

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS  
SD NEGERI MANNURUKI KOTA MAKASSAR**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**Novita Indriani**

**105311106216**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS  
SD NEGERI MANNURUKI KOTA MAKASSAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**Novita Indriani**

**105311106216**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
202**



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini atas nama **NOVITA INDRIANI**, NIM **105311106216** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 712 TAHTIN 1444 H/2022 M. Tanggal 19 November 2022, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 23 November 2022.

Makassar, 24 Rabiul Akhir 1444 H  
25 November 2022 M

**Panitia Ujian:**

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Amby Asse, M.Ag

2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.

4. Penguji 1. Dr. H. Nurdin, M.Pd

2. Andi Aham, S.Pd, M.Pd

3. Dr. Syarifuddin Ch. Sida, M.Pd

4. Dr. Aco, M.Pd

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar





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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Mannuruki Kota Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **NOVITA INDRIANI**  
Stambuk : **105311106216**  
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**  
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 25 November 2022 M

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. H. Nurdin, M.Pd**

**Andri Adam, S.Pd., M.Pd**

Diketahui oleh

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

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

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan

  
**Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.**  
NBM. 991323



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

*Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132*

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Novita Indriani

NIM : 105311106216

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Mannuruki Kota Makassar**

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

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

Makassar, Agustus 2022  
Yang Membuat Pernyataan

Novita Indriani



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
*Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132*

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novita Indriani  
NIM : 105311106216  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
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 penjiplakkan (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, Agustus 2022  
Yang Membuat Perjanjian

Novita Indriani

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

*“Life is not life if there are no obstacles”*

“Tidak ada kata terlambat untuk menjadi seseorang yang kamu inginkan“

### Persembahan

- Untuk Orang Tua Tercinta Ayahanda Amirullah dan Ibunda Husniati yang Telah Senantiasa Memberikan Do'a dan Supportnya selama ini secara Mental dan Finansial.
- Untuk Suamiku Moh Faizal, S.E.,M.Si dan anak-anakku Tercinta Moh Dzaki dan Moh Faqih yang selalu memberikan dukungan moril maupun material bagi penulis.
- Untuk Saudara-Saudaraku Atas Do'a Dan Nasehatnya.
- Untuk Sahabat dan Teman-temanku yang selalu mengingatkan untuk selalu mengerjakan skripsi.

## ABSTRAK

**Novita Indriani. 2022.** Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Mannuruki Kota Makassar. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh H. Nurdin dan Andi Adam

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Mannuruki Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk One Group Pretest Posttest Design yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol). Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V sebanyak 36 orang.

Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar IPS berupa pretest dan posttest terhadap Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut. Hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu dari 36 siswa terdapat 10 siswa (27,78%) yang tuntas dan 26 siswa (72,22%) yang tidak tuntas. Adapun setelah diberikan perlakuan dari 36 siswa terdapat 25 siswa (69,45%) yang tuntas dan 11 siswa (30,55%) yang tidak tuntas.

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang) positif, pemahaman materi dan konsep dari IPS dengan media pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang) ini menunjukkan minat belajar yang lebih baik dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang). Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t, diketahui bahwa nilai t Hitung yang diperoleh adalah 16,22 dengan frekuensi  $dk = 36 - 1 = 35$ , pada taraf signifikansi 5% diperoleh t Tabel = 2,030. Jadi, t Hitung > t tabel atau hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS SD Negeri Mannuruki Kota Makassar.

**Kata kunci:** Minat belajar, Media Crossword Puzzle, IPS

## ABSTRACT

**Novita Indriani. 2022.** The Effect of Using *Crossword Puzzle* Media on Students' Interest in Social Studies Subjects at the Mannuruki State Elementary School, Makassar City. Thesis. Department of Educational Technology, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Makassar. Supervised by H. Nurdin and Andi Adam

This study aims to determine whether there is an effect of using *Crossword Puzzle* Media on Students' Interest in Social Studies Subjects at SD Negeri Mannuruki Makassar City. This type of research is a pre-experimental research in the form of One Group Pretest Posttest Design, which is an experiment which in its implementation only involves one class as the experimental class without any comparison class (control class). The experimental unit in this study was 36 students of Class V.

Data retrieval was carried out using social studies learning outcomes tests in the form of pretest and posttest on the effect of using *crossword puzzle* media on student interest in social studies subjects. The results obtained are as follows. Student learning outcomes before being given treatment, namely from 36 students there were 10 students (27.78%) who completed and 26 students (72.22%) who did not complete. Meanwhile, after being given treatment from 36 students, there were 25 students (69.45%) who completed and 11 students (30.55%) who did not complete.

The results of descriptive statistical analysis of student learning outcomes on positive crossword puzzle learning media, understanding of material and concepts from social studies with *crossword puzzle* learning media show better interest in learning than before using crossword learning media puzzle (*crossword puzzle*). The results of inferential statistical analysis using the t-test formula, it is known that the calculated t value obtained is 16.22 with a frequency of  $dk = 36 - 1 = 35$ , at a significance level of 5% obtained t table = 2.030. So, t count > t table or the null hypothesis (H<sub>0</sub>) is rejected and the alternative hypothesis (H<sub>a</sub>) is accepted. This proves that the use of crossword puzzles (*crossword puzzles*) has an effect on social studies learning outcomes at SD Negeri Mannuruki Makassar City.

**Keywords:** Interest in learning, Media Crossword Puzzle, Social Studies

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Mannuruki Kota Makassar”**.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana Teknologi Pendidikan pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak Terimakasih kepada Kedua Orangtua Saya Ibunda Husniati dan Ayahanda Amirullah. Drs. H. Nurdin, M.Pd Pembimbing 1, dan Andi Adam, S.Pd., M.Pd Pembimbing II. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib S.Pd., M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dr. H. Muhammad Nawir, M.Pd. Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan. Dra. Hj. Maryati. Z., M.Si, Dosen Penasehat Akademik.

Tak lupa ucapan terimakasih kepada suamiku, Moh. Faizal, S.E., M.Si dan anak-anakku tercinta Moh. Dzaki dan Moh. Faqih yang selalu memberi dukungan moril maupun material kepada penulis. serta sahabat dan teman-teman seperjuangan angkatan 2016 Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi. Aamiin.

Makassar, September 2022

Penulis,

Novita Indriani

Nim. 105311106216



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERJANJIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KARTU KONTROL BIMBINGAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Media Pembelajaran.....	7
2. Crossword Puzzle.....	11
3. Minat Belajar.....	19
4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	23
5. Penelitian Relevan.....	25
B. Kerangka Pikir.....	26
C. Hipotesis Penelitian.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Desain Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	30

1. Populasi .....	30
2. Sampel.....	31
D. Definisi Operasional Variabel.....	32
E. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
F. Teknik Pengumpulan Data. ....	33
G. Instrumen Penelitian .....	34
H. Teknik Analisis Data.....	<b>35</b>
I. Langkah-langkah Penelitian .....	39
<b>BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan.....	48
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>50</b>
A.Simpulan .....	50
B. Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>55</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Bagan Kerangka Pikir .....	29
---------------------------------------	----



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Keadaan Populasi SD Negeri Mannururuki.....	31
Tabel 3.3 Sampel.....	32
Tabel 3.4 Interpretasi Skor Hasil Tes.....	36
Tabel 3.5 Interpretasi Skor Hasil Angket.....	37
Tabel 3.6 Bobot Skor .....	38
Tabel 3.7 Distribusi Respon Siswa .....	38
Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Tes Kemampuan Awal Siswa .....	41
Tabel 4.2 Tingkat Penguasaan Materi Pretest.....	42
Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Minat Belajar .....	43
Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Belajar IPS Siswa Setelah Diterapkan Media Crossword Puzzle (posttest).....	44
Tabel 4.5 Tingkat Penguasaan Materi Postest .....	45
Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	46

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana utama dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tanpa pendidikan akan sulit diperoleh hasil dari kualitas sumber daya manusia yang maksimal. Di zaman sekarang ini, masalah pendidikan menjadi hal yang penting. Terutama bagi bangsa Indonesia dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing ditingkat global. Dalam UU RI No 20 Tahun 2003. Dalam Sistem Pendidikan Nasional dan Deklarasi Pasal 1, pendidikan menyatakan bahwa:

“Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan Negera.”

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan sebelumnya (Susanto, 2013: 99). Guru yang profesional perlu mengetahui bagaimana memilih media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Guru yang profesional akan tahu cara mendekati, mengarahkan, dan melayani kebutuhan siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda. Oleh karena itu, ia harus mampu memilih dan menerapkan metode, strategi, serta media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang dihadapi siswa kelas V SD. Negeri Mannuruki adalah guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas dan sangat jarang sekali memakai media dalam proses pembelajarannya di kelas, terlebih lagi pada mata pelajaran IPS sehingga minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat kurang. Selain itu siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa hanya duduk dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru di depan kelas. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa kurang efektif, karena siswa tidak dapat mengkreasikan dan mengeluarkan pemikiran-pemikirannya.

Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar IPS. Dalam hal ini, *Crossword Puzzle* adalah permainan di mana siswa perlu menulis kata-kata dalam bentuk kata-kata di kotak kosong (dalam bentuk kotak hitam putih) berdasarkan instruksi dan pertanyaan yang diberikan. Petunjuk dan pertanyaan biasanya dibagi menjadi kategori "level" dan "menurun", tergantung pada arah kata yang Anda ketik. Alasan penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzel* sebagai media pembelajaran sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya tinggi pada setiap siswa.

2. Dalam penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzel* ini, terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan kegairahan dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjemukan.

3. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* sangat mudah diajarkan, selain itu dapat melatih ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otaknya. Oleh karena itu, sangat cocok untuk model pembelajaran langsung.

4. yang paling menarik adalah menciptakan proses belajar yang menyenangkan. Pada akhirnya, hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Daya saing permainan *Crossword Puzzle* dapat mendorong siswa untuk bersaing untuk maju. *Crossword Puzzle* adalah salah satu permainan asah otak yang paling populer. Permainan ini membantu untuk meningkatkan keterampilan otak kiri, terutama untuk anak-anak maupun orang dewasa. Dalam *Crossword Puzzle*, pemain harus mengisi ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk kata berdasarkan instruksi yang diberikan. Biasanya dalam petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus diisi. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini sangat cocok diterapkan pada materi yang bersifat teori karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata, yaitu pada dasarnya, *Crossword Puzzle* merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata yang pas-tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan.

Media *Crossword Puzzle*, siswa mempelajari hal-hal yang kompleks serta memikirkan cara untuk menjawab *Crossword Puzzle* ini dengan benar. Tes *Crossword Puzzle* Merancang tes mengundang partisipasi dan partisipasi praktis. *Crossword Puzzle* (*Crossword Puzzle*) dapat diselesaikan secara individu atau secara tim. Seorang guru yang mengharapkan hasil baik dalam proses pembelajaran

juga akan menerapkan metode agar hasil belajar siswanya mendapat prestasi yang terbaik.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial secara sistematis menggabungkan bidang-bidang seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, sosiologi, humaniora, matematika, dan ilmu alam. Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena IPS merupakan mata pelajaran yang sangat penting disegala jenjang terutama pendidikan di Sekolah Dasar, dikatakan sebagai mata pelajaran yang penting karena mengkaji tentang suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dalam hal ini banyak keindahan pada perbedaan dan kekayaan suku bangsa dan budaya yang dimiliki Indonesia hanya dapat dipelajari oleh ilmu pengetahuan sosial. Selain karena kajian materi IPS yang mencakup segala bidang kehidupan, IPS juga memiliki tujuan pembelajaran yang penting karena siswa dapat memperoleh pengetahuan, pengalaman dalam menggunakan pengetahuan tersebut di kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, dilihat pada permasalahan pembelajaran di sekolah mata pelajaran IPS cenderung menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa, karena dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Salah satu tujuan pembelajaran yaitu menciptakan suatu sistem lingkungan yang mampu mendukung setiap proses dalam pembelajaran untuk itu seorang guru harus mempersiapkan materi ajar yang akan disampaikan sebaik mungkin serta pemilihan media yang inovatif dan efektif. Dengan media yang tepat, siswa dapat menghilangkan kebosanan, membuat mereka senang, dan mengembangkan minat belajar tentang IPS.

Berdasarkan penjelasan di atas, serta mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari media *Crossword Puzzel (Crossword Puzzle)* maka penulis ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri Mannuruki” diharapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang peneliti kemukakan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD Negeri Mannuruki Kota Makassar?”.

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD Negeri Mannuruki Kota Makassar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya dan hasil penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan informasi tentang media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap minat siswa bagi peneliti dan pembaca yang ingin

mengkaji lebih mendalam terkait dengan judul permasalahan tersebut khususnya terkait dengan proses pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan gagasan pikiran bagi pengelola kelas dalam rangka memperbaiki media pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah.

### b. Bagi Guru

Memberi wawasan baru bagi guru sebagai bahan alternatif penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, aktif, dan efektif dalam kelas maupun diluar kelas untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dalam pembelajaran.

### c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa, siswa akan lebih gampang memahami materi pelajaran IPS yang banyak menyajikan konsep-konsep abstrak dan pada akhirnya diharapkan siswa memiliki hasil belajar yang optimal.

### d. Bagi Peneliti

Sebagai acuan untuk terus berkarya serta memperluas wawasan mengenai media *Crossword Puzzle*.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

Kata Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah dapat di artikan sebagai perantara atau pengantar. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang sadar berorientasi pada tujuan, dan terkendali. Media merupakan sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Media adalah alat bantu yang dapat berperan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kata media adalah bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Daryanto 2013). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Menurut Sadiman, dkk (2014) Media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta perlatannya. Media hendaknya dapat

dimanipulasi, dapat dilihat didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Kata media berasal dari kata latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Arsyad (2015) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa atau siswa. Konsep pembelajaran (Sagala 2014) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Konsep pembelajaran (Fatwayani 2013) yaitu suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Pembelajaran adalah aset khusus dalam pendidikan.

Pembelajaran siswa diartikan sebagai usaha sadar dari guru untuk membelajarkan siswanya dengan cara mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran dalam konteks pendidikan formal menurut (Winataputra 2008), sebagian besar terjadi di kelas dan lingkungan sekolah. Sebagian kecil juga terjadi di lingkungan masyarakat, misalnya pada saat kegiatan ko-kurikuler (kegiatan di luar kelas dalam rangka tugas suatu mata pelajaran), ekstra-kurikuler (kegiatan di luar mata pelajaran, di luar kelas), dan ektramural (kegiatan dalam rangka proyek belajar atau di luar kurikulum sekolah seperti kegiatan perkemahan. (Pranata dan Khasanah 2017) juga berpendapat bahwa Pembelajaran merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk membuat siswa belajar (mengubah tingkah laku untuk mendapatkan kemampuan baru) yang berisi suatu sistem atau rancangan untuk mencapai suatu tujuan. Tiga kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.

Dari beberapa pengertian tentang pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan guru untuk mengubah perilaku siswa berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut (Kurniasih dan Berlin Sani 2017) Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran manual ataupun berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran, (Arsyad 2014), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu : (1). Memotivasi minat atau tindakan, (2). Menyajikan informasi dan, (3). Memberi intruksi.

Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain (Daryanto 2013):

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditor dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa(komunkan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Daryanto 2013):

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teor belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

## 2. *Crossword Puzzle*

(1) *Crossword Puzzle* adalah salah satu permainan untuk melatih otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya kalangan orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak-anak, terutama untuk melatih kemampuan otak kirinya. Dalam *Crossword Puzzle* pemain mesti mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk suatu kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasanya dalam petunjuk dibagi dalam jenis “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus diisi.

(2) *Crossword Puzzle* merupakan salah satu jenis permainan yang menggunakan kata sebagai alat penyajiannya. Huruf disusun sedemikian rupa dalam kolom yang tersedia baik secara vertikal maupun horizontal. Susunan huruf tersebut harus

membentuk sebuah kata dengan makna yang sama dengan yang terdapat dalam pertanyaan penuntun yang disiapkan. *Crossword Puzzle* ini berisi deret huruf yang membentuk sebuah kata yang urutannya biasanya saling silang.

(3) Tujuan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran ini adalah untuk melatih otak dalam berpikir siswa pada satu mata pelajaran. Dengan menggunakan TTS sebagai wadah pembelajaran, maka selain melatih otak siswa juga lebih bersemangati untuk belajar. Karena didalam TTS terdapat unsur permainan yang bisa menimbulkan kegairahan dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang membosankan.

(4) Langkah-langkah untuk membuat media pembelajaran Crossword Puzzel (Teka-Teki Silang), yaitu :

- a) Pertama-tama menentukan kompetensi dasar dan indikator keberhasilan yang akan dibuat.
- b) Membuat kotak-kotak, setelah itu diisi dengan jawaban dari setiap kolom diberi nomor.
- c) Setiap kolom yang berisikan huruf pertama dari setiap kolom diberi nomor.
- d) Selanjutnya menyusun pertanyaan atau soal yang harus dibuat sedemikian rupa, sehingga kata-kata yang telah tercantum dalam kolom-kolom tersebut adalah jawabannya.
- e) Setelah semua pertanyaan tersebut tersusun, maka kota-kotak yang tidak terisi kita tutup dengan warna hitam.
- f) Langkah selanjutnya menghapus semua huruf yang ada dalam setiap kolom, yang ditinggalkan hanya nomor pada setiap awal kata.

(5) Kelebihan penggunaan media pembelajaran (*Crossword Puzzle*), yaitu:

- a) Dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (*Crossword Puzzle*) sebagai media pembelajaran sedikit banyak telah memantik semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa.
- b) Dalam penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzel* ini, terdapat unsur permainan yang dapat memunculkan semangat dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang membosankan.
- c) Media pembelajaran *Crossword Puzzel* sangat mudah untuk diajarkan, selain itu dapat melatih kecermatan siswa dalam menjawab pertanyaan dan melatih otak. Sehingga sangat cocok untuk digunakan dengan model pembelajaran langsung.
- d) Yang paling menarik bisa menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar, sifat kompetitif yang ada dalam diri siswa, permainan *Crossword Puzzel* dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk lebih berprestasi.

(6) Kekurangan media pembelajaran *Crossword Puzzel* yaitu:

- a) Kata-kata yang dibentuk cenderung pendek, sehingga materi-materi yang butuh penjelasan- penjelasan tidak bisa memanfaatkan *Crossword Puzzle*.
- b) Permainan biasanya menimbulkan suara ribut, hal ini bisa mengganggu kelas yang berdekatan.

- c) Sulit digunakan untuk pelajaran matematika, fisika, kimia sebab terdapat banyak materi-materi yang membutuhkan pemaparan dan penjelasan sehingga tidak bisa menggunakan *Crossword Puzzle*.
- d) Setiap jawaban *Crossword Puzzle* hurufnya ada yang berkesinambungan, sehingga siswa bisa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan mempengaruhi jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang tidak bisa dijawab tadi. Selain itu media ini hanya bisa diberikan pada akhir jam pembelajaran siswa setelah melakukan pembelajaran. Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Crossword Puzzle* adalah sebuah permainan yang bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar.

Menurut Rinaldi Munir (2005) suatu permainan dengan berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris). Artinya bahwa metode crossword puzzle adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggunakan *Crossword Puzzle* atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran, kreatifitas, serta pemecahan masalah secara umum. Media *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

*Crossword Puzzle* yang dimaksud adalah selain ada unsur permainan juga terdapat unsur pendidikannya. Sebab dengan mengisi *Crossword Puzzle* secara

tidak sadar memfokuskan siswa untuk belajar sehingga mampu meningkatkan minat dan semangat dalam belajar. Maka diharapkan dengan membuka, membaca, bertanya, mencari, dan mengimplementasikan jawaban *Crossword Puzzle* tersebut, siswa akan bisa paham, mengerti dengan sendirinya, sehingga rasa percaya diri untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dengan media pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu materi pelajaran baris dan deret yang membutuhkan daya pemahaman yang cukup, (Melvin L Silberman, 2007). Artinya bahwa siswa akan selalu berusaha untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan memberikan nilai positif bagi siswa untuk berprestasi, serta akan muncul persaingan sehat.

Solidaritas yang tinggi akan tumbuh, karena bagi siswa yang menemukan jawaban akan mampu menjawab *Crossword Puzzle* tersebut dan siswa lain dalam kelompok itu juga akan mengetahui jawaban yang benar. Menurut Cahyo (2015) menyatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata sesuai nama yang pas tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan. Artinya bahwa media *Crossword Puzzle* adalah media permainan kata dengan bentuk segi empat putih dan hitam yang tujuannya adalah mengisi bagian putih dengan huruf-huruf, bentuk katanya mendatar dan menurun dengan kata kunci yang menghasilkan kata tersebut. Soeparno (1988) berpendapat mengenai permainan *Crossword Puzzle* bahwa: permainan ini bertujuan mengembangkan serta meningkatkan penguasaan kosakata. Materi yang dikomunikasikan dapat berupa pengertian suatu istilah, perlawanan kata (antonim), persamaan kata (sinonim), dan sebagainya. Artinya bahwa siswa akan lebih proaktif dalam proses

pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam lembar *Crossword Puzzle* dengan penguasaan kosakata baik yang perlawanan kata atau persamaan, sehingga secara tidak langsung siswa menggali sendiri potensi pengetahuan akan materi pelajaran yang diterima.

Menurut Imaduddin Amin (2007) *Crossword Puzzle* ialah permainan yang terdiri dari papan permainan. Papan permainan itu sendiri terdiri atas kotak-kotak berwarna hitam dan putih. Sebagaimana telah dijelaskan bahwa kotak-kotak putih yang membentuk deretan blok baik mendatar maupun menurun adalah tempat pemain mengisi jawaban. Setiap deretan kolom akan memiliki nomor dan soal yang diberikan. Permainan akan dinyatakan selesai jika pemain dapat mengisi semua deretan kotak-kotak putih mendatar dan menurun tersebut. Artinya bahwa *Crossword Puzzle* dapat juga diartikan sebagai suatu macam permainan dimana kita harus mengisi kotak-kotak kosong putih dengan huruf-huruf yang membentuk satu kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *Crossword Puzzle* merupakan cara yang digunakan oleh guru, yaitu dengan menyediakan sejumlah pertanyaan atau kata sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang dirancang serta mengaitkan hasil jawaban dari huruf-huruf yang berhubungan dengan kotak-kotak jawaban yang lain. Selain itu dalam belajar ada muncul kebiasaan dalam mengikuti pembelajaran dan ada rasa sikap untuk melakukan perubahan semangat belajar ke arah yang lebih baik.

a. Kelebihan dan Kekurangan Media *Crossword Puzzle*

Kelebihan media *Crossword Puzzle* ini yaitu lebih mudah untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kecermatan siswa dalam menjawab

pertanyaan dan melatih otak. Sedangkan kekurangannya media *Crossword Puzzle* ini yaitu setiap jawaban *Crossword Puzzle* hurufnya ada yang berkesinambungan, (Melvin L. Silberman. 2006). Artinya bahwa siswa akan merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan mempengaruhi pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa jawab tadi. Menurut Hisyam dkk (2008) ada beberapa kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *Crossword Puzzle*.

1) Adapun keunggulan *Crossword Puzzle* :

- a) Dapat mendorong siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar
- b) Dapat mengembangkan potensi dan kemandirian siswa
- c) Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar
- d) Meningkatkan tanggung jawab dan disiplin siswa
- e) Munculnya kompetisi yang sehat antar siswa
- f) Hasil belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar

2) Adapun kekurangan *Crossword Puzzle*:

- a) Siswa dapat meniru pekerjaan orang lain
- b) Tugas siswa dapat dikerjakan orang lain
- c) Terlalu sering diberikan akan dapat menimbulkan kebosanan
- d) Bila jawaban tidak disertai petunjuk yang jelas, hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan.

Artinya bahwa kelebihan media pembelajaran *Crossword Puzzle* siswa lebih aktif, bertanggung jawab serta mengembangkan kemandirian siswa dalam belajar, sedangkan kelemahannya siswa akan merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal sehingga akan meminta bantuan pada

orang lain untuk menyelesaikan soal tersebut. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelemahan atau kekurangan pada media pembelajaran *Crossword Puzzle*, masih dapat diatasi atau diminimalisir. Bagi siswa yang tingkat kemampuannya kurang, siswa diharuskan belajar di rumah terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran. Sehingga sebelum mendapatkan penjelasan materi dari guru, siswa telah memiliki gambaran atau telah menguasai materi pelajaran.

b. Langkah-langkah Media *Crossword Puzzle*

Menurut Zaini Hisyam. (2002), Langkah-langkah penggunaan *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Tulislah kata-kata kunci, terminology atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah anda berikan
2. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih
3. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang mengarah kepada kata-kata tersebut
4. Bagikan *puzzle* ini kepada siswa secara individu atau kelompok
5. Batasi waktu pengerjaan soal
6. Siswa dinilai secara individu dan kelompok Artinya bahwa siswa dapat mengetahui cara atau langkah dalam penggunaan *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran yang mudah dimengerti.

Melvin L. Silberman (2006) Adapun prosedur permainannya sebagai berikut:

1. Menulis kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

2. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih.
3. Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat.
4. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
5. Setiap kelompok diberi selembar *puzzle* yang sama dengan kelompok lain.
7. Memberikan batas waktu untuk mengerjakan *puzzle* tersebut.
8. Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya secara bergantian.
9. Mengoreksi hasil kerja kelompok dan memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Artinya bahwa guru hendaknya mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan, seperti kertas HVS yang berisikan soal untuk membuat media *Crossword Puzzle* secara kelompok dengan waktu yang ditentukan. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* pada proses belajar siswa dapat meningkatkan semangat belajar dalam suasana yang menarik, lebih kreatif dan menyenangkan tanpa adanya kejenuhan dan kebosanan disaat siswa belajar.

### 3. Minat Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia minat adalah keinginan untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada lainnya, dapat pula dibuktikan melalui partisipasi

dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tertentu. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat (dan termotivasi) untuk mempelajarinya.

Belajar menurut Hilgard dan Bower (1997), berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu Anton M Melini, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang. Minat belajar adalah keinginan yang dilakukan dengan sengaja yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Terjadinya suatu proses belajar timbul suatu aktivitas pengalaman belajar. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

a. Faktor Internal

- 3) Faktor fisiologi, yang meliputi: kondisi fisik dan kondisi panca inderanya.
- 4) Faktor psikologi, yang meliputi: bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.

b. Faktor Eksternal

- 2) Faktor lingkungan, yaitu: lingkungan alam dan lingkungan sosial.

- 3) Faktor instrumental, yang meliputi: kurikulum/bahan pelajaran, guru/pengajar, saran dan fasilitas, serta administrasi/manajemen

Minat sangat erat kaitannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjemukan. Pada kenyataannya tidak semua belajar siswa didorong oleh faktor internal, tetapi didorong pula oleh faktor Purwanto (1997), seperti materi pelajaran dikarenakan pengaruh dari gurunya, temannya dan orang tuanya. Pentingnya minat kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Minat melahirkan perhatian.
- b. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi.
- b. Minat mencegah gangguan dari luar.
- c. Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.
- d. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.

Minat sebagai aktivitas psikis individu, dalam hal ini adalah minat belajar siswa, dapat ditingkatkan dengan cara sebagai berikut:

- a. Usaha untuk meningkatkan minat spontan:
  - 1) Mengajar yang menarik sesuai dengan tingkat perkembangan anak atau siswa.
  - 2) Mengadakan selingan sehat.
  - 3) Menggunakan alat peraga sesuai dengan bahan pelajaran yang diberikan.
  - 4) Mengurangi sejauh mungkin pengaruh yang dapat mengganggu konsentrasi.

b. Usaha untuk meningkatkan minat yang disengaja:

- 1) Memberikan pengertian tentang manfaat bahan pelajaran yang diajarkan.
- 2) Berusaha menggabungkan apa yang telah diketahui siswa dengan apa yang akan diketahui siswa.
- 3) Mengadakan kompetisi sehat dalam belajar.
- 4) Menerapkan hukuman dan hadiah yang bijaksana.

Adanya minat ditandai dengan munculnya ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Adanya perhatian terhadap objek.
- b. Adanya dorongan untuk berhubungan lebih dekat.
- c. Adanya perasaan senang terhadap obyek.

Minat atau *interest* adalah kecenderungan anak menyukai sesuatu dalam bidang tertentu. Minat biasanya berhubungan dengan trend yang sangat bergantung pada kondisi saat itu. Minat bisa ditumbuhkan, jika ada minat maka rasa ingin tahu terhadap sesuatu akan terpuruk terus. Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar, ia tidak akan bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. hal yang mendorong seseorang untuk belajar itu adalah sebagai berikut:

- a. Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia lebih luas. Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetisi.
- b. Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.
- c. Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar.

Faktor-faktor internal dalam minat antara lain: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan. Minat seperti yang dipahami dan dipakai oleh orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kita untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Definisi operasional minat belajar menurut Wahidmurni adalah: a. Kesukacitaan b. Ketertarikan c. Perhatian d. Keterlibatan. Dari Beberapa Teori diatas, indikator minat yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Rasa senang, meliputi: tampak bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan, semangat dalam mengikuti pelajaran, siswa senang mengikuti pelajaran IPS, siswa menyukai metode yang digunakan.
- b. Perhatian, meliputi: perhatian terhadap penjelasan guru, memperhatikan pelajaran, mengerjakan tugas yang diberikan.
- c. Rasa ingin tahu, meliputi: berani bertanya, menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi, kemauan belajar meningkat.
- d. Antusiasme, meliputi: mengumpulkan tugas tepat waktu, siswa tampak rajin belajar.

#### 4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

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. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu

sosial di atas. (Ahmad Susanto, 2014: 6). Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga Negara yang baik. Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk social studies di Amerika. Kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial. (Ahmad Susanto, 2014: 7). Konsep dasar IPS yang dikembangkan berdasarkan konsep-konsep dalam ilmu-ilmu Sosial sangat dibutuhkan sebagai bahan pembelajaran pada tingkat persekolahan mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Lanjutan, maupun sebagai bahan pengembangan kemampuan daya nalar para mahasiswa di Perguruan Tinggi. Yang menjadi pertanyaan, bagaimana kita mengenali dan mengembangkan konsep-konsep dasar IPS yang dihasilkan atas pengembangan, pengujian, dan penelaahan Ilmu-Ilmu Sosial. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah merupakan cabang ilmu yang sangat dibutuhkan sebagai bahan pembelajaran pada tingkat persekolahan mulai dari Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi. f. Fungsi Pembelajaran IPS Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan nasional. (Abdul Aziz Wahab, dkk., 2005: 28).

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan IPS adalah :

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- b. Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.
- c. Sedangkan tujuan khusus pengajaran IPS disekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen yaitu:
  - a. Memberikan kepada Siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa akan datang.
  - b. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (skill) untuk mencari dan mengolah informasi.
  - c. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai / sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
  - d. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian / berperan serta dalam bermasyarakat.

## 5. Penelitian Relevan

Penelitian ini penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini. berikut ini hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

- a. Ermaita Pagito dan Fujiati (2016) mahasiswa dari FKIP Universitas Lampung berjudul “Penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa”. Tujuan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I belum berhasil dengan memperoleh keterampilan berpikir kreatif sebesar 60,71%. Pada siklus II menunjukkan keberhasilan dengan hasil penelitian keterampilan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil 82,14% atau naik 21,43% dari hasil siklus I, pada siklus III telah menunjukkan keberhasilan dengan hasil keterampilan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil 88,4% atau naik 6,26% dari siklus II. Dengan demikian penelitian penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dinyatakan berhasil dan penelitian dicukupkan pada siklus III. Artinya penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa.
- b. Lyna Rosyidah (2012). Jurusan pendidikan guru madrasah ibtdaiyah yang berjudul: Pengaruh metode crossword puzzle terhadap minat bealajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas V di Min Sucenjurutengah Bayan Purworejo. Bertujuan mendeskripsikan penerapan strategi puzzle untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI. Penelitian ini

menyimpulkan bahwa strategi puzzle yang diterapkan pada mata pelajaran SKI berpengaruh pada motivasi dan keaktifan siswa, motivasi dan keaktifan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

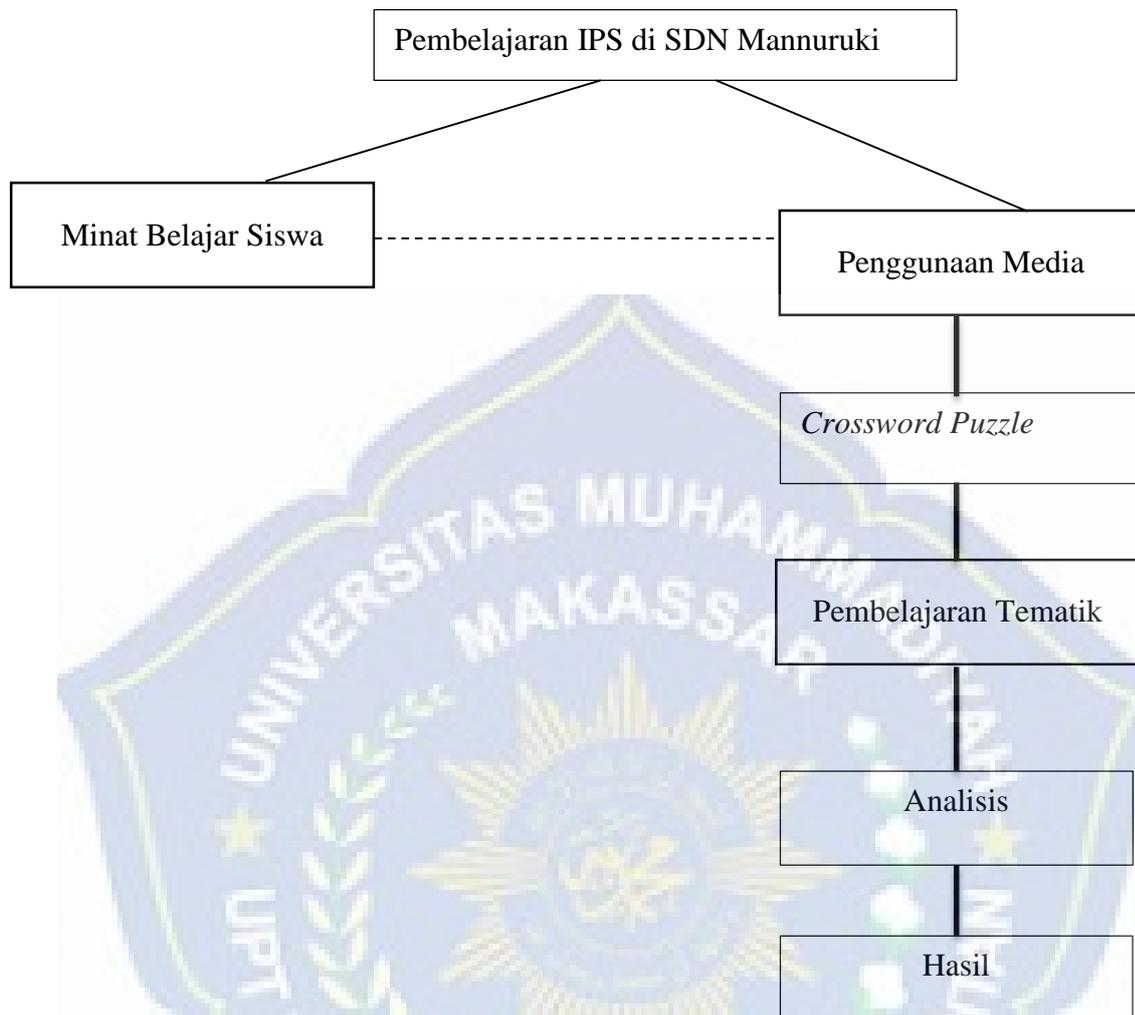
- c. Retno Wijiastuti (2013). Mahasiswi jurusan PGSD fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Semarang berjudul “Keefektifian strategi *Crossword Puzzle* pada hasil belajar IPS”. Pada penelitian ini ditafsirkan hasil analisis uji hipotesis yang telah diajukan yaitu, pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menerapkan strategi konvensional pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi.

## **B. Kerangka Pikir**

Media merupakan suatu yang bersifat menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau pembelajaran pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan performance mereka sesuai dengan ingin tujuan yang dicapai. Mata pelajaran IPS mengandung beberapa pembahasan mengenai konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial. Dengan pemanfaatan suatu media diharapkan dapat membantu minat belajar siswa.

Jadi penerapan sebuah media pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi dalam belajar sehingga berdampak positif bagi hasil belajar siswa. Adapun kerangka pikir pada penelitian ini yakni sebagai berikut:

**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir**



### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian pada dasarnya merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Dari uraian diatas dapat disusun hipotesis sebagai berikut: media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

H1 : Terdapat pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan penulis lakukan adalah jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian, dari awal desain penelitian hingga perumusan, spesifikasinya sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas. Jenis penelitian kuantitatif ini sering disebut sebagai jenis penelitian tradisional, empiris, ilmiah/ilmiah, dan metode penemuan. Metode ini disebut jenis penelitian kuantitatif karena data penelitiannya berbentuk digital, dan digunakan data statistik untuk analisisnya.

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian eksperimen, dan metode penelitiannya adalah eksperimen atau semacam rekayasa. Studi eksperimental telah dilakukan untuk menentukan hubungan kausal antara variabel. Dalam penelitian sosial, masalah sosial selalu kompleks, sehingga studi eksperimental biasanya mencakup tiga variabel atau lebih. Studi Eksperimental Desain studi juga dapat menerapkan pendekatan kualitatif atau kuantitatif. Dan secara umum, studi eksperimental membutuhkan hipotesis, jadi kami menerapkan pendekatan kuantitatif.

#### **B. Desain Penelitian**

Penulis merancang penelitian menjadi One Group Pretest-Posttest, dan peneliti sebelumnya melakukan pretest pada kelompok yang akan mendapat perlakuan. Kemudian peneliti melakukan treatment atau pengobatan. Setelah perlakuan, peneliti melakukan post-test. Dengan membandingkan hasil pretest dan

post-test, besarnya pengaruh perlakuan dapat lebih akurat dipahami. Untuk memudahkan dalam memahami paradigma penelitian ini, Anda dapat melihatnya pada gambar di bawah ini:

<b>O1</b>	<b>X</b>	<b>O2</b>
-----------	----------	-----------

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Dampak penerapan media *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa. Pada penelitian ini dilakukan pre-testing sebelum mendapat perlakuan. Treatment yang dilakukan berupa media *Crossword Puzzle*, dilanjutkan dengan posttesting (Suryana, 2015). Untuk mengetahui pengaruh media *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2013) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini seluruh siswa SD Negeri Mannuruki sebanyak 353 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel.3.2**  
**Keadaan Populasi SD Mannuruki Kota Makassar**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I.A	20	15	35
	I.B	15	15	30
2	II. A	15	15	30
	II. B	16	14	30
3	III. A	16	14	30
	III. B	14	16	36
4	IV. A	17	13	36
	IV. B	13	17	30
5	V. A	8	11	19
	V. B	8	9	17
6	VI. A	10	20	30
	VI. B	18	12	30
<b>Jumlah keseluruhan siswa</b>				<b>353</b>

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Jika kelompoknya besar dan peneliti tidak dapat mempelajari semua isi dalam kelompok, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari kelompok tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel, dan kesimpulannya akan berlaku untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif. Dalam hal ini sampel dalam penelitian ini diambil dari siswa kelas V SD Negeri Mannuruki yang berjumlah 36 orang. Sampel dalam penelitian ini diambil dalam seluruh kelas V.A yang berjumlah 19

sedangkan kelas V.B 17 siswa, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.3**  
**Sampel**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1,	5 A	8	11	19
	5 B	8	9	17
<b>Jumlah</b>		<b>16</b>	<b>20</b>	<b>36</b>

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Purposive Sampling*, yaitu menurut pertimbangan peneliti, apakah seseorang menjadi sampel ditentukan menurut suatu tujuan tertentu, guna memperoleh informasi yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Alasan pengambilan sampel ini adalah karena ada ciri-ciri atau ciri-ciri tertentu yang menjadi ciri utama kelompok tersebut, dan subjek sebagai sampel sebenarnya adalah subjek dengan ciri-ciri yang paling banyak terdapat dalam kelompok tersebut.

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

##### 1. Variabel Bebas (*Independent Variables*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Crossword Puzzle* yang digunakan dalam mata pelajaran IPS. Variabel penjelas adalah variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi, termasuk faktor-faktor yang diukur, diolah atau dipilih oleh peneliti, tujuannya untuk mengetahui hubungan antara fenomena yang diamati atau diamati.

##### 2. Variabel Terikat (*Dependent Variables*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Variabel terikat ialah faktor-faktor yang diamati dan diukur dalam rangka menentukan pengaruh variabel bebas

#### **E. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di SD Negeri Mannuruki di Jalan Sultan Alauddin 11 No. 37 Mangasa, Kecamatan. Tamalate Kota Makassar. Dengan waktu dan pelaksanaan 2 bulan.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data.**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk memperoleh data-data yang mendukung pencapaian tujuan penelitian Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Tes

Tes sebagai alat pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Jenis tes yang digunakan adalah Tes Prestasi. Tes Prestasi adalah tes yang digunakan untuk mengukur prestasi seseorang setelah mereka mempelajari sesuatu. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif dalam bentuk pilihan ganda 5 pilihan, 10 pertanyaan.

##### 2. Angket

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia menanggapi pertanyaan pengguna (responden). Kuesioner adalah lembar pertanyaan. Kuesioner yang digunakan berbentuk checklist dengan 15 item. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan

perasaan selama pembelajaran, pendapat tentang pendekatan pembelajaran yang digunakan dan pengaruh pendekatan pembelajaran yang digunakan terhadap kondisi pembelajaran. Kriteria yang digunakan dalam angket respon siswa pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle* yang mengintegrasikan nilai ini adalah skala likert dengan lima pilihan yaitu: sangat setuju (SS) - setuju (S) - tidak tahu (TT) - setuju cukup (CS) - tidak setuju (TS) - sangat tidak setuju (STS).

### G. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2019:156) “Instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Secara khusus fenomena ini disebut variabel penelitian. Variabel pengukuran dalam ilmu pengetahuan alam. Peralatan yang digunakan untuk ini tersedia secara luas dan telah teruji validitasnya, dan keandalan.

#### a. Lembar Tes

Tes adalah teknik penilaian untuk mengetahui data tentang kemampuan penguasaan materi maupun bentuk prakteknya yang diperoleh siswa dari pembelajaran yang telah dilaksanakan yaitu tentang fisika. Jenis tesnya adalah tes tertulis berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan 5 pilihan jawaban, yaitu dengan cara memberikan lembaran soal-soal tentang pembelajaran fisika untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum (Pretest) dan setelah diberikan media *Crossword Puzzle* (Postest) . tujuan untuk melihat pengaruh atau perubahan penguasaan materi siswa.

## b. Angket

Memberi sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam angket ini akan diajukan kepada responden dengan menggunakan skala likert dan memberikan tanda Checklist pada saat pemilihan jawaban. Angket ini akan disebarakan kepada siswa SD Negeri Mannuruki dengan jumlah responden sebanyak 57 orang.

## H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis data statistik deskriptif. Analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian ini menggunakan analisis *deskriptif persentase*. Analisis deskriptif presentase berasal dari gambaran penggunaan media Crossword dalam pembelajaran IPS, yang datanya diambil dari tes agar data tersebut dapat di analisis, maka harus diubah menjadi data kualitatif.

Pertanyaan hasil yang di bagikan kepada 28 Responden adalah 10 butir pertanyaan dengan memberikan tingkatan-tingkatan skor untuk masing-masing jawaban. Aspek penilaian terdiri dari 10 item dalam lembar tes sehingga diperoleh skor ideal tertinggi yaitu  $10 \times 10 = 100$  dan skor terendah  $10 \times 0 = 0$  dengan  $N = 28$  orang, kemudian di tetapkan interval nilai dengan menggunakan formula *sturgess* dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log (28) \\
 &= 1 + 3,3 (1,44) \\
 &= 5,77 \text{ (dibulatkan menjadi 6)} \\
 R &= 100 - 0 = 100 \\
 P &= \frac{100}{6} = 16
 \end{aligned}$$

Dari rumus stugess di atas, diperoleh panjang kelas  $K = 6$ , rentang kelas  $(R) = 100$ , dan panjang kelas  $(P) = 16$ . Hasil analisis dapat di cocokkan dengan table interprestasi skor efektivitas berikut :

**Tabel. 3.4 Interprestasi skor hasil tes**

No.	Nilai	Kategori
1.	0-16	Sangat Rendah
2.	17-33	Rendah
3.	34-50	Sedang
4.	51-67	Tinggi
5.	68-100	Sangat Tinggi

Pada tabel tes nantinya akan diberikan bobot skor dalam setiap jawaban yang mereka pilih responden, soal dalam angket memiliki unsur pertanyaan yang bersifat positif dan negative. Adapun pemberian skor pada pertanyaan positif dan negative sebagai berikut.

Adapun aspek penilaian angket terdiri dari 15 item dalam lembar angket sehingga diperoleh skor ideal tertinggi yaitu  $15 \times 5 = 75$  dan skor terendah  $15 \times 0 = 0$  dengan  $N = 28$  orang, kemudian di tetapkan interval nilai dengan menggunakan formula sturgess dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log (28) \\
 &= 1 + 3,3 (1,44) \\
 &= 5,77 \text{ (dibulatkan menjadi 6)} \\
 R &= 75 - 0 = 75 \\
 P &= \frac{75}{6} = 12,5
 \end{aligned}$$

Dari rumus stuges di atas, diperoleh panjang kelas  $K = 6$ , rentang kelas

$(R) = 75$ , dan panjang kelas  $(P) = 12$ . Hasil analisis dapat di cocokkan dengan

table interprestasi skor efektivitas berikut :

**Tabel. 3.5 Interprestasi skor hasil angket**

No.	Nilai	Kategori
1.	0-12	Sangat Rendah
2.	13 – 25	Rendah
3.	26 – 38	Sedang
4.	26 – 38	Tinggi
5.	52 – 100	Sangat Tinggi

Pada tabel angket nantinya akan diberikan bobot skor dalam setiap jawaban yang mereka pilih responden, soal dalam angket memiliki unsur pertanyaan yang bersifat positif dan negative. Adapun pemberian skor pada pertanyaan positif dan negative sebagai berikut

**Tabel. Tabel 3.6 Bobot Skor**

Pertanyaan	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Cukup Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: (Sugiyono, 2019: 199)

Untuk analisis deskriptif maka peneliti juga menggunakan teknik perhitungan analisis presentasi untuk menjawab rumusan masalah yang ada, rumusnya sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentasi  
 f = Jumlah Frekuensi  
 n = Jumlah Responden  
 100% = Bilangan Tetap

Kemudian dari analisa persentase tersebut penulis menyimpulkan dengan mencari rata – rata hasil persentase dengan menggunakan rumus;

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

**Tabel. 3.7 Distribusi Respon Siswa**

No.	Nilai	Kategori
1.	80% - 100%	Sangat Tinggi
2.	60% - 80%	Tinggi
3.	40% - 60%	Sedang
4.	20% - 40%	Rendah
5.	0% - 20%	Sangat Rendah

Sumber: (Sugiyono, 2019: 199)

## **I. Langkah- Langkah Penelitian**

Pada bagian ini peneliti menjabarkan langkah- langkah penelitian yang akan dilakukan peneliti baik langkah-langkah penelitian secara umum maupun secara lebih khusus. Berikut ini adalah langkah-langkah sebagai berikut:

1. Peneiliti melakukan studi pendahuluan di SD Negeri Manuruki Kota Makassar
2. Peneliti mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran di SD Negeri Manuruki Kota Makassar
3. Peneliti menentukan sampel penelitian, siswa SD Negeri Manuruki Kota Makassar
4. Peneliti melakukan studi literatur mengenai media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan.
5. Peneliti menjelaskan aturan penggunaan crossword puzzle.
6. Peneliti menyusun rancangan penelitian.
7. Peneliti membuat instrumen penelitian.
8. Peneliti melakukan uji reliabilitas tes pre-test dan post-test yang berjumlah 57
9. Peneliti memberikan pre-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
10. Peneliti melakukan eksperimen untuk menguji apakah media pembelajaran crossword puzzle efektif dalam minat belajar
11. Peneliti memberikan post-test pada kelas kelas eksperimen

12. Peneliti memberikan angket kepada kelas eksperimen untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap crossword puzzle sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan pelajaran IPS
13. Peneliti mengolah dan menganalisis data berdasarkan hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen.
14. Peneliti menyusun laporan penelitian.



## BAB IV

### HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Pretest sebelum Menggunakan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Manuruki Kota Makassar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Manuruki Kota Makassar mulai tanggal 17 Juni – 17 Agustus 2022, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas V. Adapun analisis statistika deskriptif terhadap nilai pretest yang diberikan pada siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment) pada kelas V SD Negeri Manuruki Kota Makassar dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1. Statistik Skor Hasil Tes Kemampuan Awal Siswa (Pretest).**

**(Sumber: Data Olah Lampiran C.2)**

Statistik	Nilai
Ukuran Sampel	57
Skor Ideal	100
Skor Rata-rata	66,4
Skor Tertinggi	85
Skor Terendah	35
Rentang Skor	50
Standar Deviasi	12,48

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari Minat Belajar siswa SD Negeri Manuruki Kota Makassar sebelum menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) yaitu 66,4. Adapun dikategorikan keberhasilan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.2. Tingkat Penguasaan Materi Pretest.**

(Sumber: Data Olah Lampiran C. 1)

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0 – 60	10	27,78%	Sangat rendah
2.	61 – 70	16	44,44%	Rendah
3.	71 – 80	8	22,22%	Sedang
4.	81 – 91	2	5,56%	Tinggi
5.	91 – 100	0	0%	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap pretest dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 27,78%, rendah 44,44%, sedangkan 22,22%, tinggi 5,56% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) tergolong rendah.

**Tabel 4.3. Deskripsi Ketuntasan Minat Belajar IPS.**

(Sumber: Data Olah Lampiran C. 1)

Skor	Kategorisasi	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	26	72,22%	11	30,55%
$71 \leq x \leq 100$	Tuntas	10	27,78%	25	69,45%

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan Minat belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (71) 72,22%, sehingga dapat disimpulkan bahwa Minat belajar IPS Siswa SD Negeri Manuruki Kota Makassar belum memenuhi kriteria ketuntasan Minat belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas hanya 27,78% 72,22%.

2. Deskripsi Minat Belajar (posttest) setelah Menggunakan media crossword puzzle (teka-teki silang) terhadap Minat Belajar IPS Siswa SD Negeri Manuruki Kota Makassar. Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan posttest. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data Minat belajar IPS siswa SD Negeri Manuruki Kota Makassar setelah menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang). Adapun analisis statistika deskriptif terhadap nilai posttest yang diberikan pada siswa SD Negeri Manuruki Kota Makassar dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4. Statistik Skor Hasil Belajar IPS Siswa Setelah Diterapkan media  
*Crossword Puzzle* (teka-teki silang) (Posttest).**

(Sumber: Data Olah Lampiran C. 2)

Statistik	Nilai
Skor ideal	100
Skor tertinggi	100
Skor terendah	50
Rentang skor	50
Skor Rata-rata	79,3
Standar Deviasi	12,75

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari Minat belajar siswa SD Negeri Manuruki Kota Makassar setelah menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) yaitu 79,3 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan Minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5. Tingkat Penguasaan Materi Posttest

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0 – 60	4	11,11%	Sangat rendah
2.	61 – 70	7	19,44%	Rendah
3.	71 – 80	9	25%	Sedang
4.	81 – 90	11	30,56%	Tinggi
5.	91 – 100	5	13,89%	Sangat Tinggi
Jumlah		36	100%	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar pada tahap posttest dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 13,89%, tinggi 30,56%, sedang 25%, rendah 19,44%, dan sangat rendah berada pada presentase 11,11%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS setelah menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) tergolong tinggi.

**Tabel 4.6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	11	30,56%
$71 \leq x \leq 100$	Tuntas	25	69,44%
Jumlah		36	100%

Apabila Tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan minat belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (71) 69,44%, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar IPS siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minat belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah 69,44% 30,56%.

3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap minat Belajar IPS SD Negeri Manuruki Kota Makassar Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “Pengaruh Penggunaan Media *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap minat Belajar IPS Siswa SD Negeri Manuruki Kota Makassar”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t dengan menganalisis skor pretest dan posttest (Lampiran C).

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\Sigma d}{N} \\ &= \frac{485}{36} \\ &= 13,47 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned} \Sigma X^2 d &= \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N} \\ &= 7.400 - \frac{(485)^2}{36} \\ &= 7.400 - \frac{235.225}{36} \\ &= 7.400 - 6.534,02 \\ &= 865,98 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga  $t_{hitung}$

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma X^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{13,47}{\sqrt{\frac{865,98}{36(36-1)}}} \end{aligned}$$

## B. Pembahasan

Menurut Slameto (2008:7) “Minat Belajar adalah sesuatu yang diinginkan dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa”.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) sebagai sarana untuk menjelaskan materi ajar yang akan diajarkan kepada siswa. Teka-teki silang merupakan salah satu permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya. Dalam teka-teki silang pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasanya dalam petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus diisi.

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata minat belajar siswa 66,4 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 27,78%, rendah 44,44%, sedang 22,22%, tinggi 5,56% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest adalah 79,3. Jadi hasil belajar IPS setelah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) mempunyai minat belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang). Selain itu persentasi kategori minat belajar IPS siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 13,89%, tinggi

30,56%, sedang 25%, rendah 19,44%, dan sangat rendah berada pada presentase 11,11%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 16,22. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $36 - 1 = 35$ , pada taraf signifikansi 5% diperoleh t tabel = 2,030. Oleh karena t hitung > t tabel pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) mempengaruhi minat belajar IPS. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS SD Negeri Manuruki Kota Makassar.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

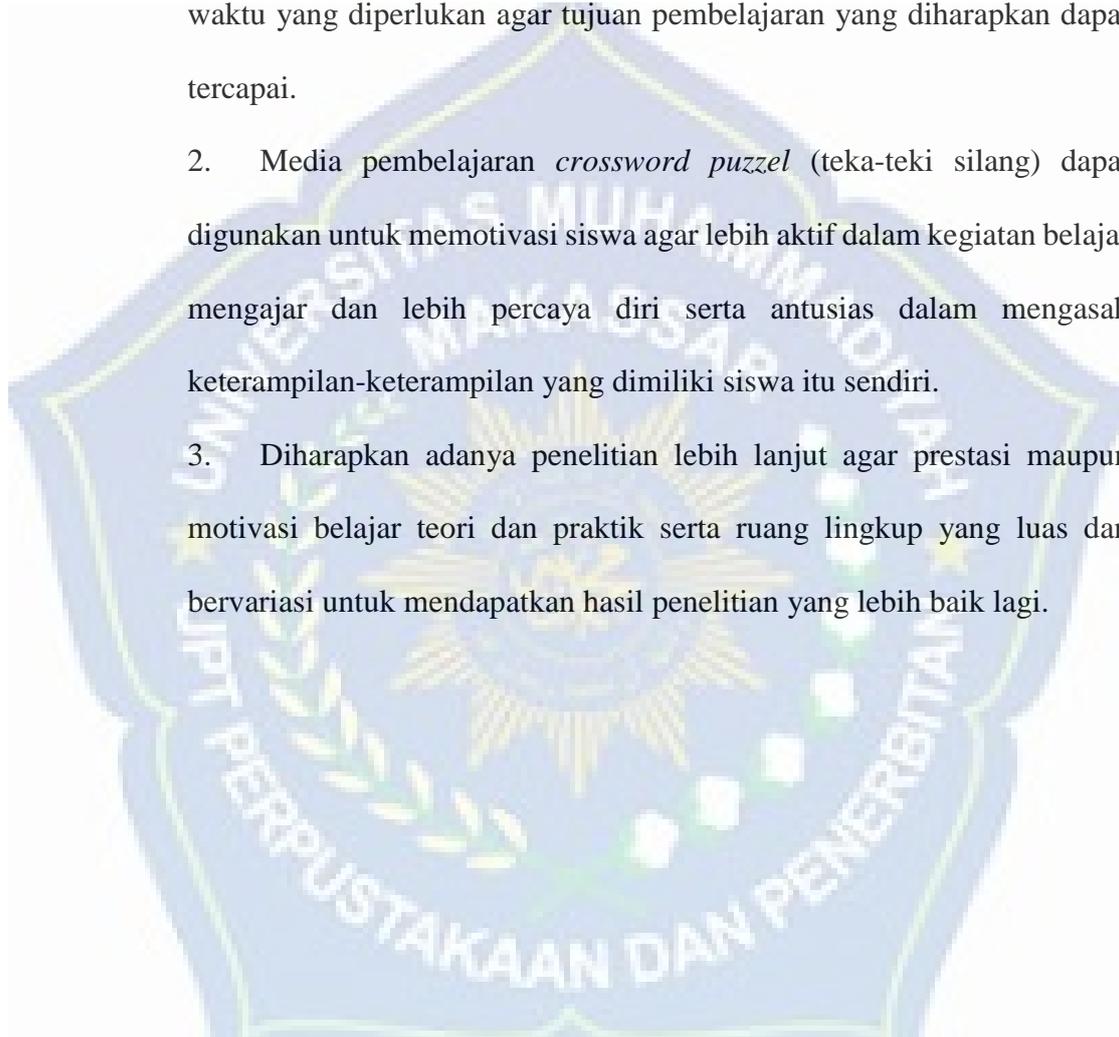
Simpulan yang lebih rinci terkait pelaksanaan pembelajaran IPS dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang) sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum minat belajar IPS sebelum menggunakan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang) dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase minat belajar siswa yaitu sangat rendah yaitu 27,78%, rendah 44,44%, sedang 22,22%, tinggi 5,56% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum penggunaan media pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang) berpengaruh terhadap minat belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Manuruki Kota Makassar dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 13,89%, tinggi 30,56%, sedang 25%, rendah 19,44%, dan sangat rendah berada pada presentase 11,11%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang) memiliki pengaruh terhadap minat belajar IPS siswa SD Negeri Manuruki Kota Makassar setelah diperoleh  $t$  Hitung = 16,22 dan  $t$  Tabel = 2,030 maka diperoleh  $t$  Hitung >  $t$  Tabel atau  $16,22 > 2,030$ .

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan dari penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk menggunakan media pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang) sebaiknya guru mempertimbangkan terlebih dahulu alokasi waktu yang diperlukan agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.
2. Media pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang) dapat digunakan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan lebih percaya diri serta antusias dalam mengasah keterampilan-keterampilan yang dimiliki siswa itu sendiri.
3. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut agar prestasi maupun motivasi belajar teori dan praktik serta ruang lingkup yang luas dan bervariasi untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik lagi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhianto, Nur Cahyo. 2015. Analisis Kondisi Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Se Gugus II Kecamatan Samigaluh, Kabupaten Kulon Progo. *SkrIPSi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar, Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Ermaita, E., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 4(1).
- Fatwayani, A. 2013. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Persebaran Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo Kabupaten Jepara (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Semarang)*.
- Hilgard dan Bower 1977. *Psikologi Dalam Pendidikan (Sangat Penting Untuk: Dosen, Guru, Mahasiswa, Orang Tua, Masyarakat, Dan Pemerhati Pendidikan)*. Bandung.: Alfa Beta Bandung.
- Hisyam Zaini, 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Madani. Yogyakarta.
- Imaduddin Amin. (2007. *Penerapan Algoritma Runut Balik Dalam Permainan Crossword Puzzle*). Bandung: Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung.
- Kasim, Melany. 2008. *Macam-Macam Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Masalah Pendidikan IPS di SD*. Artikel. (Sumber: <http://meilanikasim.wordpress.com/2008/11/29/model-pembelajaran-IPS/>. Diakses Tanggal 11 Oktober 2012).
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2017. *Lebih Memahami Konsep dan Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

- Melini, Anton M. Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996. Edisi Kedua. Jakarta: Balai Pustaka.
- Melvin L Siberman, 2007. Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Miarso. 2015. (Buku) Menyemai Benih Teknologi Pendidikan.
- Munir, Rinaldi. 2005. "Permainan Crossword Puzzle" (Online). (<http://www.cse.ohio.html>), Diakses Pada Tanggal 12 Desember 2011 jam 20.50 WIB.
- Pranata, S. dan Khasanah, D. 2017. Merawat Penderitaan Diabetes Melitus. Yogyakarta: Pustaka Panasea.
- Purnawati dan Eldarni. 2001. Media Pembelajaran. Jakarta: CV. Rajawali.
- Rineka Cipta, Abdurrahman, Mulyono. 2003. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Rosyidah, L. (2012). Pengaruh metode crossword puzzle terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran ips kelas v di min sucenjurutengah bayan purworejo. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sadiman, dkk (2014) Arif S. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2014. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2009. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Radjawali Pers.
- Silberman, Melvin L. 2006. Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nuansa.
- Soeparno. 1988. Media Pembelajaran Bahasa. Jakarta: PT. Intan Pariwara.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, H.M. Ph.D.2012. (Buku) Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas.
- Suryana, Y. (2015). Metode penelitian manajemen pendidikan.
- Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.

UU RI No 20 Tahun 2003 Sisdiknas Depdiknas. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diunduh dari

[https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf) pada 8 Februari 2022.

Wijiastuti, R. (2013). Keefektifan Strategi Crossword Puzzle Pada Hasil Belajar IPS. *Journal of Elementary Education*, 2(2).

Winataputra, Udin. S. dkk. 2008. Materi dan Pembelajaran PKN SD. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zaini Hisyam. 2022. Strategi Pembelajaran Aktif di PT Yogyakarta: CTSD.



L

A

M

P

I

R

A

N





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Novita Indriani  
Stambuk : 105311106216  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : 1. Drs.H. Nurdin,M.Pd  
2. Andi Adam, S.Pd., M.Pd  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Manuruki Kota Makassar

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	19-08-22	- kata pengantar. - Abstrak. - jumlah paper. - tabel paper. - lampiran?	
2	29/8-22	- penyempurnaan - keutuhan gambar	
3	30/0-22	- pengecekan	

**Catatan:**

Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3(tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Ketua Prodi  
Teknologi Pendidikan

**Dr. Muhammad Nawir, M.Pd**  
NBM: 991323





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Novita Indriani  
Stambuk : 105311106216  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : 1. Drs.H. Nurdin, M.Pd  
2. Andi Adam, S.Pd., M.Pd  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Manuruki Kota Makassar

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Sabtu 20/8.2022	- Motom dan perbaiki - kata pengantar - Nama pembimbing	
2	Senin 29/8.2022	Revisi Pembimbing	
3	Senin 20/9.2022	Revisi	

Catatan:  
Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3(tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Ketua Prodi  
Teknologi Pendidikan

**Dr. Muhammad Nawir, M.Pd**  
NBM: 991323



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 :lp3munismuh@plasa.com



Nomor : 2117/05/C.4-VIII/VI/40/2022  
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

15 Dzulqa'dah 1443 H  
14 June 2022 M

*Kepada Yth,*

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov. Sul-Sel

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 10163/FKIP/A.4-II/VI/1443/2022 tanggal 14 Juni 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NOVITA INDRIANI  
No. Stambuk : 10531 1106261  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Pendidikan Teknologi  
Pekerjaan : Mahasiswa

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

**"Pengaruh Penggunaan Media Cossword Puzzle pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Mannuruki"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 17 Juni 2022 s/d 17 Agustus 2022.

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 katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Setta LP3M,  
  
Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.  
NBM 101 7716



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

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

Nomor : **3159/S.01/PTSP/2022** Kepada Yth.  
Lampiran : - Walikota Makassar  
Perihal : **Izin penelitian**

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2117/05/C.40-VIII/VI/40/2022 tanggal 14 Juni 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **NOVITA INDRIANI**  
Nomor Pokok : **105311106216**  
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**  
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S1)**  
Alamat : **Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar**

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

**" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS SD NEGERI MANNURUKI KOTA MAKASSAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **17 Juni s/d 17 Agustus 2022**

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 14 Juni 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**Dra. Hj SUKARNIATY KONDOLELE, M.M.**  
Pangkat : **PEMBINA UTAMA MADYA**  
Nip : **19650606 199003 2 011**

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



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
DINAS PENDIDIKAN**

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

Email : [disdikkotamks@gmail.com](mailto:disdikkotamks@gmail.com)



**IZIN PENELITIAN**  
NOMOR : 070/0316/DP/VI/2022

Dasar : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar  
Nomor : 070/1309-II/BKBP/VI/2022 Tanggal 15 Juni 2022  
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

**MENGIZINKAN**

Kepada  
Nama : **NOVITA INDRIANI**  
NIM / Jurusan : 105311106216 / UNISMUH

Untuk : Mengadakan *Penelitian* di *Sekolah Dasar Negeri Mannuruki Kota Makassar* dalam rangka pembuatan tugas akhir di *Universitas Muhammadiyah (UNISMUH)* dengan judul penelitian:

**"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIACROSSWORD PUZZLE  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN IPS SD NEGERI MANNURUKI KOTA  
MAKASSAR"**

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : Makassar  
Pada Tanggal : 20 Juni 2022

An. KEPALA DINAS  
Sekretaris  
ub  
KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN



**HARTAWATI, S.Sos., M.M**  
Pangkat Pembina  
NIP . 19650303 199303 2 007



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111  
Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867  
Email : [Kesbang@makassar.go.id](mailto:Kesbang@makassar.go.id) Home page : <http://www.makassar.go.id>

Makassar, 15 Juni 2022

**Kepada**

**Yth. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
KOTA MAKASSAR**

**Di -  
MAKASSAR**

**SURAT IZIN PENELITIAN**  
**Nomor : 070/1369-II/BKBP/VI/2022**

- Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2016 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah.
  3. Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Makassar (Lembaran Daerah Kota Makassar Tahun 2016 Nomor 8).
- Memperhatikan :
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor **3159/S.01/PTSP/2022** Tanggal 14 Juni 2022 perihal Izin Penelitian.

Setelah membaca maksud dan tujuan penelitian yang tercantum dalam proposal penelitian, maka pada prinsipnya Kami menyetujui dan memberikan Izin Penelitian kepada :

Nama : **NOVITA INDRIANI**  
NIM / Jurusan : 105311106216 / Teknologi Pendidikan  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) / UNISMUH  
Tanggal pelaksanaan: **17 Juni s/d 17 Agustus 2022**  
Jenis Penelitian : Skripsi  
Alamat : Jl. Sit Alauddin No. 259, Makassar  
Judul : **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS SD NEGERI MANNURUKI KOTA MAKASSAR"**

Demikian Surat Izin Penelitian ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota melalui Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar Melalui *Email* [Bidanghublabakesbangpolmks@gmail.com](mailto:Bidanghublabakesbangpolmks@gmail.com).

a.n. WALIKOTA MAKASSAR  
KEPALA BADAN KESBANGPOL.



**DR. HARI, S.IP., S.H., M.H., M.Si**

Pangkat : Pembina Tingkat I/IV.b

NIP : 19730607 199311 1 001

**Tembusan :**

1. Walikota Makassar di Makassar (sebagai laporan);
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prov. Sul – Sel. di Makassar;
3. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar (sebagai laporan);
4. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prov. Sul Sel di Makassar;
5. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
6. Mahasiswa yang bersangkutan;
7. Arsip



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI MANNURUKI  
Jl. Sultan Alauddin 11 No.37 Mangasa, Kec. Tamalate Kota Makassar



**SURAT KETERANGAN**  
No.421.2/028/SDMn/I/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SD Neg. Mannuruki menerangkan bahwa:

Nama : Novita Indriani  
NIM : 105311106216  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Pekerjaan : Mahasiswa

Adalah benar nama tersebut telah melaksanakan penelitian atau observasi di SD Neg. Mannuruki terhitung mulai tanggal 17 Juni 2022 s/d 17 Agustus 2022 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul:

**"Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Mannuruki Kota Makassar".**

Demikianlah surat keterangan ini, dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 18 Agustus 2022

Kepala Sekolah



## Lampiran I

**ANGKET**

Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Mannuruki Kota Makassar.

**A. Identitas Responden**

Mohon responden bersedia mengisi daftar isian berikut sesuai dengan keadaan sebenarnya

Nama :  
 Jenis Kelamin :Laki-laki/Perempuan  
 Kelas :

**B. Petunjuk Menjawab**

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon anda terhadap media *Crossword Puzzle* yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Isilah angket ini sampai selesai.
3. Kerjakan secara individu jangan terpengaruh pada teman.
4. Angket ini tidak berpengaruh dengan nilai anda jadi kerjakanlah dengan sejujur-jujurnya
5. Angket ini memiliki 2 pilihan jawaban dan memberikan tanda silang sesuai pendapat anda dengan keterangan sebagai berikut :

1= Ya  
 0= Tidak

Bacalah pernyataan di bawah ini dan jawablah sesuai pilihan anda!

## Lampiran II

**ANGKET PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS  
SD NEGERI MANNURUKI KOTA MAKASSAR**

NAMA :  
SEKOLAH :  
KELAS/SEMESTER :

**PETUNJUK PENGISIAN**

Berilah tanda *checklist* pada kolom YA jika deskripsi yang diberikan sesuai dengan kondisi anda. Jika tidak, berilah *checklist* pada kolom TIDAK.

NO	DESKRIPSI	TANGGAPAN	
		YA	TIDAK
1.	IPS bukan mata pelajaran yang sulit bagi saya	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	Saya selalu bersemangat ketika belajar IPS di kelas	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	Saya selalu memperhatikan guru IPS yang sedang menerangkan di depan kelas	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	Ketika diberikan soal IPS, saya merasa saya bisa mengerjakannya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Saya tidak mudah bosan ketika belajar IPS di sekolah	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Saya sering membaca buku IPS ketika saat belajar di rumah	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Saya merasa saya memiliki potensi di bidang IPS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Saya senang belajar dengan guru IPS di sekolah karena beliau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan : SDN NEGERI Manuruki**

**Kelas / Semester : V (Lima) / II**

**Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (5 x 35 menit)**

**A. STANDAR KOMPETENSI (SK)**

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD)**

- 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya.

**C. INDIKATOR**

1. Mengidentifikasi kenampakan alam wilayah perairan

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui kegiatan tanya jawab, diharapkan siswa dapat menyebutkan 3 contoh kenampakan alam yang tepat.
2. Disediakan gambar kenampakan alam, diharapkan siswa menunjukkan 3 contoh kenampakan alam daratan dengan cermat.

3. Disediakan gambar kenampakan alam, diharapkan siswa menunjukkan 3 contoh kenampakan alam alam perairan dengan cermat.
4. Melalui kegiatan penugasan, diharapkan siswa dapat menjelaskan makna setiap kenampakan alam dengan benar.
5. Disediakan kertas karton berkolom, diharapkan siswa dapat menggolongkan berbagai contoh kenampakan alam ke dalam jenis kenampakan alam daratan atau kenampakan alam perairan dengan teliti.

#### E. KARAKTER YANG DIHARAPKAN

Tanggung jawab, disiplin, tekun, kerja sama, kreatif, keberanian, toleransi, komunikatif, dan mandiri.

#### F. MATERI AJAR

Kenampakan alam

#### G. LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Langkah Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pra Kegiatan</b>	1. Siswa menjawab salam dari guru 2. Siswa dan guru berdoa bersama dengan dipimpin ketua kelas 3. Siswa menjawab presensi guru	3 menit
<b>Awal</b>	<i>Apersepsi</i> 1. Menanyakan kabar siswa 2. Menyampaikan materi pembelajaran 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	7 menit

<b>Inti</b>	<p>Ekplorasi Konsep</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa memperhatikan penjelasan sekilah dari guru mengenai kenampakan alam.</li> <li>5. Siswa memperhatikan gambar beberapa kenampakan alam.</li> <li>6. Siswa menanggapi penjelasan guru.</li> <li>7. Siswa diberi kesempatan untuk membaca ataupun mencatat materi.</li> <li>8. Siswa diberikan kesempatan menyebutkan 3 contoh kenampakan alam yang tepat.</li> <li>9. Melalui gambar kenampakan alam, diharapkan siswa menunjukkan 3 contoh kenampakan alam perairan dengan cermat.</li> <li>10. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok.</li> <li>11. Bersama teman kelompoknya, siswa menjelaskan makna setiap kenampakan alam dengan benar.</li> <li>12. Bersama teman kelompoknya, siswa menggolongkan berbagai contoh kenampakan alam ke dalam jenis kenampakan alam perairan dengan teliti.</li> </ol>	50 menit
<b>Akhir</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran</li> <li>2. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu</li> <li>3. Siswa diberi tugas berupa proyek untuk dikerjakan di rumah.</li> <li>4. Siswa berdoa bersama dengan dipimpin ketua kelas.</li> </ol>	

## H. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Tanya jawab
2. Presentasi

3. Diskusi Kelompok
4. Penugasan
5. Ceramah
6. Pengamatan

## **I. MEDIA/ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

### **1. Media/Alat**

- a. Gambar kenampakan alam
- b. Kertas karton yang berisi kolom-kolom untuk mengelompokkan kenampakan alam.
- c. Selotip/double tip
- d. Papan tulis, spidol, dan penghapus.

### **2. Sumber**

1. Hisnu, P. Tantya. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial : untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
2. Sujimin & Duwi Rahayu. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas V*. Surakarta: Sindurata.

## **J. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

### **1. Prosedur Penilaian**

- a. Proses : Dilaksanakan sewaktu pembelajaran
- b. Hasil : Dilaksanakan pada akhir pembelajaran

### **2. Jenis Penilaian**

- a. Proses : Aktivitas/Perbuatan
- b. Hasil : Tulis/Lisan

### **3. Bentuk Penilaian**

- a. Proses : Observasi/Pengamatan
- b. Hasil : Subyektif dan Obyektif

## 4. Alat Penilaian

- a. Proses : Lembar Pengamatan/Lembar Kegiatan Siswa
- b. Hasil : Soal Evaluasi dan Kunci Jawaban

Makassar, September 2022

Peneliti

**Novita Indriani**

**NIM : 105311106216**

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Mannuruki

Guru Kelas V

**Neneng Nur Endah, S.Pd.,M.Pd**

**NIP. 19631231 198305 2 007**

**Magfirawati Mansyur, S.Pd**

**NIP. 19861224 200901 2 002**



## Lampiran IV

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS V SD NEGERI MANURUKI  
KOTA MAKASSAR**

No	Nama Siswa	Ket.			
		1	2	3	4
1	Adel Maulana		√	√	
2	Aidil Ali		√	√	
3	Aisyah Trimurti		√	√	
4	Aksan		√	√	
5	A. Marwa N. N. Munir	<b>P</b>	√	√	<b>P</b>
6	Amalia Ramadan	<b>R</b>	√	√	<b>O</b>
7	Arifah Dzatil Izzah	<b>E</b>	√	√	<b>S</b>
8	Erizq Affanditya Nursin		√	√	
9	Harsyah Nur Rahmadhani	<b>T</b>	√	√	<b>T</b>
10	Husein Mujahid	<b>E</b>	√	√	<b>E</b>
11	I. Made Bhawana		√	√	
12	Kirana Reski Mentari	<b>S</b>	√	√	<b>S</b>
13	Nadia Ilmi Arsyifah		√	√	
14	Naqib Miftahul Affan		√	√	
15	Nur Aisyah Mansyur		√	√	
16	Nur Fazizah Oktaviani. M		√	√	
17	Miftahul Khaer		√	√	

√ = Hadir  
S = Sakit  
A = Alfa  
I = Izin

18	Muh Andika Meilana		√	√
19	Muh Haikal		√	√
20	Muh Padil		√	√
21	Muh Rafli Anugrah		√	√
22	Muh Rifki Ariansyah		√	√
23	Muh Surya Alamsyah		√	√
24	Muh Yusri		√	√
25	Muh Yusran		√	√
26	Rafida Zulfa		√	√
27	Rahmi		√	√
28	Rehanal Farizah		√	√
29	Reski Amelia Putri		√	√
30	Rifkhy Kurniawan. R		√	√
31	Risda Ayu Febrianti		√	√
32	Riswan		√	√
33	Saskia Desvita Sari. AT		√	√
34	Wahyu R.I		√	√
35	Wanda Indah Sari		√	√
36	Zaskia Zakir		√	√

Ket:

Laki-laki = **19** orang

Perempuan = **17** orang +

Jumlah siswa = **36** orang

Makassar, September 2022

Peneliti

**Novita Indriani**  
**NIM : 105311106216**



## Lampiran V

**JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN KELAS V SD SD NEGERI  
MANURUKI KOTA MAKASSAR**

**TAHUN AJARAN 2022/2023**

No	Hari/Tanggal	Alokasi Waktu	Paraf Guru Kelas
		Materi	
1.	Senin , 21 Juli 2018	Mengantar surat	
2.	Selasa , 22 Juli 2018	<i>Pretest</i>	
3.	Rabu, 23 Juli 2018	Mengajar	
4.	Kamis, 24 Juli 2018	Mengajar	
5.	Sabtu, 26 Juli 2018	<i>Posttest</i>	

Makassar, September 2022

Guru Kelas V

**Magfirawati Mansvur, S.Pd**

**NIP. 19861224 200901 2 002**

## Lampiran VI

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>L/ P</b>	<b>Pretest</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Postest</b>	<b>Keterangan</b>
1	Adel Maulana	P	<b>35</b>	Tidak Tuntas	<b>50</b>	Tidak Tuntas
2	Aidil Ali	L	<b>40</b>	Tidak Tuntas	<b>55</b>	Tidak Tuntas
3	Aisyah Trimurti	P	<b>70</b>	Tidak Tuntas	<b>90</b>	Tuntas
4	Aksan	L	<b>65</b>	Tidak Tuntas	<b>80</b>	Tuntas
5	A. Marwa N. N. Munir	P	<b>45</b>	Tidak Tuntas	<b>65</b>	Tidak Tuntas
6	Amalia Ramadani	P	<b>40</b>	Tidak Tuntas	<b>60</b>	Tidak Tuntas
7	Arifah Dzatil Izzah	P	<b>85</b>	Tuntas	<b>100</b>	Tuntas
8	Erizq Affanditya Nursin	L	<b>85</b>	Tuntas	<b>100</b>	Tuntas
9	Harsyah Nur Rahmadhani	P	<b>60</b>	Tidak Tuntas	<b>70</b>	Tidak Tuntas
10	Husein Mujahid	L	<b>80</b>	Tuntas	<b>95</b>	Tuntas
11	I. Made Bhawana	L	<b>55</b>	Tidak Tuntas	<b>70</b>	Tidak Tuntas
12	Kirana Reski Mentari	P	<b>50</b>	Tidak Tuntas	<b>65</b>	Tidak Tuntas
13	Nadia Ilmi Arsyifah	P	<b>80</b>	Tuntas	<b>95</b>	Tuntas
14	Naqib Miftahul Affan	L	<b>80</b>	Tuntas	<b>95</b>	Tuntas
15	Nur Aisyah Mansyur	P	<b>50</b>	Tidak Tuntas	<b>65</b>	Tidak tuntas
16	Nur Fazizah Oktaviani. M	P	<b>60</b>	Tidak Tuntas	<b>75</b>	Tuntas
17	Miftahul Khaer	L	<b>75</b>	Tuntas	<b>90</b>	Tuntas
18	Muh Andika Meilana	L	<b>70</b>	Tidak Tuntas	<b>85</b>	Tuntas

19	Muh Haikal	L	<b>65</b>	Tidak Tuntas	<b>70</b>	Tidak Tuntas
20	Muh Padil	L	<b>65</b>	Tidak Tuntas	<b>70</b>	Tidak Tuntas
21	Muh Rafli Anugrah	L	<b>65</b>	Tidak Tuntas	<b>75</b>	Tuntas
22	Muh Rifki Ariansyah	L	<b>75</b>	Tuntas	<b>90</b>	Tuntas
23	Muh Surya Alamsyah	L	<b>75</b>	Tuntas	<b>90</b>	Tuntas
24	Muh Yusri	L	<b>70</b>	Tidak Tuntas	<b>80</b>	Tuntas
25	Muh Yusran	L	<b>70</b>	Tidak Tuntas	<b>80</b>	Tuntas
26	Rafida Zulfa	P	<b>65</b>	Tidak Tuntas	<b>75</b>	Tuntas
27	Rahmi	P	<b>70</b>	Tidak Tuntas	<b>85</b>	Tuntas
28	Rehanal Farizah	L	<b>65</b>	Tidak Tuntas	<b>75</b>	Tuntas
29	Reski Amelia Putri	P	<b>50</b>	Tidak Tuntas	<b>60</b>	Tidak Tuntas

## Lampiran VII

**DAFTAR NILAI PRETEST SISWA KELAS V SD NEGERI MANURUKI  
KOTA MAKASSAR  
TAHUN AJARAN 2022/2023**

No	Jenis Soal	Isian																			Skor	Nilai akhir	keterangan	
	Nomor Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19				20
	Bobot Soal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				1
Nama Siswa																								
1.	Adel Maulana	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	7	35	
2.	Aidil Ali	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	8	40	
3.	Aisyah Trimurti	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	14	70		
4.	Aksan	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	13	65		
5.	B. Marwa N. N. Munir	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	9	45	
6.	Amalia Ramadanani	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	8	40	
7.	Arifah Dzatil Izzah	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85	
8.	Erizq Affanditya Nursin	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85	
9.	Harsyah Nur Rahmadhani	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	12	60	
10.	Husein Mujahid	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	16	80	
11.	I. Made Bhawana	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	11	55	
12.	Kirana Reski Mentari	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	10	50	
13.	Nadia Ilmi Arsyifah	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	16	80	

14.	Naqib Miftahul Affan	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	16	80	
15.	Nur Aisyah Mansyur	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	10	50	
16.	Nur Fazizah Oktaviani. M	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	12	60	
17.	Miftahul Khaer	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	15	75	
18.	Muh Andika Meilana	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	14	70	
19.	Muh Haikal	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	13	65	
20.	Muh Padil	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	13	65	
21.	Muh Rafli Anugrah	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	13	65	
22.	Muh Rifki Ariansyah	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	15	75	
23.	Muh Surya Alamsyah	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	15	75	
24.	Muh Yusri	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	14	70	
25.	Muh Yusran	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	14	70	
26.	Rafida Zulfa	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	13	65	
27.	Rahmi	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	14	70	
28.	Rehanal Farizah	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	13	65	
29.	Reski Amelia Putri	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	10	50	
30.	Rifkhy Kurniawan. R	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	13	65	
31.	Risda Ayu Febrianti	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	15	75	
32.	Riswan	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	14	70	
33.	Saskia Desvita	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	14	70	

	Sari. AT																						
34	Wahyu R.I	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	14	70
35	Wanda Indah Sari	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	15	75
36	Zaskia Zakir	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	14	70

Makassar, September 2022

Peneliti

**Novita Indriani**  
**NIM : 105311106216**



## Lampiran VIII

**DAFTAR NILAI *POSTEST* SISWA KELAS V SD NEGERI MANURUKI KOTA  
MAKASSAR  
TAHUN AJARAN 2022/2023**

No	Jenis Soal	Isian																				Skor	Nilai akhir	Keterangan
	Nomor Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
	Bobot Soal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
Nama Siswa																								
1.	Adel Maulana	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	10	50	
2.	Aidil Ali	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	11	55	
3.	Aisyah Trimurti	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	90	
4.	Aksan	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	16	80	
5.	A. Marwa N. N. Munir	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	13	65	
6.	Amalia Ramadani	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	12	60	
7.	Arifah Dzatil Izzah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	
8.	Erizq Affanditya Nursin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	
9.	Harsyah Nur Rahmadhani	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	14	70	
10.	Husein Mujahid	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	
11.	I. Made Bhawana	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	14	70	
12.	Kirana Reski Mentari	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	13	65	
13.	Nadia Ilmi Arsyifah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	95	

14.	Naqib Miftahul Affan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	95
15.	Nur Aisyah Mansyur	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	13	65
16.	Nur Fazizah Oktaviani. M	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	15	75
17.	Miftahul Khaer	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	90
18.	Muh Andika Meilana	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85
19.	Muh Haikal	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	16	80
20.	Muh Padil	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	14	70
21.	Muh Rafli Anugrah	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	15	75
22.	Muh Rifki Ariansyah	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	90
23.	Muh Surya Alamsyah	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	90
24.	Muh Yusri	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	14	70
25.	Muh Yusran	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16	80
26.	Rafida Zulfa	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	15	75
27.	Rahmi	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	17	85
28.	Rehanal Farizah	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	15	75
29.	Reski Amelia Putri	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	12	60
30.	Rifkhy Kurniawan. R	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	16	80
31.	Risda Ayu Febrianti	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	90

32	Riswan	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85	
33	Saskia Desvita Sari. AT	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	16	80
34	Wahyu R.I	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85	
35	Wanda Indah Sari	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	90	
36	Zaskia Zakir	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	90	

Makassar, September 2022

Peneliti

Novita Indriani  
NIM : 105311106216



## Lampiran IX

**ANALISIS SKOR DATA *PRETEST* DAN *POSTEST* SISWA  
MENGUNAKAN RUMUS UJI-T DALAM PEMBELAJARAN IPS  
SD NEGERI MANURUKI KOTA MAKASSAR  
TAHUN AJARAN 2022/2023**

No.	X1 ( <i>Pretest</i> )	X2 ( <i>Posttest</i> )	d = X2 - X1	d <sup>2</sup>
1.	35	50	15	225
2.	40	55	15	225
3.	70	90	20	400
4.	65	80	15	225
5.	45	65	20	400
6.	40	60	20	400
7.	85	100	15	225
8.	85	100	15	225
9.	60	70	10	100
10.	80	95	15	225
11.	55	70	15	225
12.	50	65	15	225
13.	80	95	15	225
14.	80	95	15	225
15.	50	65	15	225
16.	60	75	15	225
17.	75	90	15	225
18.	70	85	15	225
19.	65	70	5	25
20.	65	70	5	25

21.	65	75	10	100
22	75	90	15	225
23	75	90	15	225
24	70	80	10	100
25	70	80	10	100
26	65	75	10	100
27	70	85	15	225
28	65	75	10	100
29	50	60	10	100
30	65	80	15	225
31	75	90	15	225
32	70	85	15	225
33	70	80	10	100
34	70	85	15	225
35	75	90	15	225
36	70	90	20	400
<b>JUMLAH</b>			<b>485</b>	<b>7.400</b>

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

4. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{485}{36}$$

$$= 13,47$$

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

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 7.400 - \frac{(485)^2}{36}$$

$$= 7.400 - \frac{235.225}{36}$$

$$= 7.400 - 6.534,02$$

$$= 865,98$$

6. Menentukan harga  $t_{hitung}$

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

$$t = \frac{13,47}{\sqrt{\frac{865,98}{36(36-1)}}}$$

$$t = 16,22$$

1. Menentukan harga  $t_{Tabel}$

Untuk mencari  $t_{Tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $= 36 - 1 = 35$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,030$

Setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 16,22$  dan  $t_{Tabel} = 2,030$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t$

Tabel atau  $16,22 > 2,030$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dan berpengaruh terhadap Minat belajar siswa.



## Lampiran X

## HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-				Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran		36	36		36	100	Aktif
2.	Siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		3	2		2,5	6,9	Tidak Aktif
3.	Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		33	34		33,5	93,0	Aktif
4.	Siswa yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		34	35		34,5	95,8	Aktif
5.	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		15	18		16,5	45,8	Aktif
6.	Siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		22	29		25,5	70,8	Aktif
7.	Siswa yang mengerjakan soal dengan benar		10	25		17,5	48,6	Aktif
8.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		32	34		33	91,6	Aktif
	Rata-rata						69,0	Aktif

**MENDATAR**

- 1 yang dikeluarkan gunung berapi
- 4 Cairan yang dikeluarkan gunung
- 7 Penyebab utama bencana longsor
- 8 yang dibutuhkan manusia untuk minum
- 10 selat yang menghubungkan Jawa dan Sumatra

**MENURUN**

- 2 Gempa yang dilakukan oleh letusan gunung berapi.
- 3 Sistem Pengairan
- 5 Penanaman hutan gundul
- 6 Salah satu kenampakan bulan
- 9 Gelombang besar di laut

**MENDATAR**

- 1 yang dikeluarkan gunung berapi
- 4 Cairan yang dikeluarkan gunung
- 7 Penyebab utama bencana longsor
- 8 yang dibutuhkan manusia untuk minum
- 10 selat yang menghubungkan Jawa dan sumatra

**MENURUN**

- 2 Gempa yang dilakukan oleh letusan gunung berapi.
- 3 Sistem Pengairan
- 5 Penanaman hutan gundul
- 6 Salah satu kenampakan bulan
- 9 Gelombang besar di laut

**Lampiran XI**

**DOKUMENTASI**

**Dokumentasi Suasana Kelas Pada Sesi Kedua**





Dokumentasi Bersama Kepala Sekolah SDN Mannuruki Kota Makassar



Dokumentasi Besama Guru Mata Pelajaran IPS SDN Mannuruki Kota Makassar



Dokumentasi Suasana Murid SD Negeri Mannuruki Kota Makassar di kelas



Dokumentasi *Pretest*



Dokumentasi *PostTest*

## RIWAYAT HIDUP



**NOVITA INDRIANI.** Dilahirkan di Caramming Kabupaten Bulukumba pada tanggal 21 Oktober 1998, dari pasangan Ayahanda Amirullah dan Ibunda Husniati. Mulai Memasuki Pendidikan Pada Tahun 2004 di SDN 137 Caramming Kabupaten Bulukumba dan lulus pada tahun 2010, kemudian melanjutkan sekolah di SMP Negeri 31 Bulukumba dan lulus pada tahun 2013. Setelah itu melanjutkan sekolah di SMK Negeri 1 Pinrang pada tahun 2013 dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun yang sama (2016), Penulis melanjutkan studinya ke perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar dengan memilih Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Teknologi Pendidikan . Kemudian di tahun 2022 Penulis menyusun Skripsi ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Mannuruki Kota Makassar".



**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 : Novita Indriani

NIM : 105311106216

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	24 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	4 %	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, 2 September 2022

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Nursinah, S.Nurni, M.I.P

NBM 964 591

BAB 1 Novita Indriani

105311106216

by Tahap Skripsi

---

**Submission date:** 02-Sep-2022 12:34PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1891156605

**File name:** BAB\_I.doc (34K)

**Word count:** 1106

**Character count:** 7117

BAB 1 Novita Indriani 105311106216

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX



5%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

3%

★ Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

Exclude quotes

Off

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

Off



# BAB 2 Novita Indriani

## 105311106216

by Tahap Skripsi



**Submission date:** 02-Sep-2022 12:34PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1891156796

**File name:** BAB\_II\_5.doc (99.5K)

**Word count:** 2751

**Character count:** 17789

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX



23%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	10%
2	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	4%
3	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	2%
4	text-id.123dok.com Internet Source	2%
5	lib.unnes.ac.id Internet Source	2%
6	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	2%
7	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

BAB 3 Novita Indriani

105311106216

by Tahap Skripsi



---

**Submission date:** 02-Sep-2022 12:35PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1891157155

**File name:** BAB\_III\_6.docx (32.13K)

**Word count:** 1222

**Character count:** 7145

B 3 Novita Indriani 105311106216

ORIGINALITY REPORT



10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ FETY ROCHYAWATI. "Indikator Lingkungan Intern Pada Kinerja Keuangan Dengan Intellectual Capital Dan Size Sebagai Variabel Moderasi Dan Mediasi", Jurnal Perilaku dan Strategi Bisnis, 2017

Publication

Exclude quotes

Off

Exclude bibliography

Off

Exclude matches

< 2%



# BAB 4 Novita Indriani

## 105311106216

by Tahap Skripsi

**Submission date:** 02-Sep-2022 12:36PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1891157408

**File name:** BAB\_IV\_2.docx (41.76K)

**Word count:** 1140

**Character count:** 6999

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX



8%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ Ilham Bachtiar, Busyairi Ahmad. "Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Bertanya dengan Metode Question Student Have Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sinjai", MANAZHIM, 2019

Publication

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches < 2%



BAB 5 Novita Indriani

105311106216

by Tahap Skripsi



---

**Submission date:** 02-Sep-2022 12:36PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1891157605

**File name:** BAB\_V\_1.docx (23.86K)

**Word count:** 207

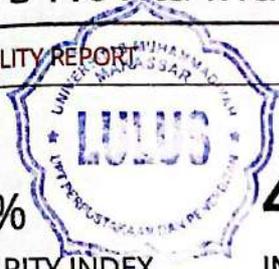
**Character count:** 1268

# BAB 5 Novita Indriani 105311106216

ORIGINALITY REPORT

**4%**

SIMILARITY INDEX



**4%**

INTERNET SOURCES

**0%**

PUBLICATIONS

**0%**

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

4%

★ [ojs.universitastabanan.ac.id](http://ojs.universitastabanan.ac.id)

Internet Source

Exclude quotes

Off

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

Off

