanakan teka-teki dengan menentukan satu kata yang menjadi kunci untuk seluruh pelajaran. Tulislah teka-teki itu secara silang horisontal. Gunakan kata yang meringkas poin-poin lain dalam sesi latihan dan susunlah kata itu secara verbal ke dalam kata kunci.

Kelebihan dari metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah:

- 1) Siswa lebih untuk diajak selalu aktif dalam mengkoordinasikan keterampilan tangan, mata dan kecepatan berpikir secara bersamaan
- 2) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) bermanfaat untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata, tangan, nalar dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan pengetahuan kepada para siswa.
- 3) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 4) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat siswa belajar berkonsentrasi.
- 5) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat menghilangkan rasa bosan karena mereka harus berpikir tentang jawaban sampai selesai.
- 6) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat melatih logika.



Sedangkan kelemahan dari metode ini yaitu:

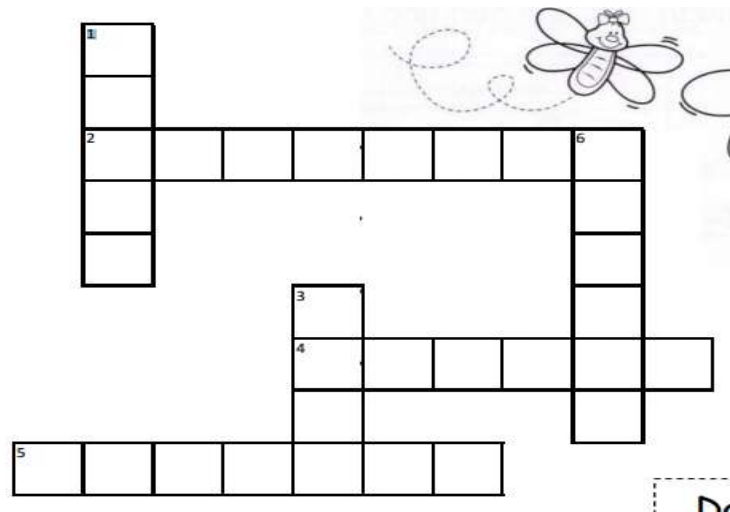
- 1) Banyak siswa yang mengartikan teka-teki silang sebagai rekreasi semata sehingga banyak yang tidak serius mengerjakannya. Di antaranya beranggapan bahwa *crossword puzzle* tidak penting.
- 2) Menitik beratkan pada konsep *Crossword puzzle* hanya dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa pada konsep yang sifatnya hafalan. Prosedur pembuatan *crossword puzzle* hanya menitikberatkan untuk mencari kata kunci (*keyword*) dari konsep yang dipelajarinya. Jadi *crossword puzzle* sulit diaplikasikan untuk konsep yang banyak membutuhkan analisis







Jadi dapat disimpulkan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah metode pembelajaran untuk meninjau ulang materi yang telah disampaikan. Peninjauan ulang materi ini dilakukan pada menit-menit terakhir. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan siswa dalam mempertimbangkan informasi dan menemukan cara-cara untuk menyimpannya dalam otak. Metode ini dapat membantu memudahkan siswa dalam belajar karena dalam metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) siswa tidak hanya belajar melainkan bisa sambil bermain.

### **Contoh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle**

#### **Teka-Teki Silang Aneka Hewan**

Petunjuk: Gunakan kata dalam kotak Daftar Kata untuk mengisi teka-teki silang. Tentu saja, gambar aneka hewan dibawah juga petunjuknya, lho.



Mendatar		Menurun	
2.		1.	
4.		3.	
5.		6.	

**Daftar Kata**

Kucing  
Anjing  
Kurakura  
Tikus  
Kelinci  
Ikan

**Gambar 2.1** contoh *crossword puzzle*

### 3. Bahasa Indonesia

#### a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah bahasa yang menjadi standar di Negara Indonesia. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia tidak mengikat

pemakainya untuk sesuai dengan kaidah dasar. Bahasa Indonesia digunakan secara non resmi, santai dan bebas ( Isah. 2013 : 40)

Dalam pergaulan sehari – hari antar warga yang dipentingkan adalah makna yang disampaikan. Pemakai bahasa Indonesia dalam konteks bahasa nasional dapat menggunakan dengan bebas menggunakan ujarannya baik lisan maupun tulis .

Adapun bahasa resmi adalah bahasa yang digunakan dalam komunikasi resmi seperti dalam perundang-undangan dan surat menyurat dinas. Dalam hal ini, bahasa Indonesia harus digunakan sesuai dengan kaidah, tertib, cermat, dan masuk akal. Bahasa Indonesia yang dipakai harus lengkap dan baku. Tingkat kebakuaannya diukur oleh aturan kebahasaan dan logika pemakaian.

Belajar berbahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia secara baik dan benar. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila pebelajaran memperoleh hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses pembelajaran. Hasil belajar didapat dari kemampuan siswa dalam bentuk evaluasi yang dilakukan oleh guru juga merupakan suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri proses evaluasi belajar. Sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar (Dimiyanti dan Mudjiono, 2006:3).

Bahasa merupakan suatu ungkapan yang mengandung maksud untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Sesuatu yang dimaksudkan oleh

pembicara bisa dipahami dan dimengerti oleh pendengar atau lawan bicara melalui bahasa yang diungkapkan

Menurut Arifin, dkk ( 2003 : 45 ) Bahasa Indonesia memiliki fungsi-fungsi tertentu yang digunakan berdasarkan kebutuhan pemakainya, yaitu :

1. Alat ekspresi diri

Pada awalnya, seseorang (anak-anak) berbahasa untuk mengekspresikan kehendaknya atau perasaannya dan pikirannya pada sasaran yang tetap, yakni ibu bapaknya atau masyarakat di sekitar tempat tinggalnya. Dalam perkembangannya, tidak lagi menggunakan bahasa untuk mengekspresikan kehendaknya tetapi untuk berkomunikasi dengan lingkungan yang lebih luas di sekitarnya. Setelah dewasa, kita menggunakan bahasa, baik untuk mengekspresikan diri maupun untuk berkomunikasi.

2. Alat komunikasi

Ketika kita menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, kita sudah maksud dan tujuan yaitu ingin dipahami orang lain. Kita ingin menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat, harapan, perasaan, dan lain-lain yang dapat diterima orang lain. Bahasa sebagai alat ekspresi diri dan sebagai alat komunikasi sekaligus merupakan alat untuk menunjukkan identitas diri. Melalui bahasa, kita dapat menunjukkan sudut pandang kita, pemahaman kita atas suatu hal, asal usul bangsa, budaya, dan negara kita, pendidikan dan latar sosial kita, bahkan sifat/temperamen/karakter kita. Fungsi bahasa disini sebagai cermin dari diri kita, baik sebagai bangsa, budaya, maupun sebagai diri sendiri/pribadi.

### 3. Alat integrasi dan adaptasi sosial

Bahasa Indonesia mampu mempersatukan beratus-ratus kelompok etnis di tanah air kita. Sebagai alat integrasi bangsa, ada beberapa sifat potensial yang dimiliki bahasa Indonesia: (a) bahasa Indonesia telah terbukti dapat mempersatukan bangsa Indonesia yang multicultural, (b) bahasa Indonesia bersifat demokratis dan egaliter, (c) bahasa Indonesia bersifat terbuka/transparan, dan (d) bahasa Indonesia sudah mengglobal.

### 4. Alat kontrol sosial

Sebagai alat kontrol sosial, bahasa Indonesia sangat efektif. Kontrol sosial dapat diterapkan pada diri kita sendiri atau kepada masyarakat pemakainya. Berbagai penerangan, informasi, atau pendidikan disampaikan melalui bahasa. Buku –buku pelajaran di sekolah sampai universitas, bukubuku instruksi, perundang-undangan serta peraturan pemerintah lainnya adalah salah satu contoh penggunaan bahasa Indonesia sebagai alat kontrol sosial. Ceramah agama, dakwah, dan wujud pembinaan rohani, sebagai peredam rasa emosi dan marah adalah contoh bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat kontrol sosial.

## **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Isah ( 2013 : 48) Mata pelajaran bahasa Indonesia ini bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut :

- a) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis. (b) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial. (c) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa Persatuan dan bahasa negara. (d) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. (d) Menikmati dan

memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan berbahasa. (e) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia

### **c. Unsur-unsur pembelajaran Bahasa Indonesia**

Unsur dalam sistem pembelajaran adalah seorang siswa mempunyai suatu tujuan dan suatu prosedur kerja untuk mencapai tujuan. Menurut Hamalik(2003:68) dalam bukunya Kurikulum dan Pembelajaran, mengemukakan unsur-unsur pembelajaran sebagai berikut:

- 1) .Unsur dinamis pada pembelajaran diri guru,2)Motivasi pembelajaran siswa.3)Kondisi guru yang siap membelajarkan siswa.4)Unsur pembelajaran kongruen dengan unsur belajar.5) Motivasi belajar menuntut sikap tanggap dari pihak guru serta kemampuan untuk mendorong motivasi dengan berbagai upaya pembelajaran.6) Sumber yang digunakan sebagai bahanbelajar terdapat pada buku pelajaran, pribadi guru dan sumber masyarakat.7) Menjamin dan membina suasana belajar yang efektif .8) Sumber belajar yang berbeda dalam kondisi kurang mantap perlu diberikan binaan.

### **d. Manfaat Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional murid dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.Manfaat pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yaitu untuk membantu murid mengenal dirinya, budayannya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam diri murid ( Widjono. 2007 : 57)

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD di arahkan untuk meningkatkan kemampuan murid untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan

benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresepsi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Standar Kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal murid yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap yang baik terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

Dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD ini diharapkan: (a) Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil pengetahuan bangsa sendiri. (b) Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar. (c) Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya. (d) Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah. (e) Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia

#### **4. Penelitian yang Relevan**

Penelitian mengenai strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* telah dilakukan. Hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh :

Rosanti (2015) dengan judul Keefektifan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Awan dan Cuaca Siswa Kelas III SDN Pegirikan Kabupaten Tegal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran crossword puzzle dapat meningkatkan pemahaman konsep tentang awan dan cuaca. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil penelitian yang mulai dari pratindakan yang diperoleh rata rata hasil belajar sebesar 59,67 kemudian pada siklus kedua diperoleh rata rata sebesar 61,54 meningkat menjadi 87,18.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Desi (2016) dengan judul Peningkatan hasil belajar IPA melalui strategi pembelajaran crossword puzzle siswa kelas IV SDN 26 Ampenan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi crossword puzzle mampu menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran IPS. Dapat dilihat dari hasil pengamatan siswa terhadap perhatian belajar siswa menunjukkan pra-siklus yang memiliki KKM (18,18%), setelah menggunakan strategi crossword puzzle pada siklus 1 menjadi (36,4%) siklus 2 menjadi (63,6%) dan siklus 3 menjadi 100%).

#### **5. Minat Belajar**



Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia minat adalah keinginan untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu. Sedangkan menurut Slameto (1996: 180) Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada lainnya, dapat pula dibuktikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tertentu. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat (dan bermotivasi) untuk mempelajarinya.

Menurut Winkel (1989: 105), minat dapat diartikan sebagai kecenderungan subyek yang menetap, untuk dapat merasa tertarik pada suatu bidang atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang untuk mempelajari materi itu.

Minat merupakan kecenderungan yang agak menetap pada diri individu, tidak terjadi begitu saja, tetapi melalui proses. Seseorang mempunyai minat dari pembawaannya. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini

adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan motif sosial dan dorongan emosional.

Gagne (1989) dalam Desi (2016: 1-2) menyatakan bahwa belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud yaitu perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru.

Sejalan dengan Hamalik (2003 : 45) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman. Menurut Hamalik belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu merupakan mengalami. Hamalik juga menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar tersebut disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Menurut Usman (2003:27) kondisi belajarmengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang

diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Minat sangat erat kaitannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjemukan. Pada kenyataannya tidak semua belajar siswa didorong oleh faktor internal, tetapi didorong pula oleh faktor eksternal, seperti materi pelajaran dikarenakan pengaruh dari gurunya, temannya dan orang tuanya. Pentingnya minat kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Minat melahirkan perhatian.
- 2) Minat memudahkan terciptanya konsentrasi.
- 3) Minat mencegah gangguan dari luar.
- 4) Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.
- 5) Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.

Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kita untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Definisi operasional minat belajar menurut Wahid (2010:35) adalah:

- 1) Kesukacitaan
- 2) Ketertarikan
- 3) Perhatian
- 4) Keterlibatan

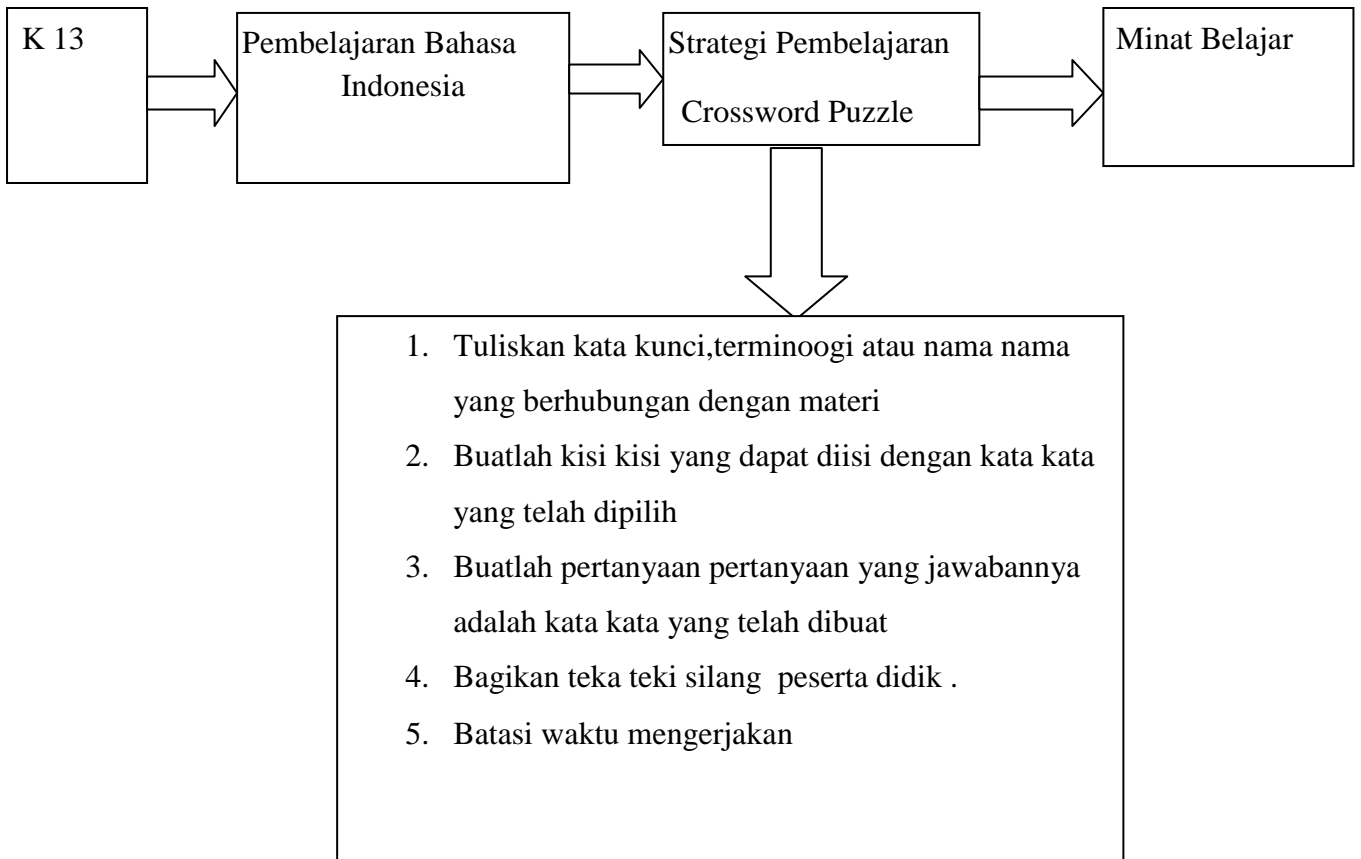
Dari beberapa pengertian minat dan belajar yang didefinisikan para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu ketertarikan terhadap suatu pelajaran yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut.

Dari Beberapa Teori diatas, indikator minat yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Rasa senang, meliputi: tampak bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan, semangat dalam mengikuti pelajaran, siswa senang mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia, siswa menyukai metode yang digunakan.
- 2) Perhatian, meliputi: perhatian terhadap penjelasan guru, memperhatikan pelajaran, mengerjakan tugas yang diberikan
- 3) Rasa ingin tahu, meliputi: berani bertanya, menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi, kemauan belajar meningkat.
- 4) Antusiasme, meliputi: mengumpulkan tugas tepat waktu, siswa tampak rajin belajar.

## B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir yang peneliti buat dalam penelitian ini sebagai berikut



**gambar 2.2**

Daya ingat anak usia sekolah dasar adalah yang paling tinggi diantar usia lainnya. Anak mampu memuat jumlah materi paling banyak.Namun, tidak semua informasi dapat diingat dengan baik, hanya informasi yang menarik, berkesan dan menggugah emosi yang dapat disimpan anak dalam memori jangka panjang bahkan permanen.

Kecenderungan para guru yang mengajarkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mengandalkan metode ceramah langsung menimbulkan kesan abstrak dan bersifat verbalistik yang membuat berkurangnya ketertarikan minat

siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Ketidaktertarikan ini berpengaruh langsung pada daya ingat siswa dalam pembelajaran tersebut. Strategi yang tepat diperlukan untuk dapat memotivasi siswa aktif dalam pelajaran. Sehingga nantinya diharapkan siswa tidak hanya meningkatkan hasil belajar berupa nilai namun juga mendapatkan pengalaman yang bermakna.

Maka itu diperlukan suatu strategi yang dapat membuat siswa merasa senang, tidak bosan belajar dan juga dapat lebih efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa. Salah satunya adalah strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle*. Strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran dalam bentuk permainan yang diterapkan di dalam kelas untuk membantu siswa berperan secara aktif dengan harapan siswa dapat mengingat dan meninjau kembali materi yang telah dipelajarinya dengan cara yang menyenangkan.

### **C. Hipotesis**

Apabila peneliti telah mendalami sebuah permasalahan penelitiannya dengan saksama serta menetapkan anggapan dasar, maka lalu membuat suatu teori sementara yang kebenarannya masih perlu diuji (di bawah kebenaran). Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2013:110).

Jadi hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas III di SDI Malengkeri I Kec Tamalate kota Makassar.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

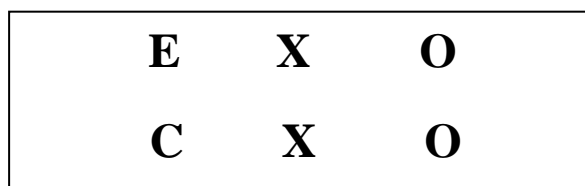
#### A. Rancangan Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu”.

##### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini dilaksanakan dengan metode *quasi-eksperiment*. Kelompok pertama kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan *crossword puzzle* mengintegrasikan nilai. Kelompok kedua adalah kelompok kelas kontrol atau kelompok pembanding melakukan pembelajaran secara normal. Tujuan Penelitian quasi-eksperimen adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan atau memanipulasikan semua variabel yang relevan. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:



(Sumber : Arikunto : 2013 : 125)

**Gambar 3.1 Design Penelitian**

Ket :

E : kelas Eksperimen

X : Perlakuan ( *Treatment* )

C : kelas kontrol

O : Observasi sebelum dan sesudah perlakuan

### **3. Variabel Penelitian**

Variabel adalah gejala yang bervariasi yang menjadi objek penelitian (Arikunto,2013: 8) mendefenisikan bahwa variabel sebagai gejala yang bervariasi, gejala adalah objek penelitian yang bervariasi baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif.Variabel dala penelitian ini yaitu strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* sebagai variabel bebas (X) dan minat belajar Bahasa Indonesia sebagai variabel terikat (Y).

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah seluruh objek penelitian, baik berupa manusia, peristiwa, maupun gejala yang terjadi (Sugiyono, 2013:173). Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini yakni apabila dalam subjeknya kurang dari 100 lebih baik secara keseluruhan sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi (1992: 104). Berdasarkan pendapat diatas, maka populasi diartikan sebagai keseluruhan yang diteliti (objek penelitian). Dalam hal ini yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas III SD Inpres Malengkeri I berjumlah 40 orang.



**Tabel 3.1. Jumlah Populasi**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki Laki	Perempuan	
1	III A	9	11	40 orang
	III B	10	10	

(Sumber buku Absensi kelas III A dan kelas III B)

## **2. Sampel**

Arikunto mengatakan bahwa pengertian sampel dilakukan sedemikian rupa sehingga benar-benar dapat mewakili dari populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik sampel jenuh atau sampel total yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa dari kelas III A dan kelas III B SDI Malengkeri I berjumlah 40 orang.

### **C. Definisi Operasional Variabel**

Strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu strategi yang berasal dari strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Zaini,dkk (2008:71) berpendapat bahwa strategi *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.Sedangkan menurut Silberman (2009: 246) mendesain tes uji pada teka-teki silang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung peserta didik. Teka-teki silang dapat diselesaikan secara individu atau secara tim.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia minat adalah keinginan untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu.Sedangkan menurut Slameto (1996: 180) Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada lainnya, dapat pula dibuktikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tertentu. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat (dan bermotivasi) untuk mempelajarinya.

Menurut Winkel (1989: 105), minat dapat diartikan sebagai kecenderungan subyek yang menetap, untuk dapat merasa tertarik pada suatu bidang atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang untuk mempelajari materi itu. Gagne (1989)

dalam Radityani (2016: 1-2) menyatakan bahwa belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud yaitu perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data (Arikunto, 2013: 168). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Angket. Angket adalah instrumen untuk mengumpulkan data yang dilakukan menggunakan pernyataan yang harus dijawab oleh orang yang berkaitan dengan angket tersebut.

Bentuk angket untuk mengukur minat siswa adalah *multiple choice* (pilihan ganda). Penulis menggunakan skala *Likert*, dengan alternatif jawaban setiap pertanyaan adalah A, B, C, D dan E.

- a. Jika Jawaban A (sangat setuju), nilai yang diberikan 5
- b. Jika Jawaban B (setuju), nilai yang diberikan 4
- c. Jika Jawaban C (ragu - ragu), nilai yang diberikan 3
- d. Jika Jawaban D (tidak setuju), nilai yang diberikan 2
- e. jika jawaban E (sangat tidak setuju), nilai yang diberikan 1

Jumlah pertanyaan atau soal angket sebanyak 15 buah dan sumber datanya adalah siswa kelas III A dan kelas III B SDI Malengkeri I Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

### **E. Teknik Pengumpulan Data.**

Teknik pengumpulan data yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah angket tentang minat belajar Bahasa Indonesia siswa tanpa menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dan angket tentang minat belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* digunakan untuk mengetahui sejauh mana minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

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

Teknik analisis data digunakan untuk mengkaji kebenaran hipotesis yang diajukan berdasarkan variabel-variabel yang diteliti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. analisis data deskriptif yaitu data kuantitatif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden yang disajikan dalam bentuk rata-rata (*mean*), nilai yang sering muncul (*mode*) nilai maksimum dan nilai minimum, serta distribusi frekuensi masing-masing sub variable.
2. analisis data inferensial yang dianalisis dengan menggunakan rumus uji T untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa dengan rumus sebagai berikut :

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

keterangan :

$M_d$  = mean dari perbedaan *pre-questioner* dan *post-questioner*

$X_d$  = deviasi masing-masing subjek

$N$  = jumlah subyek pada sampel

d.b ( derajat bebas) = ditentukan dengan  $N-1$

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini diuraikan secara rinci hasil penelitian dengan memaparkan hasil analisis data sesuai prosedur yang telah ditentukan pada bab III. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif dan analisis data inferensial untuk menguji hipotesis “Ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri I kecamatan Tamalate Kota Makassar.”

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar bahasa Indonesia siswakesel III SD Inpres Mallengkeri I

Pada bagian ini akan dideskripsikan minat belajar Bahasa Indonesia menggunakan *crossword puzzle* (Variabel X) dan minat belajar Bahasa Indonesia (Variabel Y). Penyajian data selengkapnya sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Distribusi frekuensi minat belajar Bahasa Indonesia pada kelas kontrol**

No	Skor	Kualifikasi	Frekuensi	Presentasi (%)
1	64-100	Sangat Tinggi	9	42,85%
2	48 -63	Tinggi	10	52,38%
3	32- 47	Sedang	1	4,76%
4	16-31	Kurang	0	0%
5	0-15	Sangat Kurang	0	0%

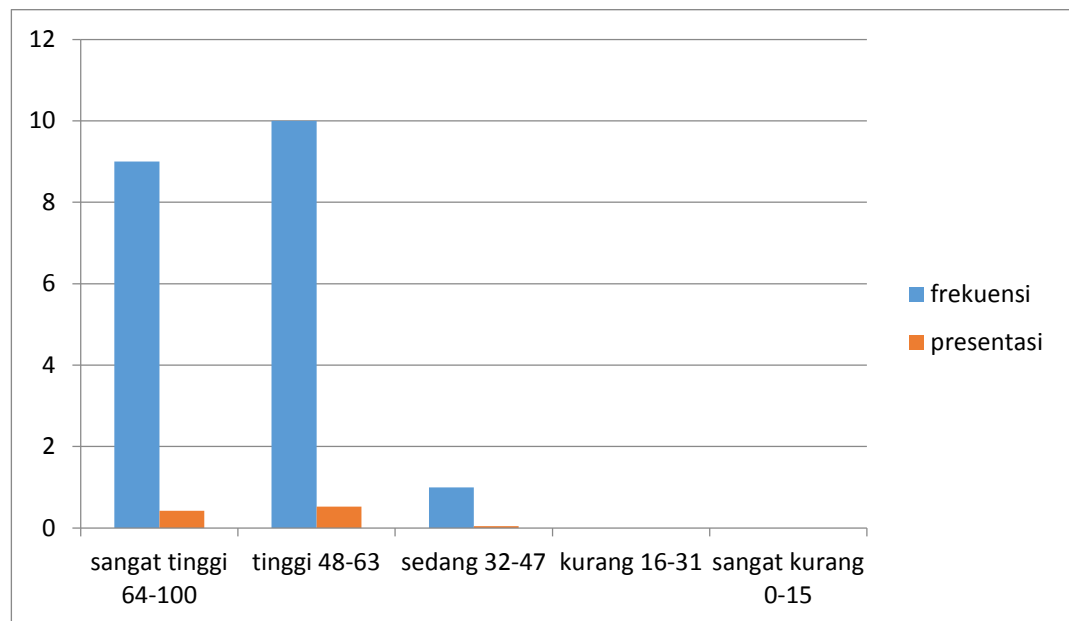
Jumlah	20	100%
--------	----	------

*Data Primer 2018, diolah dari lampiran 1*

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas pada kelas konrol 40 Mallengkeri I adalah 9 atau 42,85 % siswa memiliki minat belajar Bahasa Indonesia yang sangat tinggi, 11 atau 52,38% siswa dengan kategori tinggi, 1 atau 4,76% siswa kategori sedang dan 0 atau 0% siswa kurang berminat dan sangat kurang berminat belajar Bahasa Indonesia.

Dapat dilihat pada grafik berikut :

**Gambar 4.1 Distribusi frekuensi minat belajar Bahasa Indonesia pada kelas kontrol**



*Data Primer 2018, diolah dari lampiran*

**Tabel 4.2 Distribusi frekuensi minat belajar Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen**

No	Skor	Kualifikasi	Frekuensi	Presentasi (%)
1	64-100	Sangat Tinggi	19	95%
2	48 -63	Tinggi	1	5%
3	32- 47	Sedang	0	0%
4	16-31	Kurang	0	0%
5	0-15	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			20	100%

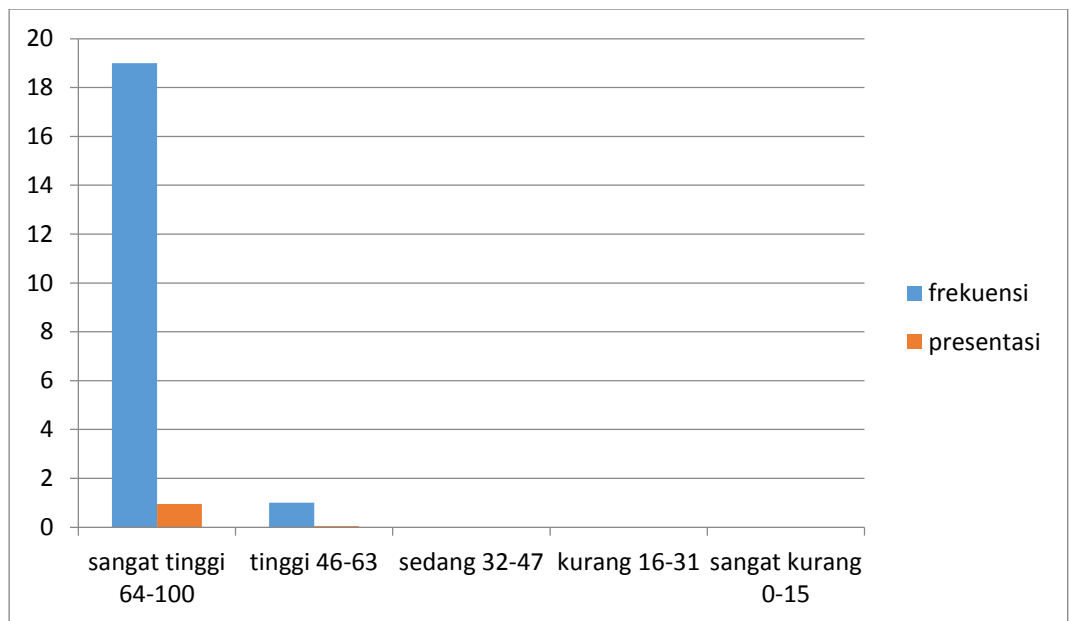
*Data Primer 2018, diolah dari lampiran*

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa minat belajar Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen SD Inpres Mallengkeri I dengan menggunakan *crossword puzzle* adalah 19 atau 95% siswa memiliki minat belajar Bahasa Indonesia yang sangat tinggi, 1 atau 5% siswa kategori tinggi, 0 atau 0% siswa kategori sedang dan 0 atau 0% siswa kurang berminat dan sangat kurang berminat belajar Bahasa Indonesia.

Dapat dilihat pada grafik berikut:



**Gambar 4.2 Distribusi frekuensi minat belajar Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen**



**Tabel 4.3 deskripsi nilai rata rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol**

No.	Angket	Minat Belajar
1	Kelas kontrol	64,23
2	Kelas Eksperimen	91,55
Presentasi (%)		42,53

*Sumber: Data Primer 2018, diolah dari lampiran 1 dan 2*

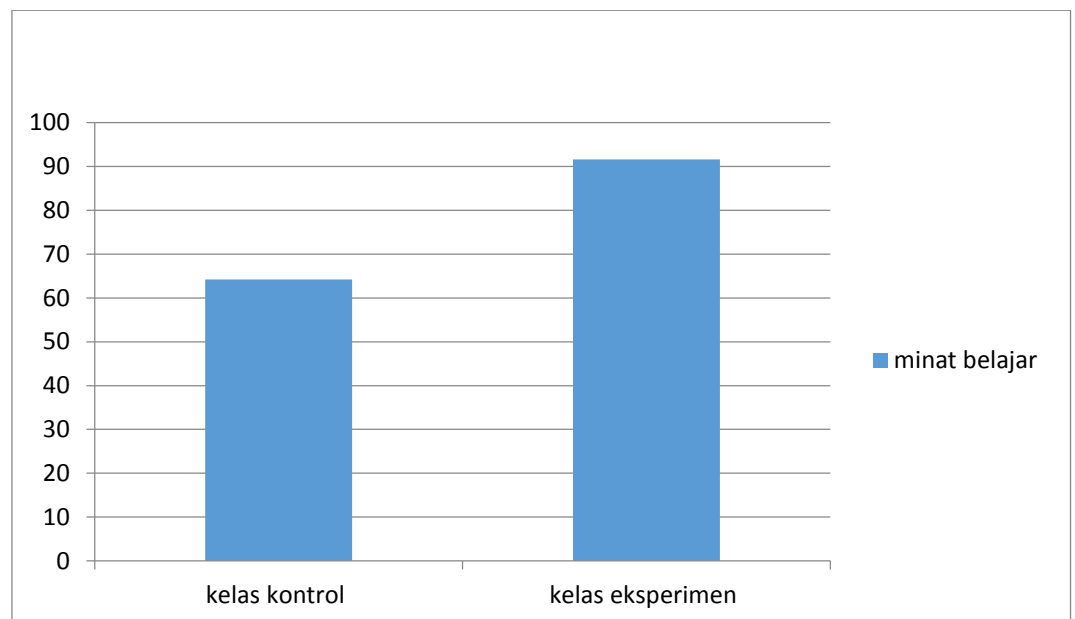
Berdasarkan tabel 4.3 gambaran hasil minat belajar pada siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri sebelum perlakuan dapat dilihat pada **lampiran 1** dimana

*mean* (rata rata) skor hasil minat belajar siswa kelas III sebelum menggunakan strategi pembelajaran *Crossword puzzle* yaitu 64,23 masih tergolong rendah. Sedangkan *mean* (rata rata) skor minat belajar siswa setelah menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yaitu 91,53. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada tahap ini tergolong tinggi.

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan. Perubahan tersebut dapat dilihat pada peningkatan nilai presentasi dari nilai rata rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 42,53

Dapat dilihat pada grafik berikut

**Gambar 4.3 deskripsi nilai rata rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol**



*Sumber: Data Primer 2018, diolah dari lampiran 1 dan 2*

## **2. Hasil analisis inferensial uji nilai T**

Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword puzzle* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri I kecamatan Tamalate Kota Makassar digunakan formulasi uji nilai T.

Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus Uji-t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,52 dengan frekuensi (dk) sebesar  $40 - 1 = 39$ , pada tarafsignifikan 0,05 diperoleh  $t_{tabel} = 1,68488$ . Jadi diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $5,52 > 1,68488$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri I Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

## **B. Pembahasan**

### **1. Gambaran tes hasil minat belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri I Kecamatan Tamalate Kota makassar pemberian angket pada kelas kontrol dan eksperimen**

Penelitian ini mengukur pengaruh strategi pembelajaran yaitu *crossword Puzzle* terhadap minat belajar bahasa Indonesia. penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* diharapkan mampu membuat siswa lebih berminat dalam belajar bahasa Indonesia.

Pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat terlihat dari hasil angket minat belajar yang dibagikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengaruh siswa yang tinggi akan menciptakan suatu pembelajaran yang lebih efektif sehingga minat belajar siswa lebih ditingkatkan. Pemanfaatan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat dikatakan berpengaruh dalam pembelajaran apabila dapat mengoptimalkan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia jika dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang konvensional, perbandingannya yaitu guru hanya menggunakan pembelajaran langsung tanpa disertai pengarahan dan penyampaian tujuan khusus dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru belum menerapkan strategi pembelajaran yang bisa membangkitkan minat belajar siswa.

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan selama melaksanakan penelitian. Hasil yang dimaksud yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri I yang berjumlah 40 siswa yang dimana teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh karena keseluruhan populasi dijadikan sampel. Model pengumpulan data menggunakan teknik angket. Nilai dari angket minat belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Malengkeri I melalui pemberian angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan peningkatan yang signifikan terlihat dari nilai rata-rata minat belajar siswa pada kelas kontrol adalah 64,23 sedangkan pada kelas eksperimen adalah 91,55. Jadi hasil minat belajar bahasa Indonesia setelah diterapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* mempunyai minat belajar yang

lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Hal inipun dapat dilihat dari perbandingan hasil persentasi rata rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan jumlah 42,53. Dari jumlah perbandingan tersebut sudah jelas bahwa ada peningkatan yang terjadi dari hasil rata rata pemberian angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **2. Pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri I**

Adapun hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar bahasa indonesia siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri I menyangkut dari rumusan masalah sebagai tindak lanjut dari hasil pengumpulan data. Dan dimana telah di jelaskan disini bahwa guru harus memiliki banyak andil sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah, juga guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal.

Strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu strategi yang berasal dari strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimilikisiswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengankarakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu, pembelajaran aktif jugadimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu strategi yang berasal dari strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Berdasarkan dari penjelasan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimanakah pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar bahasa indonesia siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri I kota Makassar”

Berdasarkan pembahasan sebelumnya bahwa minat adalah keinginan untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada lainnya, dapat pula dibuktikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tertentu. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat (dan bermotivasi) untuk mempelajarinya.

Analisa untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar bahasa Indonesia siswa dilakukan dengan menggunakan analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  5,52 dengan frekuensi( dk) sebesar  $40-1= 39$ , pada taraf signifikan 0,05 atau 1,68488. Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan perbandingan nilai minat belajar pada kelas kontrol yang berada pada kategori rendah dan nilai pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* mempengaruhi minat belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres mallengkeri I.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Rosanti (2015) dengan judul Keefektifan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Awan dan Cuaca Siswa Kelas III SDN Pegirikan Kabupaten Tegal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep tentang awan dan cuaca. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil penelitian yang mulai dari pratindakan yang diperoleh rata rata hasil belajar sebesar 59,67 kemudian pada siklus kedua diperoleh rata rata sebesar 61,54 meningkat menjadi 87,18.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Desi (2016) dengan judul Peningkatan hasil belajar IPA melalui strategi pembelajaran *crossword puzzle* siswa kelas IV SDN 26 Ampenan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan

strategi crossword puzzle mampu menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran IPS. Dapat dilihat dari hasil pengamatan siswa terhadap perhatian belajar siswa menunjukkan pra-siklus yang memiliki KKM (18,18%), setelah menggunakan strategi crossword puzzle pada siklus 1 menjadi (36,4%) siklus 2 menjadi (63,6%) dan siklus 3 menjadi 100%).

Dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rosanti dan Desi diatas sudah jelas bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* sangat baik diterapkan dalam proses pembelajaran.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Inpres Mallengkeri I Kecamatan Tamalate Kota Makassar yang mengkaji tentang pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia maka dapat dituliskan kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Tingkat minat belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas kontrol atau tanpa menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* diperoleh rata-rata 64,23 dan pada kelas eksperimen atau dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* diperoleh minat belajar Bahasa Indonesia rata-rata sangat tinggi yakni 91,55.
- 2) Berdasarkan hasil penelitian, nilai  $r_{Hitung}$  yang diperoleh lebih besar dari nilai  $r_{Tabel}$  ( $r_{Hitung} = 5,52 > r_{Tabel} = 1,68488$ ). Dengan demikian, dapat dikatakan hipotesis diterima bahwa terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri I.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Hendaknya murid meningkatkan minat belajarnya terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia agar mampu meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesianya.

- 2) Guru hendaknya dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran agar selalu memperhatikan hal-hal yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan minat belajar Bahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anton, Melini. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Arifin, dkk. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Desi, Radityani. 2016. *Peningkatan hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Siswa Kelas IV SDN 26 Ampenan*. Skripsi. Mataram : Universitas Mataram
- Dick, Walter dan Carrey W. 1994. *The Systematic Design of Instruction* : Harper Collins Publisher
- Dimiyati dan Mudjono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Isah, Cahyani. 2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia* .Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen RI
- Jufri, Wahab. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung : Pustaka Reka Cipta
- Melvin, Silberman. 2009. *Active Learning*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Mudlofir. 2016. *Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta : Raja Grafindo Pustaka
- Rosanti, Maya Aprilia. 2015. *Keefektifan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar Awan dan Cuaca siswa Kelas III SDN Pegirikan 03 Tegal* .Skripsi. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Rusman. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Silberman, Melvin. 2009. *Active Learning*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani
- Slameto. 1996. *Belajar dan faktor faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan ( Pendidikan Kuantitatif ,Kualitatif, R & D )*. Bandung :Alfabeta
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Prenada Media Grup
- Usman, Uzer. (2003). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya

Wahid,Muri dkk. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*.Yogyakarta: Nuha Litera

Widjono. 2007. *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan di Perguruan Tinggi*. Jakarta : Grasindo

Winkel, WS. 1989. *Psikologi Pendidikan* .Bumi Aksara

Zaini,Muthe dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**

### Hasil Angket Minat Belajar Bahasa Indonesia pada kelas kontrol

No		Skor Butir Pernyataan															Jumlah (Y)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Nur Anisa	5	4	3	5	3	2	1	4	5	4	4	5	3	1	3	68
2	Nurul puspita	5	2	5	4	1	5	1	3	3	4	4	3	2	2	3	60
3	Azman Hidayat	5	5	5	1	3	5	1	4	4	2	2	3	4	4	5	71
4	Nila sari	5	1	4	5	3	2	2	5	5	4	4	3	3	3	2	68
5	Muh iksan	5	5	4	5	2	2	5	3	5	3	3	3	3	4	4	75
6	Ilham Arif	4	4	4	5	4	4	5	3	3	3	3	3	4	4	4	76
7	Warda	3	5	5	5	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	72
8	Abdi Hidayat	4	4	3	1	3	2	3	1	1	2	3	3	4	5	5	59
9	Firman	5	4	4	5	5	3	2	1	1	2	5	5	4	3	2	71
10	Rika Purnama	5	4	4	4	4	3	3	5	2	4	3	3	3	2	1	64
11	Rahmad Taufik	3	4	4	3	5	5	4	4	4	3	5	5	4	4	4	55
12	Wahyudi	4	5	5	5	3	4	3	2	2	3	4	4	4	4	4	75
13	Nur Fitria	3	4	3	4	5	1	1	3	3	3	4	4	3	3	3	63
14	Almunawir	4	3	3	3	2	1	1	1	2	3	3	4	3	4	5	56
15	Fatima Silvia	5	4	4	1	1	1	4	1	5	2	2	2	2	3	4	52
16	Takdir Sabran	4	3	4	5	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	5	44
17	Nur Jannah	3	4	4	5	3	4	4	2	3	3	3	3	2	2	2	63

18	Nabillah	5	3	1	1	3	2	3	2	4	2	4	1	2	5	3	55
19	Karmilah	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	2	1	1	2	1	67
20	Faujiah	2	3	2	3	2	1	2	3	3	5	4	1	3	5	4	76
	Jumlah															1349	

$$\begin{aligned}
\text{Skor rata rata pada kelas kontrol} &= \frac{\sum x}{n} \\
&= \frac{1349}{20} \\
&= 64,23
\end{aligned}$$





19	Fitryani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
20	Alif	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
Jumlah																1831	

$$\begin{aligned}
\text{Skor rata rata pada kelas eksperimen} &= \frac{\sum x}{n} \\
&= \frac{1831}{20} \\
&= 91,5
\end{aligned}$$

**Analisis Statistik Inferensial Skor pada kelas eksperimen dan kelas kontrol**

<b>No.</b>	<b>X1(Tanpa perlakuan)</b>	<b>X2 (Setelah perlakuan )</b>	<b>d= X2-X1</b>	<b>d<sup>2</sup></b>
1	68	100	32	1024
2	60	91	31	961
3	71	80	9	81
4	68	100	32	1024
5	75	100	25	625
6	76	60	16	256
7	72	95	23	529
8	59	91	32	1024
9	71	100	29	841
10	64	100	36	1296
11	55	83	28	784
12	75	100	25	625
13	63	96	33	1089
14	56	91	35	1225
15	52	100	48	2304
16	44	88	44	1936
17	63	80	17	289
18	55	96	41	1681

19	67	100	33	1089
20	76	80	4	16
<b>Jumlah</b>			573	18699

## Analisis T-Test

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

$$\begin{aligned}Md &= \frac{\Sigma d}{N} \\ &= \frac{573}{40} \\ &= 14,32\end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}\Sigma X^2 d &= \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N} \\ &= 18699 - \frac{(573)^2}{40} \\ &= 18699 - \frac{328329}{40} \\ &= 18699 - 8208,22 \\ &= 10496,78\end{aligned}$$

- c. Menentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma X^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{14,32}{\sqrt{\frac{10496,78}{40(40-1)}}} \\ t &= \frac{14,32}{\sqrt{\frac{10496,78}{1560}}} \\ t &= \frac{14,32}{\sqrt{6,72}} \\ t &= \frac{14,32}{2,59} \\ t &= 5,52\end{aligned}$$

**Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)**

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40819
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

## **Angket Minat Belajar Bahasa Indonesia pada kelas kontrol**

**Sekolah : SD Inpres Mallengkeri I**

**Nama :**

**Kelas : III A**

### **pernyataan**

1. Bagi saya pembelajaran Bahasa Indonesia itu menyenangkan  
A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
2. Catatan pelajaran Bahasa Indonesia saya lengkap  
A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
3. Saya suka membaca buku pelajaran Bahasa Indonesia  
A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
4. Saya selalu berusaha memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia  
A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
5. Saya suka mengerjakan soal latihan Bahasa Indonesia  
A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
6. Bagi saya penting untuk memiliki buku cetak Bahasa Indonesia  
A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
7. Jika belum jelas, saya akan bertanya kepada guru saat jam pembelajaran Bahasa Indonesia  
A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
8. Saya suka berdiskusi tentang pelajaran Bahasa Indonesia dengan teman

- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                      D. Tidak setuju
9. Saya selalu mencari tambahan latihan soal di perpustakaan
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                      D. Tidak setuju
10. Saya selalu mengulangi pembelajaran Bahasa Indonesia di rumah
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                      D. Tidak setuju
11. Saya merasa penasaran jika latihan soal tidak dapat diselesaikan semua
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                      D. Tidak setuju
12. Saya selalu berusaha hadir pada jam pembelajaran Bahasa Indonesia
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                      D. Tidak setuju
13. Saya ingin agar jam belajar Bahasa Indonesia diperpanjang
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                      D. Tidak setuju
14. Jika saya tidak hadir, saya akan meminjam catatan teman
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                      D. Tidak setuju
15. Saya sangat kecewa jika pelajaran Bahasa Indonesia kosong
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                      D. Tidak setuju

## Angket Minat Belajar Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen

**Sekolah** : SD Inpres Mallengkeri I

**Nama** :

**Kelas** : III B

1. Saya senang belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan *crossword puzzle*  
A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
2. Pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle* dapat meningkatkan semangat belajar saya  
A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
3. Pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle* sangat menarik  
A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
4. Saya lebih mudah memahami materi Bahasa Indonesia dengan menggunakan *crossword puzzle*  
A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
5. Saya merasakan ada kemajuan setelah pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle*  
A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
6. Saya lebih semangat mengerjakan soal dengan menggunakan *crossword puzzle*  
A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju



7. Saya merasa rugi tidak datang ke sekolah saat pembelajaran menggunakan *crossword puzzle*
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
8. Saya selalu bertanya dengan teman jika ada jawaban *crossword puzzle* yang belum saya ketahui
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
9. Saya selalu berusaha hadir jika pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *crossword puzzle*
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
10. Saya selalu mencari tambahan soal yang berisi *crossword puzzle* di perpustakaan
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
11. Saya akan bertanya kepada guru jika dalam pembelajaran *crossword puzzle* ada yang belum dimengerti
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
12. Saya merasa penasaran jika ada soal yang tidak diselesaikan semua
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
13. Saya setuju jika jam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *crossword puzzle* diperpanjang
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju
14. Saya selalu mengulangi pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle* di rumah
- A. Sangat setuju                      C. Ragu ragu                      E. Sangat tidak setuju  
B. Setuju                                  D. Tidak setuju

15. Saya sangat setuju jika pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *crossword puzzle*

A. Sangat setuju

C. Ragu ragu

E. Sangat tidak setuju

B. Setuju

D. Tidak setuju

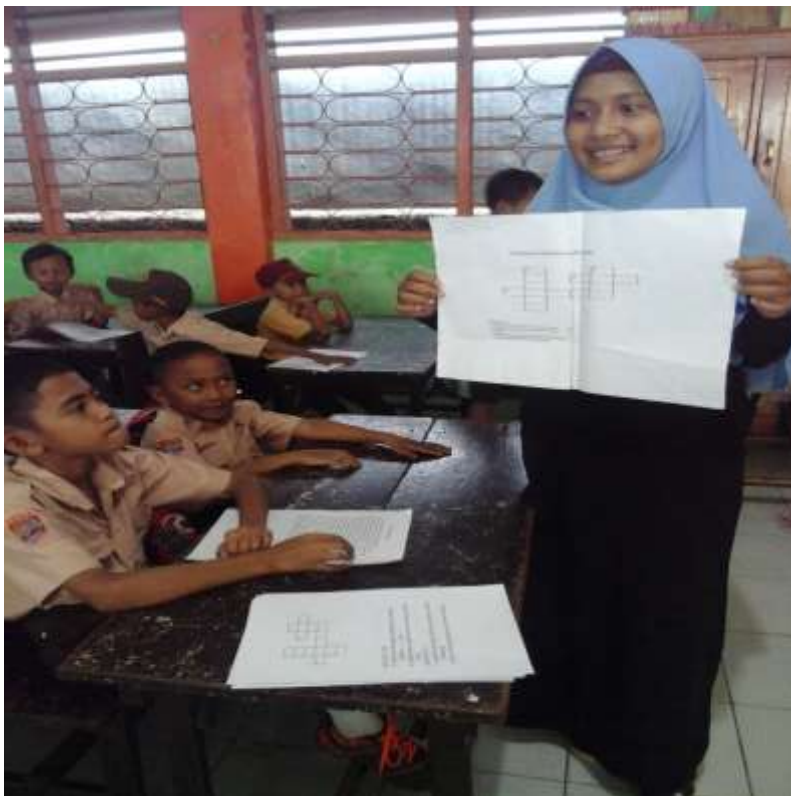
Proses pengerjaan angket pada kelas kontrol



Proses pengerjaan angket pada kelas eksperimen



Menjelaskan cara belajar menggunakan *crossword puzzle*





## RIWAYAT HIDUP



**Asry Ati.** Dilahirkan di desa Roma Kabupaten Lembata pada tanggal 20 September 1995. Penulis merupakan anak terakhir dari enam bersaudara dari pasangan ayahanda Maulana Abdullah dan ibunda Aisyah Inang.

Penulis masuk Sekolah Dasar pada tahun 2002 di SDN Roma Kabupaten Lembata, dan tamat tahun 2008. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan ke MTS Al-Muhajirin Hingalamamengi dan tamat pada tahun 2011, pada tahun yang sama pula, penulis melanjutkan pendidikan ke MA Negeri Kedang (MAN 1 Lembata) dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan pada program strata satu (S1) program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berkat rahmat Tuhan yang Maha kuasa dan iringan doa dari orang tua dan saudara, kerabat dekat, serta rekan-rekan seperjuangan di bangku kuliah, terutamasiswa serta dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, perjuangan panjang penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil dengan tersusunnya skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri I Kecamatan Tamalate Kota Makassar”.