

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN IPS SD NEGERI MINASA UPA MAKASSAR**



SKRIPSI

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

Oleh

**CHAERUNNISA. G
105401123020**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2024**



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Chaerunnisa. G NIM 105401123020**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 229 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 30 Muharram 1446 H/05 Juli 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Jumat 09 Agustus 2024**.

Makassar, 30 Muharram 1446 H
 05 Juli 2024 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|--|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Dr. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU. | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. H. Baharullah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | : Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 2. Dr. Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 3. Dr. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 4. Musdalifah Syahrir, S.Pd., M.Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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



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

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Minasa Upa Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Chaerunnisa. G**
NIM : 105401123020
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Makassar, Juni 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0905058603


Dr. Syarifah Aneni Rahman, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0901038902

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860934

Ketua Prodi PGSD


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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Chaerunnisa. G**
NIM : 105401123020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Minasa Upa Makassar

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

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

Makassar, Juni 2024

Yang membuat Pernyataan

Chaerunnisa. G



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Chaerunnisa. G**
Nim : 105401123020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juni 2024

Yang Membuat Perjanjian

Chaerunnisa. G

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

”Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah”

(Q.S Ghafir:44)

”Allah tahu apa yang terbaik untuk kamu dan kapan waktu yang tepat untuk kamu mendapatkannya”

Kupersembahkan karya ini buat:

Bapak, Ibu dan Nenek tercinta atas segala doa dan pengorbanan, keluargaku dan sahabatku yang senantiasa mendukung saya.



ABSTRAK

Chaerunnisa.G. 2024. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Minasa Upa Makassar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Suardi, M.Pd. dan Pembimbing II Dr. Syarifah Aeni Rahman, S.Pd.,M.Pd.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri Minasa Upa Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri Minasa Upa Makassar.

Jenis penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Minasa Upa Makassar sebanyak 27 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar serta data hasil observasi. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil penelitian statistik inferensial dengan menggunakan uji normalitas hasil belajar siswa yang ajar dengan menerapkan strategi *crossword puzzle*, diperoleh nilai signifikan pada *pretest* 0.245 dan *posttest* 0.398 nilai signifikan yang diperoleh > 0.05 sehingga data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri Minasa Upa Makassar.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPS, Strategi *Crossword Puzzle*

KATA PENGANTAR



Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam duni pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Gunawan dan Asia serta nenek tercinta Hj. Murni yang telah berjuang, berdoa, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada Dr. Suardi, M.Pd. dan Dr.Syarifah Aeni Rahman, S.Pd.,M.Pd. selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan

bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd.,M.Pd. ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Dr. Jusman, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SD Negeri Minasa Upa Makassar, dan Hj. Rusnah, S.Pd. selaku wali kelas yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian, dan siswa siswi kelas IV A SD Negeri Minasa Upa Makassar untuk waktu dan kesediaan yang telah kalian berikan untuk menjadi subjek penelitian skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuanganku angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar khususnya adik-adiks “kalian kuat” Widyawati, Winda, Dilla Syahrani, Nurazizah Syafar, dan Ulpa Suriani atas segala kebersamaan dan bantuannya. Sahabatku Eka Mey Wulandari Astuti yang selalu ada memberikan saran dan bantuannya kepada penulis. Dan sahabat sekaligus saudaraku tercinta Siti Magfirah yang selalu ada membantu dan menemani penulis hingga akhir selesainya skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, Juni 2024

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS.....	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Strategi Pembelajaran	10
2. <i>Crossword Puzzle</i>	11
3. Hasil Belajar	17
4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	20
B. Kerangka Pikir	22
C. Penelitian Relevan.....	24
D. Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	27

B. Lokasi Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29
D. Variabel Penelitian	30
E. Defenisi Operasional Variabel	30
F. Instrumen Penelitian	31
G. Teknik Pengumpulan Data	32
H. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan	42
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	47
A. Simpulan	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	53
RIWAYAT HIDUP	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kegiatan Guru dan Siswa dalam Strategi <i>Crossword Puzzle</i>	14
Tabel 3.1 Jumlah Siswa.....	29
Tabel 3.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar	33
Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa Kelas IV	36
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPS Kelas IV.....	37
Tabel 4.3 Perbandingan Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS	38
Tabel 4.4 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	40
Tabel 4.5 Uji Hipotesis.....	41



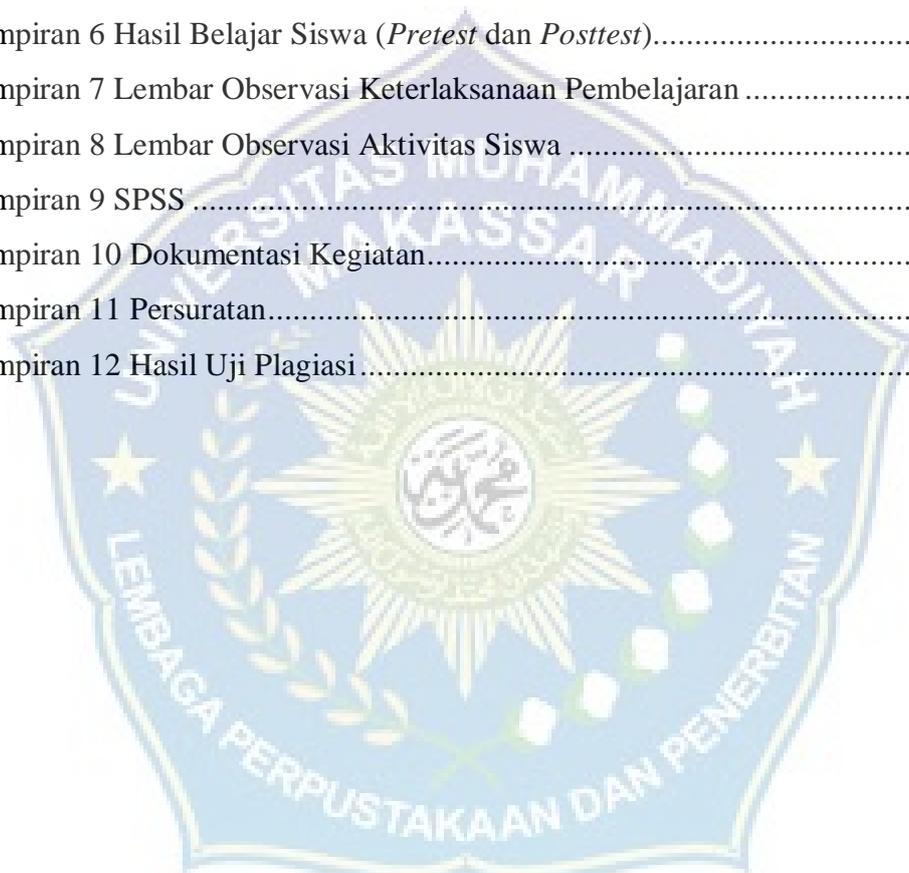
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	23
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	28
Gambar 4.1 Grafik Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPS	38
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Deskripsi Ketntasan Hasil Belajar IPS	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	54
Lampiran 2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	60
Lampiran 3 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	63
Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
Lampiran 5 Rubrik Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
Lampiran 6 Hasil Belajar Siswa (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>).....	71
Lampiran 7 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	73
Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	74
Lampiran 9 SPSS	76
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan.....	80
Lampiran 11 Persuratan.....	82
Lampiran 12 Hasil Uji Plagiasi.....	89



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan peserta didik melalui pembelajaran untuk menjadi bekal dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sama seperti yang dinyatakan dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No.20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi diri, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. (Tambun et al., 2020); (Hakim, 2016); (M. Abdullah, 2022). Pendidikan memiliki peran untuk mengurangi penderitaan yang disebabkan oleh kebodohan dan ketertinggalan di antara masyarakat. Di Indonesia, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan individu serta membentuk karakter dan peradaban yang mulia bagi bangsa dengan tujuan untuk mencerdaskan kehidupan dan kualitas hidup bangsa. Pendekatan ini menekankan pada pembentukan sikap, karakter, dan nilai-nilai filosofis negara Indonesia yang bertujuan untuk memperkuat rasa nasionalisme serta meningkatkan daya saing ditingkat global. (Sujana, 2019)

Manusia sebagai makhluk hidup ciptaan Allah SWT tidak dapat dipisahkan dari proses belajar. Belajar adalah proses yang dilakukan oleh setiap individu dalam

pendidikan untuk memperoleh perubahan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Peserta didik dianggap berhasil dalam belajar, apabila mampu mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan pengembangan sikap.

Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga kategori, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pemahaman konsep (kognitif) mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari materi atau informasi yang dipelajari, hal ini menunjukkan seberapa baik siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan, serta kemampuan untuk menginterpretasikan dan memahami apa yang mereka baca, lihat, alami, atau yang dirasakan sebagai hasil dari proses pembelajaran. Sikap (afektif) bukan hanya mencakup aspek , tetapi juga respon fisik. Oleh karena itu, sikap ini memerlukan keseimbangan antara aspek mental dan fisik secara bersamaan. Jika hanya aspek mental saja yang ditekankan, sikap seseorang belum sepenuhnya tercermin dengan jelas. Keterampilan proses (psikomotor) merupakan kemampuan yang memadukan aspek mental, fisik, dan sosial yang mendasar merupakan pondasi untuk kemampuan individu yang lebih maju. Dalam melatih keterampilan proses, juga dibangun sikap-sikap positif seperti kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin sesuai dengan fokus bidang studi yang bersangkutan. (Ulfah & Arifudin, 2021)

Proses pembelajaran melibatkan interaksi edukatif yang sadar akan tujuan, dimana interaksi ini terjadi antara pendidik (guru) dan kegiatan belajar peserta didik secara paedagogis. Proses ini berlangsung secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi secara instan, melainkan melalui serangkaian tahapan yang terencana. Dalam konteks

pembelajaran, pendidik berfungsi sebagai fasilitator yang memastikan peserta didik dapat belajar secara efektif. Interaksi ini penting untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Rohmah, 2017)

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yang dapat mengembangkan pribadi siswa dalam bermasyarakat adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS merupakan pembelajaran bermakna pada kehidupan sosial, khususnya kehidupan sehari-hari. Seperti yang diuraikan oleh Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 mengenai Standar Isi Mata Pelajaran bahwa “Pembelajaran IPS bertujuan untuk memastikan peserta didik: 1) memahami konsep yang terkait dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, 2) memiliki keterampilan dasar dalam berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, metode *inquiry*, pemecahan masalah, serta keterampilan sosial, dan 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan 4) memiliki keterampilan berkomunikasi, kerja sama dan berkompetensi dalam konteks masyarakat yang beragam, baik ditingkat lokal, nasional, dan global” (Noviansah & Mizaniya, 2020). Oleh karena itu, mata pelajaran IPS sangatlah penting diberikan kepada siswa mulai dari tingkat sekolah dasar.

Guru berperan sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan menarik, selain itu guru perlu memiliki kemampuan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang cocok dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara holistik, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Fauzi & Mustika, 2022); (Nidawati, 2020).

Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek yang aktif dalam menyelesaikan masalah dari konsep yang dipelajari, sementara peran guru lebih bertindak sebagai motivator dan fasilitator (Nurzannah, 2022); (Arfandi & Samsudin, 2021); (Yestiani & Zahwa, 2020). Tujuannya adalah agar siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 6 November 2023 di kelas IV A SD Negeri Minasa Upa khususnya pada mata pelajaran IPS, peneliti memperoleh beberapa data awal diantaranya: 1) Saat mengajar guru kurang melibatkan media, 2) sumber belajarnya hanya menggunakan buku paket, 3) Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat kurang fokus karena pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), 4) berdasarkan nilai ulangan harian, hasil belajar siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu sebesar 75. Dari 27 orang siswa di kelas IV A, terdapat 17 siswa (63%) belum mencapai KKM sementara 10 orang (37%) sudah mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terhadap pembelajaran IPS belum memenuhi standar yang ditetapkan.

Hasil belajar IPS rendah dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang kurang berkesan bagi siswa dapat diakibatkan dari beberapa faktor, yaitu minimnya variasi dalam pembelajaran, guru tidak menggunakan media ataupun sumber belajar yang menarik dan hanya berpaku pada buku paket. Selain itu, dapat disebabkan karena lebih banyak guru yang mendominasi dalam proses pembelajaran atau *teacher centered*. Selama proses observasi, pembelajaran

dominan dilakukan dengan guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan penjelasan guru di depan kelas. Setelah penjelasan selesai, siswa kemudian mengerjakan latihan soal yang telah disiapkan. Pendekatan pembelajaran seperti ini kurang mendorong partisipasi aktif siswa dan lebih cenderung mengurangi minat mereka terhadap pembelajaran. Namun, dengan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih beragam dan menarik, siswa akan lebih termotivasi dan semangat dalam belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mereka.

Dalam proses pembelajaran siswa senantiasa menghadapi kebosanan karena kurangnya penggunaan berbagai strategi pembelajaran, yang mengakibatkan mereka sering berbicara sendiri dan kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung (Magdalena et al., 2020). Pada pembelajaran IPS banyak yang memerlukan membaca intens, memahami istilah-istilah dan menghafal. Menerapkan strategi yang lebih bervariasi dapat menjadikan siswa lebih aktif dan merasa senang dalam proses pembelajaran. Kemp (Yuliana, 2016) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Hal ini membutuhkan suatu variasi mengajar yang berbeda dari yang selama ini digunakan agar hasil belajar IPS dan keaktifan siswa dapat dicapai dengan baik. Salah satu upaya untuk meningkatkan pengajaran dan motivasi belajar siswa adalah melalui pendekatan belajar aktif (*active learning*) dimana baik guru ataupun siswa sama-sama menikmati proses pembelajaran. Strategi ini bertujuan untuk mengikutsertakan siswa secara langsung dalam pembelajaran untuk mendorong

motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dan merangsang berpikir siswa (Yuanita, 2020). Menurut Hisyam (Masripah et al., 2022) Strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang efektif dan menyenangkan bagi siswa, tetapi tetap mempertahankan esensi proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Silberman (Arfianda et al., 2023) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran yang menyusun ulang peninjauan materi dalam bentuk teka-teki silang yang akan menarik minat dan mendorong partisipasi siswa. Teka-teki silang dapat diselesaikan baik secara individu maupun dalam kelompok.

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Hardiyanti Amir pada tahun 2016 Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (Teka-Teki Silang) dapat meningkatkan hasil belajar dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan nilai setelah diterapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Aktivitas belajar murid dalam pembelajaran IPS meningkat setelah diterapkannya strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Dengan strategi ini siswa tampak lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. (Amir, 2016)

Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Elin Apriyani pada tahun 2018 menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya strategi pembelajaran *crossword puzzle* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V berada dalam kategori rendah dengan presentase 45%. Setelah diterapkannya strategi pembelajaran *crossword puzzle*, motivasi belajar siswa meningkat dan termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase 40%. Hal ini menunjukkan adanya

pengaruh signifikan dari penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Musrifah pada tahun 2019 Penggunaan strategi *crossword puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dengan skor rata-rata nilai posttest siswa yang lebih tinggi dibandingkan skor pretest setelah diberikan perlakuan. Strategi *crossword puzzle* dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar karena berbentuk permainan teka-teki yang menyenangkan. Strategi ini cocok dalam peningkatan pencapaian belajar IPS siswa secara kognitif. (Musrifah, 2019)

Penelitian yang keempat adalah penelitian yang dilakukan oleh Erika Isabel Sari pada tahun Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan strategi *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest dan posttest yang mengalami peningkatan setelah diterapkannya strategi *crossword puzzle*. Strategi *crossword puzzle* dapat memotivasi siswa untuk aktif berdiskusi dan bertanya sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran IPS. Penerapan strategi *crossword puzzle* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemandirian siswa dalam menemukan jawaban teka-teki silang sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Sari, 2020)

Penelitian yang kelima dilakukan oleh Sarina pada tahun 2022 penelitian menunjukkan bahwa diterapkannya strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini mempengaruhi hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 035 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang

diberikan perlakuan strategi pembelajaran crossword puzzle lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol. (Sarina, 2022)

Berdasarkan kelima penelitian diatas sama-sama membahas mengenai pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa SD. Perbedaan dari kelima penelitian tersebut terletak pada fokus materi pembelajaran yang digunakan untuk mengevaluasi dampak dari pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPS siswa SD.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Minasa Upa Makassar”**.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri Minasa Upa Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri Minasa Upa Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah pemahaman terhadap strategi pembelajaran melalui strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk sekolah dalam meningkatkan praktik pembelajaran guru agar lebih efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Strategi Pembelajaran

Kata Strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos*, yang berarti berjuang untuk kemenangan dalam sebuah perang, dan pada awalnya digunakan dalam konteks militer, tetapi istilah strategi digunakan di beberapa tempat yang memiliki esensi yang relatif sama, termasuk penguasaan perang. Dalam suatu lingkungan belajar dikenal dengan istilah strategi pembelajaran.

Menurut Kemp (Nurlina et al., 2021) strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Taba (Asrori, 2016) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan dan fasilitas bagi siswa menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Siregar (Alifah, 2019) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan kegiatan guru menjadi seorang fasilitator guna untuk mencapai tujuan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh pendidik terhadap peserta didik untuk mencapai hasil dari tujuan pembelajaran.

2. *Crossword Puzzle*

a. Pengertian *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki silang. *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah permainan mengisi kolom-kolom kosong diawali dengan pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Permainan ini menghadirkan sejumlah pertanyaan, dimana kata *frase* atau potongan huruf digunakan sebagai kunci untuk mengisi kotak-kotak kosong yang tersusun secara teratur.

Menurut Hisyam (Masripah et al., 2022) strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang efektif dan menyenangkan bagi siswa, tetapi tetap mempertahankan esensi dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Yuliani (Arfianda et al., 2023) menyatakan bahwa *crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan yang tetap mempertahankan esensi dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung, dan mendorong siswa secara aktif sejak awal. Kurniawati (Eprianti, 2022) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran aktif seperti *crossword puzzle* mendorong siswa untuk mereview kembali materi yang telah diajarkan dalam bentuk *crossword puzzle* sehingga meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang telah diajarkan, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran dalam bentuk permainan teka-teki yang mendorong siswa aktif dengan mengisi kotak-kotak yang berisi pertanyaan yang

telah dipelajari untuk membantu siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya.

Strategi pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir terutama dalam ranah kognitif, sambil menggabungkan unsur bermain dan belajar. Dengan melibatkan permainan ini, siswa dapat lebih menikmati proses pembelajaran. Menyertakan permainan dalam strategi pembelajaran sangat penting untuk dipertimbangkan karena permainan sangat menarik bagi siswa.

b. Manfaat Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* memiliki beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut. (Hidayat et al., 2020)

1. Dapat mengasah daya ingat peserta didik

Penerapan *crossword puzzle* ini dapat mengasah daya ingat peserta didik karena melibatkan mereka dalam kegiatan mencari dan mengaitkan kata-kata terkait materi pembelajaran sehingga memperkuat ingatan melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

2. Dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk beradu pengetahuan dengan peserta didik lainnya

Penerapan *crossword puzzle* ini dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk beradu pengetahuan dengan peserta didik lain yang menciptakan suasana kompetitif yang memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi, berbagi ide dalam menyelesaikan tantangan kata-kata secara bersama.

3. Dapat mengembangkan analisa peserta didik

Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan analisis karena merangsang proses berpikir mereka dalam menghubungkan konsep-konsep pembelajaran yang telah dipelajari dalam mengevaluasi dan menyusun jawaban yang tepat.

4. Dapat menghibur peserta didik

Penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* tidak hanya menyajikan tantangan intelektual, tetapi juga memberikan peserta didik pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghibur saat mereka menyelesaikan teka-teki kata yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan berkesan.

5. Dapat merangsang kreativitas peserta didik

Crossword puzzle membantu peserta didik dalam menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya untuk menyelesaikan teka-teki kata dengan meningkatkan keterampilan berpikir dalam memecahkan kata-kata terkait materi pembelajaran.

c. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Menurut (Siberman, 2018) langkah-langkah strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang signifikan dengan mata pelajaran yang diajarkan.

2. Menyusun sebuah teka-teki silang sederhana, dengan mencakup sebanyak mungkin elemen dari materi pelajaran. (Catatan: jika terlalu rumit untuk membuat teka-teki silang berdasarkan materi pelajaran, masukkan unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang perlu terkait dengan materi pelajaran, sebagai variasi)
3. Menyusun kata-kata petunjuk untuk mengisi teka-teki silang.
Gunakan jenis yang berikut ini:
 - a. Defenisi singkat ("sebuah tes untuk menentukan reliabilitas")
 - b. Sebuah kategori yang cocok dengan unsurnya ("jenis gas")
 - c. Sebuah contoh ("...undang-undang adalah contohnya")
 - d. Lawan kata ("lawan kata demokrasi)
4. Membagikan teka-teki kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok.
5. Menetapkan batas waktu. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang jumlah jawaban benar terbanyak.

Tabel 2.1 Kegiatan Guru dan Siswa dalam Strategi *Crossword Puzzle*

No.	Kegiatan	
	Guru	Siswa
1.	Guru memberikan penjelasan mengenai beberapa istilah dan nama-nama penting yang terkait dengan materi kegiatan ekonomi yang telah diajarkan.	Siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi.

2.	Guru menyusun teka-teki silang yang sederhana mengenai materi pembelajaran yang berkaitan dengan materi.	Siswa menyelesaikan teka-teki silang yang telah disusun oleh guru.
3.	Guru menyusun kata-kata yang akan dijadikan sebagai panduan siswa dalam mengisi teka-teki silang.	Siswa mengisi teka-teki silang sesuai dengan panduan yang telah disusun oleh guru.
4.	Guru membagikan teka-teki silang kepada siswa secara berkelompok.	Siswa menerima teka-teki silang yang dibagikan oleh guru.
5.	Guru menetapkan batas waktu dalam pengisian teka-teki silang.	Siswa menyelesaikan teka-teki silang sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan guru.
6.	Guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang paling banyak memiliki jawaban yang benar.	Siswa menerima penghargaan yang diberikan guru.

d. Kelebihan dan Kelemahan *Crossword Puzzle*

Strategi *crossword puzzle* memiliki kelebihan dan kelemahan yang diuraikan oleh Sri Haryanti Oktavia & Zakir Has (Lestari et al., 2023), berikut kelebihan dari strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

1. Mampu merangsang dan meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Penerapan strategi *crossword puzzle* dapat merangsang dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dengan cara melibatkan mereka dalam proses pencarian, pemahaman, dan aplikasi pengetahuan secara interaktif melalui teka-teki kata yang menantang.

2. Dapat membantu berkembangnya kemandirian siswa.

Penerapan strategi *crossword puzzle* dapat membantu berkembangnya kemandirian siswa dengan mendorong mereka mengeksplorasi dan memecahkan teka-teki kata secara mandiri, meningkatkan pemahaman konsep, serta membangun rasa percaya diri dalam mengatasi tantangan pembelajaran.

3. Dapat membantu siswa memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan.

Penerapan strategi *crossword puzzle* dapat membantu siswa memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan, karena melibatkan mereka dalam proses aktif dengan memerlukan pemikiran kritis dan mendorong mereka untuk mengaitkan konsep-konsep yang telah dipelajari secara menyeluruh dalam konteks teka-teki kata.

4. Menanamkan asa tanggung jawab dan sikap disiplin pada siswa.

Penerapan strategi *crossword puzzle* dapat menanamkan rasa tanggung jawab dan sikap disiplin pada siswa, karena melibatkan mereka secara aktif dalam menyelesaikan tugas, mengembangkan ketekunan dalam menyelesaikan teka-teki, dan menumbuhkan kedisiplinan melalui proses pembelajaran.

Adapun kelemahan strategi pembelajaran *crossword puzzle* Sri Haryanti Oktavia & Zakir Has (Lestari et al., 2023) yaitu sebagai berikut.

1. Dapat menjadi membosankan jika diberikan terlalu sering diberikan oleh guru.

Penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang terlalu sering dapat menimbulkan kebosanan pada siswa, karena kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dapat mengurangi minat mereka dan menyebabkan kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran.

2. Ketika tugas tidak dilengkapi dengan petunjuk yang jelas, hasil pekerjaan bisa jadi tidak sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu dalam keseluruhan proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Winkel (Setiawati, 2018) belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman.

Menurut Slameto (Festiawan, 2020) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Demikian pula menurut Cronbach (Parnawi, 2020) berpendapat bahwa belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang menghasilkan perubahan pemahaman dan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalaman mereka sendiri.

b. Pengertian Hasil Belajar

Susanto (Ulfah & Arifudin, 2021) mengatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil belajar dari kegiatan belajar. Nurrita (Arfianda et al., 2023) hasil belajar adalah kemampuan atau pencapaian yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan oleh guru di sekolah dan kelas tertentu. Anni (Yandi et al., 2023) menjelaskan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh oleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai oleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Untuk mencapai hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Slameto (Nabillah & Abadi, 2019) menjelaskan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

a. Kesehatan

Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap proses pembelajaran seseorang, jika kesehatan seseorang terganggu maka dapat mengganggu pembelajaran serta menyebabkan mudah lelah dan kurang bersemangat.

b. Minat

Minat merupakan keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat yang besar akan mempengaruhi proses belajar karena ketika materi pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, belajar menjadi kurang optimal karena kurangnya daya tarik terhadap materi tersebut.

c. Bakat

Bakat merupakan kemampuan untuk belajar yang hanya akan berkembang menjadi keterampilan yang nyata melalui proses belajar dan latihan. Bakat memiliki pengaruh terhadap pembelajaran, ketika materi yang dipelajari sesuai dengan bakatnya maka hasil belajarnya menjadi lebih baik karena ia senang belajar dan mendorong semangat belajar yang lebih tinggi.

d. Motivasi

Motivasi erat hubungannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Terkadang tujuan tersebut disadari, tetapi untuk meraihnya memerlukan rangkaian tindakan. Motivasi berperan sebagai kekuatan pendorong yang mendorong seseorang untuk mengambil langkah demi mencapai tujuan.

2. Faktor Eksternal

Menurut Slameto (Nabillah & Abadi, 2019) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

a. Faktor keluarga

Pengalaman belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor keluarga seperti metode pendidikan orang tua, interaksi antar anggota keluarga, suasana di rumah, dan kondisi ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Beberapa faktor di sekolah memengaruhi proses belajar seperti metode pengajaran, hubungan antara guru dengan siswa, interaksi antar siswa, disiplin sekolah, jadwal pelajaran, dan pendekatan pembelajaran.

c. Faktor Masyarakat

Peran masyarakat sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa, meliputi aktivitas sosial siswa, pengaruh dari pergaulan dengan teman sebaya dan kondisi kehidupan masyarakat di sekitar siswa yang turut mempengaruhi proses belajar mereka.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Pendidikan IPS merupakan ilmu yang membahas

antara manusia dan lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang dalam berbagai kegiatan masyarakat, serta memahami beragam permasalahan yang terjadi dalam masyarakat tersebut.

Winataputra (Rahman et al., 2022) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah studi yang mengintegrasikan beberapa cabang ilmu-ilmu sosial. Jadi, ilmu pengetahuan sosial di SD merupakan sebuah integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi dan Ekonomi. Djahiri (Rahmad, 2016) menyatakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktif untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Menurut Banks (Endayani, 2018) Pendidikan IPS merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, negara bahkan dunia. Banks menekankan begitu pentingnya Pendidikan IPS diterapkan di sekolah-sekolah, mulai dari tingkat dasar sampai ke perguruan tinggi, terutama di sekolah dasar dan menengah.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan IPS salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai ke perguruan tinggi yang mempelajari ilmu-ilmu sosial agar dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai dalam kehidupannya.

b. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Tujuan Pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa Pendidikan IPS merupakan terjalin suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, Pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional. Dengan demikian tujuan Pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi disebutkan bahwa tujuan Pendidikan IPS (Noviansah & Mizaniya, 2020), yaitu:

1. Memahami konsep-konsep yang terkait dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2. Memiliki kemampuan dasar dalam berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, metode *inquiry*, pemecahan masalah, serta keterampilan dalam konteks kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki keterampilan berkomunikasi, kerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang beragam di tingkat lokal, nasional, dan global.

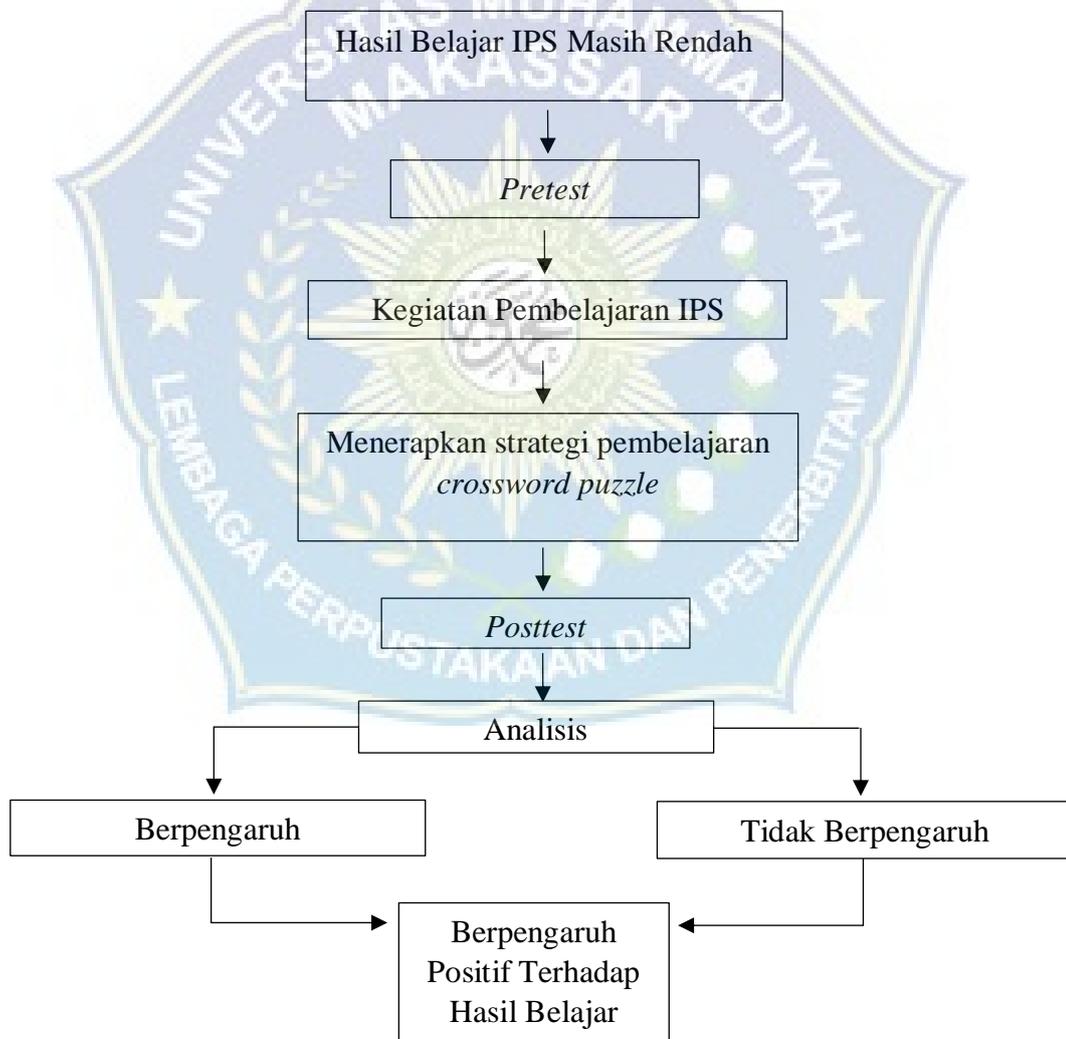
B. Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono (Syahputri et al., 2023) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi.

Hasil belajar IPS adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mengalami proses pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS dianggap berhasil, jika

siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih beragam. Salah satu contohnya adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga mempertahankan esensi belajar.

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



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Penelitian Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen ini. Penelitian pertama dari Reza Arfianda, Nurdin, dan Syamsuriyanti (2023) dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Romanglasa. Pada siklus I (sebelum diterapkan strategi *crossword puzzle*) persentase ketuntasan siswa masih rendah, yaitu sebesar 64%. Setelah dilakukan siklus II dengan menerapkan strategi *crossword puzzle* ketuntasan siswa meningkat menjadi 87%, artinya 23% lebih banyak siswa yang tuntas setelah menerapkan strategi *crossword puzzle*.

Penelitian kedua dari Memi Eprianti, Adrianus Dedy, dan Putri Dewi Nurhasana (2022) dengan judul “Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Lais”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Lais terkait pemahaman pelajaran IPS materi usaha yang dikelola sendiri dan usaha pertanian, dan mengenal berbagai macam usaha yang ada disekitarnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkat rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 66,41% sedangkan kelas kontrol adalah 66,18%. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yang diberi strategi *crossword puzzle* adalah 83,09% sedangkan kelas kontrol adalah 74,59%.

Penelitian ketiga dari Masripah Masripah, Nurul Fatonah, Yufi Mohammad Nasrullah, dan Nurhasanah Nurhasanah (2022) dengan judul “Penerapan Strategi

Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Pada Masa Hindu di Indonesia di kelas V SDN Girimukti I Cikelet Kabupaten Garut menunjukkan adanya peningkatan dengan grafik menaik. Terbukti dari perbedaan hasil belajar antara *pretest* yaitu 54,35 dan *posttest* yaitu 77,18 setelah menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

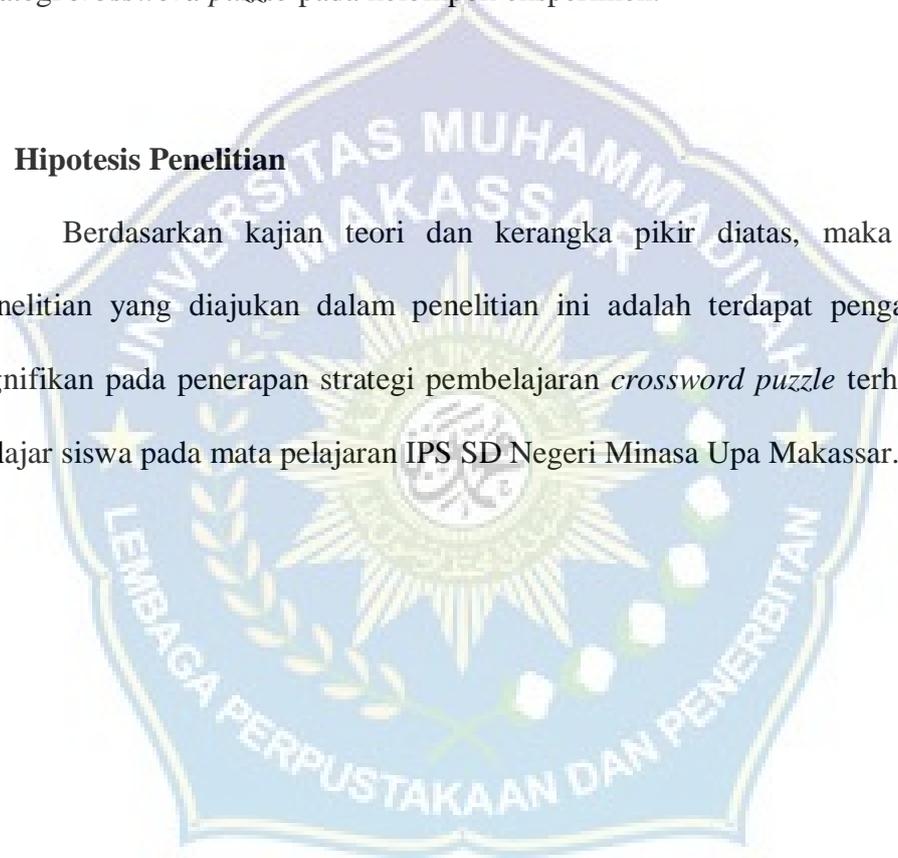
Penelitian keempat dari Yuliana (2016) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa terjadi peningkatan pada ranah kognitif setelah diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Rata-rata nilai sebelum tindakan adalah 54,25 meningkat menjadi 75,18 pada siklus I dan kemudian meningkat lagi menjadi 81,53 pada siklus II. Dan terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa ranah afektif setelah diterapkannya strategi tersebut. Skor rata-rata siklus I adalah 15,46 dengan kategori "Baik" dan pada siklus II meningkat menjadi 16,92 dengan kategori "Sangat Baik".

Penelitian kelima dari Retno Wijiastuti (2013) dengan judul ” Keefektifan Strategi *Crossword Puzzle* Pada Hasil Belajar IPS”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan kelas kontrol mendapat pembelajaran dengan strategi konvensional. Rata-rata nilai tes awal kelas untuk kelas eksperimen adalah 47,95 dan kontrol adalah 45,13. Dengan perbedaan

yang tidak terlalu besar, peneliti dapat menggunakan kedua kelas tersebut untuk penelitian. Rata-rata nilai hasil belajar siswa dikelompok eksperimen telah mencapai tingkat ketuntasan belajar (lebih dari 65) yaitu 76,26, sementara rata-rata nilai dikelompok kontrol adalah 54,74 yang menunjukkan bahwa mereka belum mencapai tingkat ketuntasan belajar. Perbedaan hasil belajar ini karena penerapan strategi *crossword puzzle* pada kelompok eksperimen.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD Negeri Minasa Upa Makassar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kuantitatif*, yaitu penelitian yang mengutamakan analisis data *numeric* dengan penggunaan metode statistika. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, adapun jenis penelitian *pre-experimental design*. *Pre-experimental design* ditandai dengan tidak adanya kelompok pembanding dan randomisasi (Dantes, 2017); (Rukminingsih, 2020).

Tujuan dari penelitian eksperimen ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh dan hubungan sebab-akibat dari model atau metode pengajaran yang diuji oleh peneliti melalui pemberian perlakuan khusus terhadap kelompok eksperimen yang telah ditetapkan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah “*One Groups Pretest-Posttest Design*”, desain penelitian ini terdapat *pretest* sebelum pemberian perlakuan dan *posttest* setelah pemberian perlakuan. Berikut adalah rincian desain penelitian ini.

$O_1 \times O_2$

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*)

O_2 = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*

Langkah awal dalam pelaksanaan eksperimen dengan desain sampel tunggal ini adalah memberikan tes awal atau *pretest* (O_1) kepada sampel yang belum menerima perlakuan, untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Setelah itu, dilakukan *treatment* (X) dengan menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Sesudah perlakuan dilakukan, siswa kemudian diberikan tes akhir atau *posttest* (O_2) untuk menilai hasil belajar mereka setelah penerapan variabel eksperimen (X). Data dari *posttest* akan menunjukkan apakah terjadi peningkatan atau tidak ada perubahan dalam hasil belajar siswa. Perbandingan O_1 dan O_2 akan menilai seberapa besar perbedaan yang terjadi akibat pemberian variabel eksperimen.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Minasa Upa, BTN Minasa Upa Blok L1/No.1, Kelurahan Gunung Sari, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan seluruh kelompok yang akan diteliti pada cakupan wilayah dan waktu tertentu berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan peneliti (Amruddin, 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Minasa Upa Makassar sebanyak 27 siswa. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Jumlah Siswa

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV	14	13	27

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi yang diambil (Sugiyono, 2013). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Non Probability Sampling*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *sampling jenuh*, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Ashari, 2023); (Saputra, 2022).

D. Variabel Penelitian

1. Variabel independen (bebas)

Variabel independen adalah variabel yang menyebabkan perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini, variabel independen adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle* (X).

2. Variabel dependen (terikat)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen (bebas). Dalam penelitian ini, variabel dependen adalah hasil belajar IPS siswa (Y).

E. Defenisi Operasional Variabel

Variabel yang terlibat dalam penelitian ini dioperasionalisasikan sebagai berikut:

1. Strategi *Crossword Puzzle*

Strategi pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) merupakan strategi pembelajaran dalam bentuk permainan teka-teki yang efektif dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi dari proses belajar, bahkan mendorong partisipasi aktif siswa sejak awal.

2. Hasil Belajar IPS

Perubahan sikap, mental, perilaku siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah hasil belajar IPS. Hasil ini dapat diukur melalui proses evaluasi setelah kegiatan belajar IPS.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dari objek penelitian (K. dkk Abdullah, 2022). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil Belajar

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS siswa adalah lembar tes berupa soal pilihan ganda (*multiple choice*) dan uraian (*essay*). Tes hasil belajar ini terdiri dari jenis *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*, sementara *posttest* dilakukan setelah siswa belajar dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

2. Lembar Observasi

Pada penerapan strategi *crossword puzzle*, lembar observasi ini digunakan untuk memantau aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini memuat daftar item yang akan dipantau selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada proses mengumpulkan data dengan cara memperoleh informasi dari dokumen atau catatan khusus. Metode dokumentasi yang digunakan untuk menghimpun data mengenai prestasi belajar yang dapat diukur dari nilai-nilai hasil belajar, seperti yang terdokumentasi dalam rapor siswa.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah salah satu aspek yang sangat krusial dalam suatu penelitian, karena tujuan utamanya adalah untuk memperoleh informasi dari data yang tersedia di lapangan (Ramdhan, 2021). Untuk mendapatkan hasil relevan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Tes

Tes yang digunakan terdiri dari dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum penerapan strategi pembelajaran menggunakan strategi *crossword puzzle*, sedangkan *Posttest* dilakukan setelah siswa menjalani pembelajaran dengan menerapkan strategi tersebut.

b. Lembar Observasi

Pada penerapan strategi *crossword puzzle*, lembar observasi ini digunakan untuk memantau aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini memuat daftar item yang akan dipantau selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada proses mengumpulkan data dengan cara memperoleh informasi dari dokumen atau catatan khusus. Metode dokumentasi yang digunakan untuk menghimpun data mengenai prestasi belajar yang dapat diukur dari nilai-nilai hasil belajar, seperti yang terdokumentasi dalam rapor siswa.

H. Teknik Analisis Data

Noeng Muhadjir (Siregar, 2021) mengemukakan analisis data adalah proses yang sistematis untuk mencari dan menyusun catatan informasi dari observasi, wawancara, dan sumber informasi lainnya, tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang mereka pelajari dan untuk menyampaikan hasil penelitian mereka kepada lain. Analisis statistik deskriptif dan inferensial akan digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Nilai *pretest* dan *posttest* akan dibandingkan untuk menentukan apakah ada perbedaan nilai antara keduanya. Pengujian perbedaan nilai dilakukan hanya terhadap rata-rata kedua nilai tersebut, dengan menggunakan teknik statistik yang dikenal dengan uji-*t* (*t-test*).

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Pada analisis data statistik deskriptif ini akan digambarkan hasil belajar siswa setelah menerima perlakuan strategi *crossword puzzle* dan akan dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan strategi *crossword puzzle*.

Hasil keterampilan belajar siswa juga bertujuan untuk mencapai pencapaian hasil belajar secara individual. Siswa dianggap berhasil jika mereka mencapai nilai minimal 75 dari KKM yang telah ditetapkan sekolah. Tabel berikut menunjukkan standar ketuntasan hasil belajar siswa.

Tabel 3.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan	Kategori Hasil Belajar
96 - 100	Sangat tinggi

86 - 95	Tinggi
75 - 85	Sedang
61 - 74	Rendah
0 - 60	Sangat rendah

Sumber: SD Negeri Minasa Upa

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penilaian, dengan menggunakan program SPSS *for windows* versi 26. Sebelum menguji hipotesis, uji normalitas dilakukan terlebih dahulu.

a. Uji Normalitas

Langkah awal dalam proses analisis data adalah melakukan uji normalitas menggunakan program SPSS *for windows* versi 26. Uji normalitas dengan menggunakan *One-Sampel Shapiro Wilk* pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika nilai signifikansi dari uji tersebut lebih besar atau sama dengan 0,05, maka data tersebut adalah normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka distribusi data dianggap tidak normal.

b. Uji Hipotesis

Dengan menggunakan uji-t, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Setelah memastikan bahwa data yang digunakan memiliki distribusi normal melalui uji prasyarat. Tujuan dari pengujian hipotesis ini adalah untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau

ditolak. Keputusan diambil berdasarkan kriteria bahwa jika nilai Sig. $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sebaliknya jika nilai Sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab IV akan disajikan gambaran hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa semua data yang diperoleh melalui instrumen penelitian dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian sesuai dengan rumusan masalah. Jawaban atas rumusan tersebut dapat diperoleh dengan menganalisis data secara deskriptif dan inferensial.

1. Hasil analisis statistik deskriptif

Dalam menerapkan strategi *crossword puzzle*, peneliti mengadakan *pretest* dan *posttest* dengan memberikan 10 soal pilihan ganda dan 4 soal essay kepada siswa. Setelah mengumpulkan data hasil tes dari siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS. Peneliti menghitung skor hasil belajar siswa kelas IV setelah diberikan soal *pretest* dan *posttest* siswa, maka dapat dilihat data hasil belajar siswa pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa Kelas IV

		Pretest	Posttest
N	Valid	27	27
	Missing	0	0
Mean		49.67	85.07
Median		54.00	84.00
Mode		54	83 ^a
Std. Deviation		12.083	9.190
Variance		146.000	84.456
Range		46	36

Minimum	21	64
Maximum	67	100
Sum	1341	2297

Mencermati tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa nilai *pretest* memiliki rata-rata hasil belajar lebih rendah sebesar 49.67 dibandingkan dengan nilai *posttest* menunjukkan rata-rata lebih tinggi sebesar 85.07. Hal ini menegaskan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Minasa Upa saat menerapkan strategi *crossword puzzle* sebesar 35.4%.

Berdasarkan keseluruhan nilai hasil belajar IPS yang diperoleh siswa saat menerapkan strategi *crossword puzzle* dapat dikelompokkan dalam tabel distribusi frekuensi yang dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPS Kelas IV

No	Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	96 - 100	Sangat Tinggi	0	5	0	18%
2	86 - 95	Tinggi	0	7	0	26%
3	75 - 85	Sedang	0	11	0	41%
4	61 - 74	Rendah	6	4	22%	15%
5	0 - 60	Sangat Rendah	21	0	78%	0
Jumlah			27	27	100	100

Mencermati tabel 4.2 diatas menyatakan bahwa nilai hasil belajar sebelum diberikan perlakuan strategi *crossword puzzle* (*pretest*) siswa kategori rendah sebanyak 6 siswa (22%), kategori sangat rendah sebanyak 21 siswa (78%).

Sedangkan setelah diadakan perlakuan strategi *crossword puzzle* (*posttest*) siswa kategori sangat tinggi sebanyak 5 siswa (18%), kategori tinggi sebanyak 7 siswa (26%), kategori sedang sebanyak 11 siswa (41%), dan kategori rendah sebanyak 4 siswa (15%). Grafik distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar IPS kelas IV dapat dilihat pada gambar berikut.



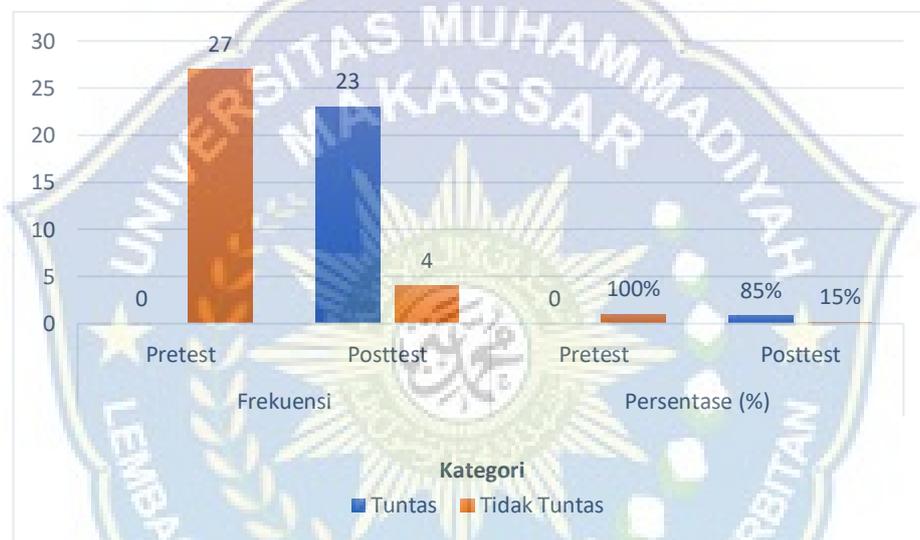
Gambar 4.1 Grafik Distribusi Frekuensi Dan Persentase Hasil Belajar IPS

Tabel 4.3 Perbandingan Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
≥ 75	Tuntas	0	23	0	85%
< 75	Tidak Tuntas	27	4	100%	15%

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pencapaian ketuntasan nilai siswa. Dapat dilihat bahwa pada *pretest* terdapat 27

siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tidak tuntas dengan persentase 100%. Sedangkan pada *posttest* hanya terdapat 4 siswa yang memperoleh kategori tidak tuntas dengan persentase 15%. Hasil ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pembelajaran IPS di SD Negeri Minasa Upa Makassar. Untuk visualisasi perbandingan deskripsi ketuntasan hasil belajar IPS dapat dilihat pada gambar grafik berikut.



Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

2. Hasil Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dengan menggunakan program *SPSS Windows Versi 26*. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu.

a. Uji normalitas

Tabel 4.4 Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Hasil belajar		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
IPS					c		
Penerapan strategi	Pretest	.159	27	.080	.952	27	.245
crossword puzzle	Posttest	.105	27	.200 [*]	.961	27	.398

Berdasarkan tabel uji normalitas, diperoleh nilai signifikan pada *pretest* 0.245 dan pada *posttest* 0.398. Kriteria pengujian normalitas yaitu $\text{sign} > 0,05$ maka data diasumsikan berdistribusi normal dan jika $\text{sign} < 0,05$ maka data diasumsikan berdistribusi tidak normal. Dari hasil pengujian tersebut, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar $0.245 > 0,05$ dan nilai signifikansi *posttest* sebesar $0.398 > 0,05$ dari tes tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* lebih besar dari 0,05 dan nilai *posttest* lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa data dari *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Minasa Upa berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan uji-t. Setelah uji prasyarat menunjukkan bahwa data yang dianalisis berdistribusi normal, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka H_0

diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika nilai $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berikut adalah keterangan mengenai H_0 dan H_1 :

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa.

H_1 : Ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa.

Tabel 4.5 Uji Hipotesis

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Sebelum penerapan strategi crossword puzzle	21.358	26	.000	49.667	44.89	54.45
Setelah penerapan strategi crossword puzzle	48.102	26	.000	85.074	81.44	88.71

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS windows versi 26, maka diperoleh nilai $\text{Sig (2.Tailed)} = 0,000$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak karena $\text{Sig (2.Tailed)} < \alpha$ atau $(0,000 < 0,05)$. H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan strategi *crossword puzzle* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Minasa Upa Makassar.

B. Pembahasan

Guru berperan sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menarik, selain itu guru harus mampu menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakter siswa agar tujuan pembelajaran tercapai baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini selaras dengan pendapat Kemp (Nurlina et al., 2021) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Crossword puzzle merupakan strategi pembelajaran dalam bentuk permainan teka-teki yang mendorong siswa aktif dengan mengisi kotak-kotak yang berisi pertanyaan yang telah dipelajari untuk membantu siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Hal tersebut selaras dengan pendapat Kurniawati (Eprianti, 2022) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran aktif seperti *crossword puzzle* mendorong siswa untuk mereview kembali materi yang telah diajarkan dalam bentuk *crossword puzzle* sehingga meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang telah diajarkan, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar. Strategi ini menggabungkan antara bermain dan belajar. Melalui permainan tersebut, siswa akan lebih menikmati proses pembelajaran yang berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dimulai dengan memberikan *pretest* kepada siswa sebelum menerapkan strategi *crossword puzzle* dan dilanjutkan *posttest* setelah penerapan strategi *crossword*

puzzle. Tujuannya adalah untuk mengukur perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

Merujuk dari data hasil penelitian siswa kelas IV SD Negeri Minasa Upa Makassar, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran IPS yang menerapkan strategi *crossword puzzle* dengan pembelajaran IPS yang tidak menerapkan strategi *crossword puzzle*. Dapat terlihat dari rata-rata skor nilai hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*posttest*).

Melihat data distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar siswa kelas IV menunjukkan adanya peningkatan dan perubahan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Peningkatan hasil belajar juga didukung oleh distribusi data yang menunjukkan adanya pengaruh setelah pemberian perlakuan terhadap hasil belajar IPS siswa. Perubahan ini mencerminkan peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa setelah kegiatan pembelajaran. Hal ini selaras dengan penjelasan Anni (Yandi et al., 2023) bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang didapatkan oleh siswa setelah mereka mengikuti aktivitas belajar.

Adanya perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS menghasilkan hasil yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan strategi *crossword puzzle*. Hal ini selaras dengan penelitian (Masripah et al., 2022) yang menunjukkan bahwa strategi *crossword puzzle* lebih meningkatkan semangat belajar siswa dan membangkitkan motivasi mereka dibandingkan dengan pembelajaran tanpa

menggunakan strategi *crossword puzzle*. Oleh karena itu, strategi *crossword puzzle* dianggap efektif untuk dapat menarik perhatian siswa dan membangkitkan semangat mereka dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis deskriptif nilai hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, seperti yang terlihat dari perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Penerapan strategi *crossword puzzle* di kelas IV menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 49.67, sedangkan pada nilai *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai sebesar 85.07. Berdasarkan data hasil analisis deskriptif tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa lebih baik saat diterapkan strategi *crossword puzzle* dibandingkan hasil belajar IPS siswa saat tidak menerapkan strategi *crossword puzzle*.

Hasil analisis data setelah dilakukan *treatment* atau penerapan strategi *crossword puzzle* menunjukkan bahwa sebanyak 23 siswa atau 85% mencapai ketuntasan (skor ≥ 75). Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan strategi *crossword puzzle* pada pembelajaran IPS berhasil. Hasil belajar siswa setelah diterapkan strategi *crossword puzzle* lebih tinggi disebabkan karena proses pembelajaran yang menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat (Hidayat et al., 2020); (Wijiastuti, 2013) menjelaskan bahwa manfaat dari penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghibur siswa saat menyelesaikan teka-teki kata yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan berkesan.

Sebelum strategi *crossword puzzle* diterapkan, siswa kurang antusias dalam memberikan tanggapan dan kurang aktif selama proses pembelajaran di kelas. Namun, setelah strategi *crossword puzzle* tersebut diterapkan, terlihat peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran terlihat dari aktivitas siswa yang lebih aktif dan lebih berani dalam menjawab pertanyaan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan Sri Haryanti Oktavia & Zakir Has (Lestari et al., 2023) bahwa kelebihan dari strategi pembelajaran *crossword puzzle* yaitu dapat merangsang dan menumbuhkan keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amir, 2016) menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan peningkatan nilai setelah diterapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* sebanyak 17.27%. Penelitian juga dilakukan oleh (Musrifah, 2019) menunjukkan bahwa penggunaan strategi *crossword puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dengan skor rata-rata nilai *posttest* siswa lebih tinggi dibandingkan skor *pretest* setelah diberikan perlakuan yang menunjukkan peningkatan sebanyak 33.8%. dan penelitian juga dilakukan oleh (Sari, 2020) menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan setelah diterapkannya strategi pembelajaran *crossword puzzle* sebanyak 42.27%.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Minasa Upa Makassar lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menerapkan strategi *crossword puzzle*.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data deskriptif maupun inferensial yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Minasa Upa Makassar sebelum menerapkan strategi *crossword puzzle* menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*) adalah sebesar 49.67. Namun setelah menerapkan strategi *crossword puzzle* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata setelah perlakuan (*posttest*) menjadi 85.07. Terbukti bahwa penerapan strategi *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Minasa Upa Makassar sebesar 35,4%.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Diharapkan pihak sekolah dapat memberikan masukan dan dukungan kepada pendidik yang masih menggunakan metode konvensional, sehingga pendidik dapat menerapkan metode lain yang beragam demi peningkatan hasil belajar siswa.
2. Diharapkan pendidik untuk memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, guna meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Diharapkan peneliti berikutnya dapat memilih serta mengembangkan strategi *crossword puzzle* ini untuk diterapkan pada materi lain guna mengetahui

kecocokan strategi ini dengan materi tersebut demi tercapainya tujuan yang diharapkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K. dkk. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammadiyah Zaini*.
- Abdullah, M. (2022). LEMBAGA PENDIDIKAN SEBAGAI SUATU SISTEM SOSIAL (Studi Tentang Peran Lembaga Pendidikan di Indonesia Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). *Mamba'ul 'Ulum*, 18(1), 38–48. <https://doi.org/10.54090/mu.56>
- Alifah, F. N. (2019). Pengembangan Strategi Pembelajaran Afektif. *Tadrib*, 5(1), 68–86. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v5i1.2587>
- Amir, H. (2016). *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN Anassappu Kabupaten Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Amruddin, A. dkk. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Jurnal Sains dan Seni ITS*. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>
- Arfandi, A., & Samsudin, M. A. (2021). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(2), 37–45. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i2.1200>
- Arfianda, R., Nurdin, & Syamsuriyanti. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Judiknas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2, 13–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.773>
- Ashari, A. dkk. (2023). *Pengantar Statistika*. Sumatera Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah*, 6(2), 26. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>
- Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: PT RajaGrafindo Persada. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=m2zdEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=jenis+penelitian+eksperimen&ots=4BShLW5wKc&sig=G71KZzU9NY0Gm09OmYeW6X4vJbQ&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis+penelitian+eksperimen&f=false
- Endayani, H. (2018). Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS. *Ittihad*, II(2), 117–127.

- Eprianti, M. A. D. P. D. N. (2022). Pengaruh Strategi Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Lais. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 5632–5637.
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 2492–2500.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Hakim, L. (2016). Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 53–64.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Karlina, K., Faqih, L. T., & Narini, N. A. (2020). Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1), 30–39. <https://doi.org/10.30599/jemari.v2i1.583>
- Lestari, I., Nurfaizah, & Nursiah. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kabupaten Takalar. *Pinisi Journal Of Education*, 3, 41–50.
- Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P. W., & Berliana, N. (2020). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 283–295. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Masripah, M., Fatonah, N., Nasrullah, Y. M., & Nurhasanah, N. (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(01), 23–37. <https://doi.org/10.30762/allimna.v2i01.680>
- Musrifah. (2019). *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPS SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep*.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Journal Homepage: Http://Journal.Unsika.Ac.Id/Index.Php/Sesiomadika*, 659.
- Nidawati. (2020). Penerapan Peran dan Fungsi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran. *FTK UIN AR-Raniry Banda Aceh*, 136–153.
- Noviansah, A., & Mizaniya, M. (2020). Metode Pengajaran Ips Mi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *El Midad*, 12(1), 39–53. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v12i1.2257>
- Nurlina, N., Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. In *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal Of*

- Education*, 2(3), 26–34. <http://lpppipublishing.com/index.php/alacrity>
- Parnawi, A. (2020). *Psikologi Belajar Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>
- Rahman, S. A., Bundu, P., Samad, S., & ... (2022). Penanaman Sikap Sosial Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Nurul Hasanah. *Indonesian Annual ...*, 2018, 93–95. <https://ojs.literacyinstitute.org/index.php/iacseries/article/view/556%0Ahttps://ojs.literacyinstitute.org/index.php/iacseries/article/download/556/207>
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian/Ntw_EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+teknik+analisis+data&printsec=frontcover
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210.
- Rukminingsih, dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Art. https://www.google.co.id/books/edition/METODE_PENELITIAN_PENDIDIKAN_PENELITIAN/tijKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+pre+experimental+design&pg=PR6&printsec=frontcover
- Saputra, D. N. dkk. (2022). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. CV. Feniks Muda Sejahtera. https://www.google.co.id/books/edition/BUKU_AJAR_METODOLOGI_PENELITIAN/sWJIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teknik+sampling+jenuh+adalah&pg=PA38&printsec=frontcover
- Sari, E. I. (2020). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri 037 Buttu Dakka Kabupaten Polewali Mandar*.
- Sarina, S. (2022). *Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 035 Tembilahan Hilir kecamatan Tembilahan*.
- Setiawati, S. M. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Siberman, M. L. (2018). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia. https://books.google.com/books/about/ACTIVE_LEARNING_101_Cara_Belajar_Siswa_A.html?hl=id&id=Fx5_EAAAQBAJ#v=onepage&q&f=false
- Siregar, I. A. (2021). Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. *ALACRITY*:

- Journal of Education*, 1(2), 39–48. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.25>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. <https://online.anyflip.com/utlqr/qtha/mobile/index.html>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Tambun, S. I. E., Sirait, G., & Simamora, J. (2020). Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab Iv Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua Dan Pemerintah. *Visi Sosial Dan Humaniora (VSH)*, 1(1), 82–88.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Wijiastuti, R. (2013). Keefektifan Strategi Crossword Puzzle Pada Hasil Belajar Ips. *Journal of Elementary Education*, 2(2), 30–34. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2741>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Yuanita, D. I. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aswaja Siswa di Madrasah. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 144. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i1.561>
- Yuliana. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2097–2104.



LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Instansi	: SD Negeri Minasa Upa
Tahun	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase/ Kelas	: B/ IV (Empat)
BAB	: 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?)
Alokasi Waktu	: 6×35 Menit
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Topik A : Aku dan Kebutuhanku	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat mengenal cara mendapatkan barang kebutuhan. • Peserta didik dapat mengaitkan pemahaman terhadap kebutuhan dan keinginan dengan nilai guna barang dan skala prioritas. 	
Topik B : Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat mengenal nilai uang sebagai alat tukar dalam jual beli. 	
Topik C : Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat menjelaskan alur kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan manusia. 	
C. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan dengan nilai guna barang dan skala prioritas • Mengidentifikasi nilai uang sebagai alat tukar dalam jual beli. • Mendeskripsikan alur kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli. 	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2) Berkebinekaan global 3) Bergotong-royong 4) Mandiri 5) Bernalar kritis 6) Kreatif 	
E. SARANA DAN PRASARANA	
Sumber belajar :	
Fitri Amalia, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: Jakarta Pusat.	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Strategi : <i>Crossword Puzzle</i>	

Metode : <i>Talking Stick</i>
KOMPETENSI INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Topik A : Aku dan Kebutuhanku</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan. • Peserta didik dapat mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan. • Peserta didik dapat mengkategorikan kebutuhan hidupnya dengan membuat tabel skala prioritas. <p>Topik B : Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat mendemonstrasikan pemenuhan kebutuhan masa sebelum uang ditemukan. • Peserta didik dapat mengidentifikasi sejarah singkat beberapa jenis alat tukar dalam kegiatan pemenuhan kebutuhan manusia. • Peserta didik mengetahui nilai dan fungsi uang dalam kegiatan ekonomi manusia. • Peserta didik mengetahui jenis uang yang digunakan dalam kegiatan jual beli. <p>Topik C : Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri terjadinya jual beli. • Peserta didik dapat mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang terjadi pada kegiatan jual beli. • Peserta didik dapat memahami proses terjadinya kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli. • Peserta didik dapat menentukan peran produsen, distributor, dan konsumen dalam alur kegiatan ekonomi.
B. PERTANYAAN PEMANTIK
<p>Topik A : Aku dan Kebutuhanku</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja kebutuhan manusia? • Mengapa manusia memiliki kebutuhan? • Apa hubungan kebutuhan dengan keinginan manusia? <p>Topik B : Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari? • Apa syarat terjadinya pertukaran barang kebutuhan? • Sejak kapan uang dijadikan sebagai alat tukar? • Apa nilai dan fungsi uang dalam jual beli? • Apa jenis uang yang digunakan dalam kegiatan jual beli? <p>Topik C : Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa alasan terjadinya jual beli? • Di mana saja peristiwa jual beli dapat terjadi? • Apa semua kebutuhan langsung kita dapatkan?

- Menurutmu, bagaimana proses suatu kebutuhan barang atau jasa sampai ke rumah kalian?

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Topik A : Aku dan Kebutuhanku

1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Peserta didik dikondisikan dalam keadaan siap belajar
- Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. (*Beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia*)
- Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas dengan menyapa, menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik, serta memeriksa kerapian dan posisi duduk yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- Menyanyikan lagu nasional “Garuda Pancasila” tentang pentingnya menanamkan sikap nasionalisme. (*Berkebinekaan global*)
- Peserta didik senantiasa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya, peserta didik menyimak guru mengenai materi pembelajaran sebelumnya. (*Apersepsi*)
- Guru memberikan ice breaking “Tepuk Konsentrasi”
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan.

2. Kegiatan Inti (50 Menit)

- Guru memberikan penjelasan mengenai beberapa istilah dan nama-nama penting yang terkait dengan materi tentang “Kebutuhan Manusia”.
- Guru membagi peserta didik kedalam 2 kelompok secara heterogen.
- Guru mengarahkan setiap kelompok dengan melakukan sebuah variasi menggunakan metode permainan *talking stick* dalam pengisian *crossword puzzle*.
- Peserta didik berdiskusi dalam menyelesaikan *crossword puzzle* secara bergantian.
- Guru membagikan LKPD kepada peserta didik.
- Guru menjelaskan tata cara pengisian LKPD dengan baik dan benar.
- Peserta didik menyelesaikan LKPD yang diberikan.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Guru Bersama peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.
- Guru melakukan tanya jawab materi yang telah dipelajari. (*untuk mengetahui hasil ketercapaian materi*)
- Guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan:
 - a. Apakah peserta didik tertarik dengan kegiatan pembelajaran hari ini?
 - b. Apakah peserta didik sudah paham mengenai materi ajar hari ini? Jika belum paham. Bagian mana pada materi yang belum pahami?
- Guru melakukan rencana tindak lanjut pada pertemuan selanjutnya.

- Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa bersamaan. (*Beriman, Bertaqwa dan Berakhlak Mulia*)

PERTEMUAN KE-2

Topik B : Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?

1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Peserta didik dikondisikan dalam keadaan siap belajar
- Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. (*Beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia*)
- Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas dengan menyapa, menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik, serta memeriksa kerapian dan posisi duduk yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- Menyanyikan lagu nasional “Garuda Pancasila” tentang pentingnya menanamkan sikap nasionalisme. (*Berkebinekaan global*)
- Peserta didik senantiasa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya, peserta didik menyimak guru mengenai materi pembelajaran sebelumnya. (*Apersepsi*)
- Guru memberikan ice breaking “Tepuk Konsentrasi”
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan.

2. Kegiatan Inti (50 Menit)

- Guru memberikan penjelasan mengenai beberapa istilah dan nama-nama penting yang terkait dengan materi tentang “Nilai uang sebagai alat tukar dalam jual beli”.
- Guru membagi peserta didik kedalam 2 kelompok secara heterogen.
- Guru mengarahkan setiap kelompok dengan melakukan sebuah variasi menggunakan metode permainan *talking stick* dalam pengisian *crossword puzzle*.
- Peserta didik berdiskusi dalam menyelesaikan *crossword puzzle* secara bergantian.
- Guru membagikan LKPD kepada peserta didik.
- Guru menjelaskan tata cara pengisian LKPD dengan baik dan benar.
- Peserta didik menyelesaikan LKPD yang diberikan.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Guru Bersama peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.
- Guru melakukan tanya jawab materi yang telah dipelajari. (*untuk mengetahui hasil ketercapaian materi*)
- Guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan:
 - a. Apakah peserta didik tertarik dengan kegiatan pembelajaran hari ini?
 - b. Apakah peserta didik sudah paham mengenai materi ajar hari ini? Jika belum paham. Bagian mana pada materi yang belum pahami?
- Guru melakukan rencana tindak lanjut pada pertemuan selanjutnya.

- Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa bersamaan. (*Beriman, Bertaqwa dan Berakhlak Mulia*)

PERTEMUAN KE-3

Topik C : Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan

1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Peserta didik dikondisikan dalam keadaan siap belajar
- Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. (*Beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia*)
- Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas dengan menyapa, menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik, serta memeriksa kerapian dan posisi duduk yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- Menyanyikan lagu nasional “Garuda Pancasila” tentang pentingnya menanamkan sikap nasionalisme. (*Berkebinekaan global*)
- Peserta didik senantiasa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya, peserta didik menyimak guru mengenai materi pembelajaran sebelumnya. (*Apersepsi*)
- Guru memberikan ice breaking “Tepuk Konsentrasi”
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan.

2. Kegiatan Inti (50 Menit)

- Guru memberikan penjelasan mengenai beberapa istilah dan nama-nama penting yang terkait dengan materi tentang “Kegiatan Ekonomi”.
- Guru membagi peserta didik kedalam 2 kelompok secara heterogen.
- Guru mengarahkan setiap kelompok dengan melakukan sebuah variasi menggunakan metode permainan *talking stick* dalam pengisian *crossword puzzle*.
- Peserta didik berdiskusi dalam menyelesaikan *crossword puzzle* secara bergantian.
- Guru membagikan LKPD kepada peserta didik.
- Guru menjelaskan tata cara pengisian LKPD dengan baik dan benar.
- Peserta didik menyelesaikan LKPD yang diberikan.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Guru Bersama peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.
- Guru melakukan tanya jawab materi yang telah dipelajari. (*untuk mengetahui hasil ketercapaian materi*)
- Guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan:
 - a. Apakah peserta didik tertarik dengan kegiatan pembelajaran hari ini?
 - b. Apakah peserta didik sudah paham mengenai materi ajar hari ini? Jika belum paham. Bagian mana pada materi yang belum pahami?
- Guru melakukan rencana tindak lanjut pada pertemuan selanjutnya.

- Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa bersamaan. (*Beriman, Bertaqwa dan Berakhlak Mulia*)

KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

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

LAMPIRAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)



LAMPIRAN 2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama:
Kelas:

Topik A :
Aku dan Kebutuhanku

1. Pasangkanlah benda-benda dibawah ini sesuai dengan jenis kebutuhannya!











2. Elmeera merupakan siswa kelas 4. Elmeera membutuhkan buku baru dan alat tulis untuk sekolah, tetapi ia juga membutuhkan boneka baru untuk menemani tidurnya. Analisislah mana yang merupakan kebutuhan dan mana yang merupakan keinginan!

Jawab:

Nama:

Kelas:

Topik B :
Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?

1. Jelaskan bagaimana cara manusia memenuhi kebutuhan saat belum ada uang!

Jawab:

2. Tuliskan 3 fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari!





Nama:
Kelas:



Topik C :
Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan

1. Urutkanlah proses kegiatan ekonomi!



2. Pada gambar dibawah ini, coba jelaskan termasuk kedalam jenis kegiatan ekonomi apa? serta jelaskan pengertian dari masing-masing jenis kegiatan ekonomi tersebut!



Jawab:



Jawab:



Jawab:

LAMPIRAN 3

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Satuan Pendidikan : SD Negeri Minasa Upa

Kelas/ Semester : IV / 2 (dua)

Mata Pelajaran : IPAS

Pokok Bahasan : Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?

Nama Peserta Didik :

A. Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang menurutmu benar!

1. Perhatikan gambar dibawah!



Kebutuhan-kebutuhan primer ditunjukkan oleh gambar nomor...

- 1 dan 2
 - 1 dan 3
 - 3 dan 4
 - 1, 2, dan 3
2. Handphone adalah alat elektronik yang digunakan sebagai alat komunikasi yang termasuk contoh dari kebutuhan...
- Primer
 - Sekunder
 - Tersier
 - Ekstrim
3. Elzain menabung uang jajan pada celengan ayam favoritnya. Dia akan menggunakan uangnya untuk tamasya pada libur semester nanti. Uang yang dimiliki Elzain digunakan untuk memenuhi kebutuhan...
- Sekarang
 - Mendesak
 - Yang akan datang
 - Papan

4. Rani memerlukan beras untuk dimasak lalu dimakan. Rani menukarkan ayamnya dengan beras milik Desi. Rani memenuhi kebutuhannya dengan cara...
- Bertani
 - Pembayaran uang
 - Barter
 - Merampas

5. Perhatikan gambar dibawah ini!

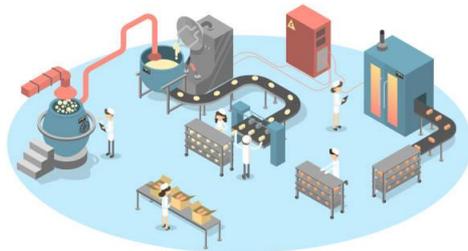


Kelemahan sistem barter yang digunakan pada gambar tersebut yaitu...

- Barang mudah ditukar jika sepakat
 - Adanya keinginan yang sama
 - Memerlukan waktu singkat untuk sepakat
 - Tidak ada nilai ukur yang pasti
6. Adit menggunakan uang untuk ditukarkan dengan buku. Fungsi uang pada pernyataan tersebut yaitu sebagai...
- Alat ukur
 - Nilai tukar
 - Penunjuk harga
 - Pembayaran utang
7. Perhatikan pernyataan berikut!
- Diterima secara umum
 - Tidak ada jaminan
 - Sulit dibagi
 - Nilainya stabil
- Syarat uang ditunjukkan oleh pernyataan nomor...
- 1 dan 2
 - 2 dan 3
 - 3 dan 4
 - 1 dan 4
8. Berikut ini yang menunjukkan aktivitas distribusi, yaitu...
- Lani memakan nasi di rumah
 - Supir truk mengantar beras dari petani ke toko-toko
 - Petani menanam padi di sawah

d. Lani membeli beras di toko

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



Kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh gambar diatas adalah...

- a. Produksi
- b. Distribusi
- c. Berdagang
- d. Konsumsi

10. Ibu berbelanja di pasar untuk membeli kebutuhan rumah tangga. Maka ibu sebagai seorang...

- a. Produsen
- b. Konsumen
- c. Distributor
- d. Agen

B. Essay

1. Kelompokkan benda-benda dibawah ini kedalam kelompok kebutuhan primer, sekunder, dan tersier!

- | | |
|-------------|------------|
| • Makanan | • Televisi |
| • Perhiasan | • Pesawat |
| • Sepatu | • Pakaian |
| • Rumah | • Kulkas |

2. Mengapa pendidikan penting dalam memenuhi kebutuhan kita!

3. Mengapa uang dianggap sebagai alat tukar yang penting dalam kehidupan sehari-hari?

4. Sebutkan tiga jenis kegiatan ekonomi beserta contohnya masing-masing!

LAMPIRAN 4

KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Instansi : SD Negeri Minasa Upa

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Kelas/ Semester : IV/ Genap

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Awal	Butir Soal	Kunci Jawaban
<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan dengan nilai guna barang dan skala prioritas 	<p>1. Perhatikan gambar dibawah!</p>  <p>Kebutuhan-kebutuhan primer ditunjukkan oleh gambar nomor...</p> <p>a. 1 dan 2 b. 1 dan 3 c. 3 dan 4 d. 1, 2, dan 3</p> <p>2. Handphone adalah alat elektronik yang digunakan sebagai alat komunikasi yang termasuk contoh dari kebutuhan...</p> <p>a. Primer b. Sekunder c. Tersier d. Ekstrim</p> <p>3. Elzain menabung uang jajan pada celengan ayam favoritnya. Dia akan menggunakan uangnya untuk tamasya pada libur semester nanti. Uang yang dimiliki Elzain digunakan untuk memenuhi kebutuhan...</p> <p>a. Sekarang</p>	<p>D</p> <p>B</p> <p>C</p>

	<p>b. Mendesak c. Yang akan datang d. Papan</p>	
<p>• Mengidentifikasi nilai uang sebagai alat tukar dalam jual beli</p>	<p>4. Rani memerlukan beras untuk dimasak lalu dimakan. Rani menukarkan ayamnya dengan beras milik Desi. Rani memenuhi kebutuhannya dengan cara...</p> <p>a. Bertani b. Pembayaran uang c. Barter d. Merampas</p> <p>5. Perhatikan gambar dibawah ini!</p>  <p>Kelemahan sistem barter yang digunakan pada gambar tersebut yaitu...</p> <p>a. Barang mudah ditukar jika sepakat b. Adanya keinginan yang sama c. Memerlukan waktu singkat untuk sepakat d. Tidak ada nilai ukur yang pasti</p> <p>6. Adit menggunakan uang untuk ditukarkan dengan buku. Fungsi uang pada pernyataan tersebut yaitu sebagai...</p> <p>a. Alat ukur b. Nilai tukar c. Penunjuk harga d. Pembayaran utang</p> <p>7. Perhatikan pernyataan berikut!</p> <p>1) Diterima secara umum 2) Tidak ada jaminan 3) Sulit dibagi 4) Nilainya stabil</p> <p>Syarat uang ditunjukkan oleh pernyataan nomor...</p>	<p>C</p> <p>D</p> <p>B</p> <p>D</p>

	<ul style="list-style-type: none"> a. 1 dan 2 b. 2 dan 3 c. 3 dan 4 d. 1 dan 4 	
<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan alur kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli 	<p>8. Berikut ini yang menunjukkan aktivitas distribusi, yaitu...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Lani memakan nasi di rumah b. Supir truk mengantar beras dari petani ke toko-toko c. Petani menanam padi di sawah d. Lani membeli beras di toko <p>9. Perhatikan gambar dibawah ini!</p>  <p>Kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh gambar diatas adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Produksi b. Distribusi c. Berdagang d. Konsumsi <p>10. Ibu berbelanja di pasar untuk membeli kebutuhan rumah tangga. Maka ibu sebagai seorang...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Produsen b. Konsumen c. Distributor d. Agen 	<p>B</p> <p>A</p> <p>B</p>

Bentuk Soal : Essay

Butir Soal	Kunci Jawaban
<p>1. Kelompokkan benda-benda dibawah ini kedalam kelompok kebutuhan primer, sekunder, dan tersier!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makanan • Perhiasan • Sepatu • Televisi • Pesawat • Pakaian 	<p>1. Kebutuhan primer : makanan, pakaian, dan rumah</p> <p>Kebutuhan Sekunder : sepatu, televisi, dan kulkas</p> <p>Kebutuhan Tersier : Perhiasan dan Pesawat</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Rumah • Kulkas <p>2.</p>	
<p>2. Mengapa pendidikan penting dalam memenuhi kebutuhan kita!</p>	<p>2. Pendidikan sangat penting dalam memenuhi kebutuhan kita. Dengan pendidikan, kita dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mendapatkan pekerjaan yang layak. Pekerjaan tersebut akan memberikan penghasilan yang bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup seperti makanan, pakaian, dan tempat tinggal.</p>
<p>3. Mengapa uang dianggap sebagai alat tukar yang penting dalam kehidupan sehari-hari?</p>	<p>3. Uang dianggap penting karena memudahkan pertukaran barang dan jasa, serta memungkinkan kita untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan.</p>
<p>4. Sebutkan tiga jenis kegiatan ekonomi beserta contohnya masing-masing!</p>	<p>4. Produksi : misalnya, petani menanam padi Distribusi : misalnya, mengirimkan hasil panen ke pasar Konsumsi: misalnya, keluarga membeli beras di pasar untuk dimakan</p>

LAMPIRAN 5

RUBRIK PENILAIAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Soal Pilihan Ganda

Nomor Soal	Kriteria Penilaian	Skor
1 – 10	Menjawab dengan benar sesuai yang ada pada pilihan/ sesuai kunci jawaban	1
	Tidak dijawab atau dikosongi	0

Soal Essay

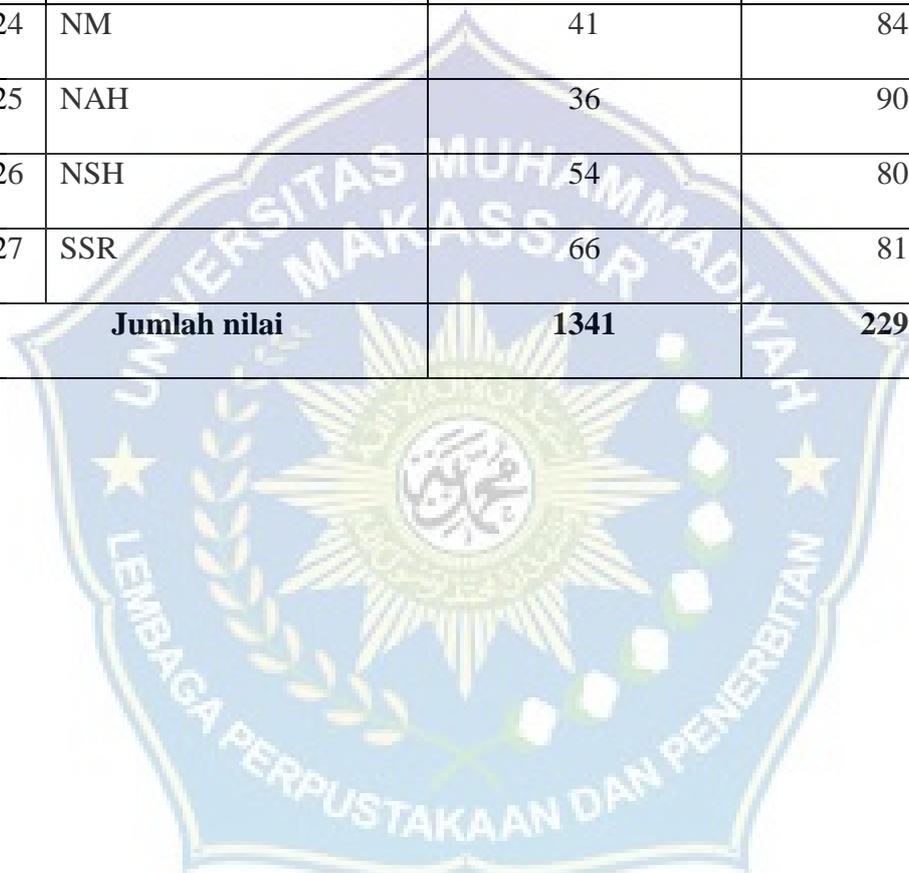
Nomor Soal	Kriteria Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1 dan 4	Siswa menjawab secara rinci 3 kebutuhan manusia dan kegiatan ekonomi	4	4
	Siswa mengelompokkan secara rinci 2 kebutuhan manusia dan kegiatan ekonomi	3	
	Siswa mengelompokkan secara rinci 1 kebutuhan manusia dan kegiatan ekonomi	2	
	Siswa menuliskan jawaban yang tidak sesuai soal	1	
	Siswa tidak menjawab	0	
2 dan 3	Siswa menjawab dengan penjelasan yang sangat jelas, terstruktur dengan sempurna, dan mudah dimengerti	6	6
	Siswa menjawab dengan penjelasan yang sangat jelas dan terstruktur dengan sangat baik	5	
	Siswa menjawab dengan penjelasan yang jelas dan terstruktur dengan baik	4	
	Siswa menjawab dengan penjelasan yang cukup jelas tetapi bisa lebih terstruktur	3	
	Siswa menjawab dengan penjelasan yang agak sulit dimengerti dan kurang terstruktur	2	
	Siswa menjawab dengan penjelasan yang sangat tidak jelas dan sulit dimengerti	1	
	Siswa tidak menjawab	0	

LAMPIRAN 6

HASIL BELAJAR SISWA
(PRETEST DAN POSTTEST)

No.	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ANBT	66	90
2	ARRH	37	78
3	AAR	59	83
4	AKZ	38	84
5	ARM	48	94
6	AMAAL	43	98
7	AAT	55	83
8	APD	61	98
9	ARA	54	74
10	BND	58	83
11	DAGD	43	74
12	EAS	45	91
13	GMS	54	100
14	JI	63	98
15	KATA	33	86
16	MDAAK	67	82
17	MASJ	54	86
18	MLZAGI	60	68

19	MAP	35	90
20	MAAF	21	64
21	MIS	64	97
22	MRRP	45	80
23	NZA	41	81
24	NM	41	84
25	NAH	36	90
26	NSH	54	80
27	SSR	66	81
Jumlah nilai		1341	2297



LAMPIRAN 7

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

Petunjuk:

Berikut ini daftar pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan strategi *crossword puzzle* yang dilakukan peserta didik di dalam kelas. Berilah penilaian dengan memberi tanda cek (√) pada kolom berdasarkan pengamatan yang dilakukan.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Peserta Didik	Keterlaksanaan Dalam Pembelajaran	
		Ya	Tidak
Awal	Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai materi pembelajaran sebelumnya	✓	
	Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dilakukan	✓	
Pelaksanaan	Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai materi yang dipelajari	✓	
	Peserta didik duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagikan	✓	
	Peserta didik menyelesaikan permainan <i>talking stick</i> dalam pengisian <i>crossword puzzle</i> bersama teman kelompoknya	✓	
	Peserta didik mengerjakan LKPD yang telah dibagikan	✓	
Evaluasi	Peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dipelajari	✓	
	Peserta didik menjawab pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari	✓	
	Peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan	✓	
	Peserta didik menyimak dan mencatat informasi yang disampaikan oleh guru	✓	

LAMPIRAN 8

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Petunjuk:

Lembaran ini diisi oleh peneliti untuk menilai sikap pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor sesuai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ditampilkan oleh peserta didik dengan kriteria sebagai berikut.

No.	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				Keterangan
			1	2	3	4	
1	Pengetahuan	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan apersepsi			✓		Sering
		Peserta didik mengajukan pertanyaan selama proses belajar			✓		Sering
		Peserta didik aktif dalam menyelesaikan soal-soal <i>crossword puzzle</i> yang diberikan				✓	Selalu
		Peserta didik mampu menemukan informasi yang terdapat dalam <i>crossword puzzle</i>				✓	Selalu
2	Keterampilan	Peserta didik mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya dalam menyelesaikan <i>crossword puzzle</i>				✓	Selalu
		Peserta didik dapat berpikir kreatif dalam menghubungkan informasi untuk menyelesaikan <i>crossword puzzle</i>				✓	Selalu
		Peserta didik fokus dan teliti dalam menjawab setiap pertanyaan <i>crossword puzzle</i>			✓		Sering
		Peserta didik memahami dan mengingat kosakata baru yang dipelajari dalam				✓	Selalu

		menyelesaikan <i>crossword puzzle</i>				
3	Sikap	Peserta didik dapat menerima dan mempertimbangkan jawaban dari teman kelompok saat menyelesaikan <i>crossword puzzle</i>			✓	Sering
		Peserta didik tidak mudah putus asa dalam menyelesaikan <i>crossword puzzle</i> meskipun menghadapi kesulitan			✓	Selalu
		Peserta didik percaya diri dalam menjawab setiap pertanyaan <i>crossword puzzle</i> yang diberikan			✓	Selalu
		Peserta didik memahami aturan dan petunjuk yang diberikan saat menyelesaikan <i>crossword puzzle</i>			✓	Sering

Keterangan:

4 = Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan.

3 = Sering, apabila sering melakukan tetapi tidak selalu melakukan sesuai pernyataan.

2 = Jarang, apabila sesekali melakukan sesuai pernyataan.

1 = Tidak pernah, apabila tidak pernah sama sekali melakukan sesuai pernyataan.

Penilaian:

Nilai tertinggi $12 \times 4 = 48$

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus: $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor tertinggi}} \times 100 = \text{skor akhir}$

$\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor tertinggi}} \times 100 = \text{skor akhir}$

$\frac{43}{48} \times 100 = 89$

LAMPIRAN 9

SPSS

Frequencies

Statistics

		Pretest	Posttest
N	Valid	27	27
	Missing	0	0
Mean		49.67	85.07
Median		54.00	84.00
Mode		54	83 ^a
Std. Deviation		12.083	9.190
Variance		146.000	84.456
Range		46	36
Minimum		21	64
Maximum		67	100
Sum		1341	2297

Frequency Table

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21	1	3.7	3.7	3.7
	33	1	3.7	3.7	7.4
	35	1	3.7	3.7	11.1
	36	1	3.7	3.7	14.8
	37	1	3.7	3.7	18.5
	38	1	3.7	3.7	22.2
	41	2	7.4	7.4	29.6
	43	2	7.4	7.4	37.0
	45	2	7.4	7.4	44.4
	48	1	3.7	3.7	48.1
	54	4	14.8	14.8	63.0
	55	1	3.7	3.7	66.7
	58	1	3.7	3.7	70.4
	59	1	3.7	3.7	74.1

60	1	3.7	3.7	77.8
61	1	3.7	3.7	81.5
63	1	3.7	3.7	85.2
64	1	3.7	3.7	88.9
66	2	7.4	7.4	96.3
67	1	3.7	3.7	100.0
Total	27	100.0	100.0	

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	64	1	3.7	3.7	3.7
	68	1	3.7	3.7	7.4
	74	2	7.4	7.4	14.8
	78	1	3.7	3.7	18.5
	80	2	7.4	7.4	25.9
	81	2	7.4	7.4	33.3
	82	1	3.7	3.7	37.0
	83	3	11.1	11.1	48.1
	84	2	7.4	7.4	55.6
	86	2	7.4	7.4	63.0
	90	3	11.1	11.1	74.1
	91	1	3.7	3.7	77.8
	94	1	3.7	3.7	81.5
	97	1	3.7	3.7	85.2
	98	3	11.1	11.1	96.3
	100	1	3.7	3.7	100.0
Total		27	100.0	100.0	

Hasil belajar IPS

Case Processing Summary

	Hasil belajar IPS	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Penerapan strategi	Pretest	27	100.0%	0	0.0%	27	100.0%
crossword puzzle	Posttest	27	100.0%	0	0.0%	27	100.0%

Descriptives

Hasil belajar IPS		Statistic	Std. Error		
Penerapan strategi crossword puzzle	Pretest	Mean	49.67	2.325	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	44.89	
		Upper Bound	54.45		
		5% Trimmed Mean	50.14		
		Median	54.00		
		Variance	146.000		
		Std. Deviation	12.083		
		Minimum	21		
		Maximum	67		
		Range	46		
		Interquartile Range	19		
		Skewness	-.376	.448	
		Kurtosis	-.554	.872	
		Posttest	Mean	85.07	1.769
			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	81.44
Upper Bound	88.71				
5% Trimmed Mean	85.39				
Median	84.00				
Variance	84.456				
Std. Deviation	9.190				
Minimum	64				
Maximum	100				
Range	36				

	Interquartile Range	11	
	Skewness	-.272	.448
	Kurtosis	-.120	.872

Tests of Normality

	Hasil belajar IPS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penerapan strategi crossword puzzle	Pretest	.159	27	.080	.952	27	.245
	Posttest	.105	27	.200 [*]	.961	27	.398

T-Test

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Sebelum penerapan strategi crossword puzzle	27	49.67	12.083	2.325
Setelah penerapan strategi crossword puzzle	27	85.07	9.190	1.769

One-Sample Test

Test Value = 0

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Sebelum penerapan strategi crossword puzzle	21.358	26	.000	49.667	44.89	54.45
Setelah penerapan strategi crossword puzzle	48.102	26	.000	85.074	81.44	88.71

LAMPIRAN 10

DOKUMENTASI KEGIATAN

Gambar 1. Pembagian Soal *Pretest*

Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran



Gambar 3. Pembagian LKPD



Gambar 4. Pembagian Soal Posttest



Gambar 5. Crossword Puzzle

LAMPIRAN 11

PERSURATAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

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



Nomor : 1630/FKIP/A.4-11/V/1445/2024
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Chaerunnisa . G
Stambuk : 105401123020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat/ Tanggal Lahir : Makassar / 12-05-2001
Alamat : Jl. Tamalate 3 Stp 41 No 33

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi
dengan judul: Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil
Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPSSD Negeri Minasa Upa Makassar

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu
Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum
Warahmatullahi
Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
06 Mei 2024 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd, Ph.D.
NBM 860934



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

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

Nomor : 4222/05/C.4-VIII/V/1445/2024

07 May 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

28 Syawal 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

أنته لكم على كرم ورحمة الله وبركاته

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16301/FKIP/A.4-II/V/1445/2024 tanggal 6 Mei 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : CHAERUNNISA G

No. Stambuk : 10540 1123020

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa

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

"PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPS SD NEGERI MINASA UPA MAKASSAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 10 Mei 2024 s/d 10 Juni 2024.

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

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

أنته لكم على كرم ورحمة الله وبركاته

Ketua LP3M,

Mh. Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761



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

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

Nomor	: 11150/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Walikota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4222/05/C.4-VIII/V/1445/2024 tanggal 07 Mei 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: CHAERUNNISA. G
Nomor Pokok	: 105401123020
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

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

" PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PEMBELAJARAN IPS SD NEGERI MINASA UP A MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **10 Mei s/d 10 Juni 2024**

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

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 07 Mei 2024

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



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

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



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



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 070/2229/SKP/SB/DPMPSTP/5/2024

DASAR:

- a. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- b. Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- c. Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- d. Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- e. Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 11150/S.01/PTSP/2024, Tanggal 07 Mei 2024
- f. Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 2229/SKP/SB/BKBP/5/2024

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

Nama	: CHAERUNNISA. G
NIM / Jurusan	: 105401123020 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan	: Mahasiswa (S1) / Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Lokasi Penelitian	: Terlampir,-
Waktu Penelitian	: 10 Mei 2024 - 10 Juni 2024
Tujuan	: Skripsi
Judul Penelitian	: PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPS SD NEGERI MINASA UPA MAKASSAR

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

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



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 2024-05-14 13:47:22



Ditandatangani secara elektronik oleh
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA MAKASSAR**

HELMY BUDIMAN, S.STP., M.M.

Tembusan Kepada Yth:

1. Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;
2. Pertinggal,-



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR

DINAS PENDIDIKAN

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan
laman: <https://disdik.makassar.go.id> email : disdikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN

NOMOR :070/481/K/Umkep/VI/2024

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/2229/SKP/SB/DPMP/TSP/5/2024 Tanggal 14 Mei 2024 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : CHAERUNNISA G
NIM/Jurusan : 105401123020 / PGSD
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

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

"PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPS UPT SPF SDN MINASA UPA MAKASSAR"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

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

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

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 20 Mei 2024

An. KEPALA DINAS

Sekretaris

Up

Pt. Kasubag Umum Dan Kepegawaian

MOH ARWAN UMAR, S.Pd,M.M

Pangkat : Penata Tk.I

NIP . 198010012003121009



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SD NEGERI MINASA UP A
KELURAHAN MINASA UP A KECAMATAN RAPPOCINI
Alamat: BTN Minasa Upa Blok L1 Tlp. 889868



NSS : 101196004083

NPSN : 40307201

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 421.2/103/SDN.MU/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dr. Jusman, S.Pd., M.Pd.**
 NIP : 196912311991071005
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : UPT SPF SD Negeri Minasa Upa

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Chaerunnisa. G**
 NIM : 105401123020
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Institusi : Universitas Muhammadiyah Makassar
 Alamat : Jl. Sultan Alauddin 259 Kota Makassar

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul :
**"Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV
 Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Minasa Upa Makassar"** pada tanggal 20 Mei 2024

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Makassar, 03 Juni 2024

Kepala Sekolah



Dr. Jusman, S.Pd., M.Pd.

NIP. 196912311991071005



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Chaerunnisa. E NIM: 10540...1123020
Judul Penelitian : Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Minasa Upa Makassar

Tanggal Ujian Proposal : 03 Maret 2024

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	20 Mei 2024	Penyerahan surat izin penelitian	
2.	21 Mei 2024	Konsultasi dengan guru kelas IV A	
3.	22 Mei 2024	Pemberian soal Pre-test	
4.	27 Mei 2024	Pelaksanaan pembelajaran I	
5.	28 Mei 2024	Pelaksanaan Pembelajaran II	
6.	28 Mei 2024	Pemberian soal post-test	
7.			
8.			
9.			
10.			

Makassar, 29 Mei 2024

Ketua Prodi

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

Mengetahui,
Kepala UPT SD Negeri Minasa Upa

Drs. Jusman, S. Pd., M. Pd.
NIP. 19691231 199107 1 005

Catatan:

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

LAMPIRAN 12

HASIL UJI PLAGIASI



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

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

Nama : Chaerunnisa. G

Nim : 105401123020

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	16 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

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

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

Makassar, 12 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Nursinan, S.Mum.,M.I.P.

NBM. 964 591

Chaerunnisa. G 105401123020 Bab I

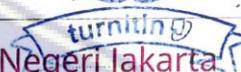
ORIGINALITY REPORT

7%	5%	13%	13%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.slideshare.net Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	3%
3	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	2%

Exclude quotes Off Exclude matches < 2%
 Exclude bibliography Off



Chaerunnisa. G 105401123020 Bab II

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	lib.unnes.ac.id Internet Source	3%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	3%
3	www.etdci.org Internet Source	2%
4	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%
5	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	2%
6	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	2%
7	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	2%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches < 2%

Chaerunnisa. G 105401123020 Bab III

ORIGINALITY REPORT

10%	10%	16%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source		2%
2	digilib.uinsby.ac.id Internet Source		2%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper		2%
4	repository.itspku.ac.id Internet Source		2%
5	docshare.tips Internet Source		2%
6	pdfcoffee.com Internet Source		2%

Exclude quotes Off Exclude matches < 2%
 Exclude bibliography Off

Chaerunnisa. G 105401123020 Bab IV

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.unm.ac.id Internet Source	2%
2	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	2%
3	www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id Internet Source	2%
4	jurnal.stitnualhikmah.ac.id Internet Source	2%
5	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches < 2%



Chaerunnisa. G 105401123020 Bab V

ORIGINALITY REPORT

5% SIMILARITY INDEX	5% INTERNET SOURCES	0% PUBLICATIONS	0% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.poltekkes-tjk.ac.id Internet Source	LULUS UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN	5%
----------	--	---	-----------



Exclude quotes Off Exclude matches < 2%
Exclude bibliography Off



RIWAYAT HIDUP



CHAERUNNISA. G Dilahirkan di Makassar pada tanggal 12 Mei 2001, penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan Ayahanda Gunawan dan Ibunda Asia. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2007 di SD Inpres Perumnas dan selesai pada tahun 2013. Penulis melanjutkan pendidikan pada tahun 2013 di SMP Negeri 13 Makassar dan selesai pada tahun 2016, dan melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 10 Pinrang pada tahun 2016 dan selesai pada tahun 2019. Pada tahun 2020, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata 1 (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan pada tahun 2024 akan menyelesaikan studi sekaligus menyanggah gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).