

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS III UPT SPF SD
INPRES MINASAUPA I**



SKRIPSI

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

Oleh:

NURASHARAENI MARDANIA DARMAWAN
105401119621

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

2025



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nurasharaeni Mardania Darmawan** NIM **105401119621**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 788 Tahun 1447 H/2025 M, tanggal 4 Rabi'ul Awwal 1447 H/27 Agustus 2025 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Rabu** 27 Agustus 2025.

Makassar, 4 Rabi'ul Awwal 1447 H
27 Agustus 2025 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum	: Dr. Ir. H. Abd. Rahim Nanda, S.T., M.T., I.Pd.	(.....)
2. Ketua	: Dr. H. Baharullah, M.Pd	(.....)
3. Sekretaris	: Dr. Andi Husniati, M.Pd	(.....)
4. Dosen Penguji	: 1. Dr. Abdul Aziz, S.Pd., M.Pd. 2. Rismawati, S.Pd., M.Pd. 3. Dr. Muhajir, M.Pd. 4. Musdalifah Syahrir, S.Pd., M.Pd.	(.....) (.....) (.....) (.....)



Disahkan Oleh:

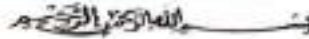
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Dr. H. Baharullah S.Pd., M.Pd

NBM. 779 170



| Terakreditasi Internasional



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Crossword Puzzle
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas
III UPT SPF SD Inpres Minasaupa I

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Nurasharani Mardania Darmawan
NIM : 105401119621
Jurusan : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi
persyaratan untuk diijazkan.

Disetujui Oleh :

Makassar, 4 Rabi'ul Awwal 1447 H
27 Agustus 2025 M

Pembimbing I


Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0912018401

Pembimbing II


Rismawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0910078903

Diketahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar


Dr. H. Baharullah, M.Pd.
NBM. 779 170

Ketua Prodi PGSD


Ernawati, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1088297





SURAT PERNYATAAN

Saya Yang Bertanda Tangan Ini:

Nama : Nurasharaeni Mardania Darmawan
Nim : 105401119621
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Jurusan : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap
Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III UPT SPF SD
Inpies Minasaupa 1

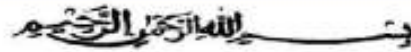
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang atau dibuatkan oleh siapapun.

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

Makassar, 15 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan

Nurasharaeni Mardania Darmawan



SURAT PERJANJIAN

Saya Yang Bertanda Tangan Ini:

Nama : Nurasharaeni Mardania Darmawan
Nim : 105401119621
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Jurusan : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III UPT SPF SD Inpres Minasaupa I

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Makassar, 15 Agustus 2025

Yang Membuat Perjanjian

Nurasharaeni Mardania Darmawan

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Langit tak menjanjikan pelangi tanpa hujan, Tapi yakinlah di balik badai, ada fajar harapan"

"Menjadi sarjana bukan sekadar gelar, Tapi amanah ilmu yang kelak dipertanggungjawabkan di hadapan-Nya."

Karya ini kupersembahkan

Untuk Ayahanda tercinta, Darmawan B.,
Yang cintanya abadi, meski raganya tiada.

Dan untuk Ibunda tersayang, Normalia,
Yang doanya menembus langit, tanpa pamrih, tanpa lelah.
Kesuksesan ini bukan hanya milikku, tapi milik kedua orang tua yang kasih
sayangnya menjadi pondasi terkuat dalam setiap langkahku.

Untuk kakak-kakakku tercinta
Ummu Kalsum, Rahmatullah, Ummi Saadah, dan Nurfajriani,
Yang menjadi pelita saat langkahku redup,
Dan bahu tempat bersandar saat dunia terlalu sunyi.

Untuk diriku sendiri,
Yang belajar berdamai dengan kehilangan,
Namun tetap teguh melangkah dengan harapan.

Dan untuk almamater Universitas Muhammadiyah Makassar,

Tempat kutumbuh, dan kupercaya
Bahwa ilmu adalah hal mustahil yang menjadi kenyataan

ABSTRAK

NUR ASHARAENI MARDANIA DARMAWAN, 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Pembimbing I Abdul Azis dan Pembimbing II Rismawati.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di kelas III UPT SPF SD Inpres Minasaupa I. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-eksperimen* tipe *one group pretest posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III A yang berjumlah 26 Orang.

Instrumen penelitian berupa tes pretest dan posttest dengan 20 soal pilihan ganda, serta observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 46,73 pada pretest menjadi 89,23 pada posttest. Uji statistik dengan *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi $< 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model *Crossword Puzzle*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Model *Crossword Puzzle* ini terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Atas segala rahmat dan hidayat yang tiada henti diberikan kepada hamba-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tak lupa penulis kirimkan kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Dikelas III UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1” yang penulis buat ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dengan kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua penulis yang sangat saya sayangi yaitu Almarhum Ayahanda Darmawan B. dan Ibunda Normalia mengiringi setiap langkahku dengan doa yang tulus, memberi semangat dan motivasi, perhatian, kasih sayang tanpa pamrih, dan perjuangan yang luar biasa. Juga terkhusus kakak tercinta Rahmatullah Darmawan memberi perhatian dan kasih sayang tanpa pamrih, dan perjuangan yang luar biasa yang tanpa rasa lelah bekerja keras demi membiayai penulis dalam proses menuntut ilmu. Dan kakak tercinta Ummu Kalsum Darmawan, Ummi Saadah Darmawan dan Nurfajriani Darmawan yang senantiasa memberikan perhatian, dukungan, serta doa

yang luar biasa yang mengiringi langkah penulis sampai saat ini. Terima kasih pula kepada diriku sendiri yang selalu kuat melalui rintangan selama perkuliahan, terima kasih telah bertahan dan berjuang sampai sejauh ini, terima kasih telah mampu mengendalikan diri dari tekanan kehilangan sosok bapak dan tidak menyerah dalam proses pembuatan skripsi ini, tetap merayakan apapun atas pencapaian diri sendiri dan berbahagialah. Kepada seluruh keluarga besar, terkhusus nurazizah arif yang telah mendukung dan mendoakan penulis dalam melaksanakan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa didalam penyusunan skripsi ini ada bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis memberikan apresiasi setinggi-tingginya dan ucapan terimakasih kepada Bapak Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT, IPU Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Kepada Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Aliem Bahri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing I yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, Ibu Rismawati, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II yang telah senantiasa membantu selama penyusunan skripsi, Bapak/Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan, Serta kepada segenap Staf dan Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Bapak Marhabang, S.Pd selaku Kepala Sekolah, Ibu Titien Mardhatillah, S.Pd, selaku wali kelas III A dan Bapak Resky Pratama selaku staf UPT SPF SD Inpres

Minasaupa I yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Nadya Permata, Astrid Putri dan Agnes Angely yang telah membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini, Kepada teman seperjuanganku Ayunia Putri, Isnadatul, Yusmanita dan Fajria yang selalu menemani dari awal perkuliahan dan membuat masa kuliah menyenangkan serta terimakasih pula kepada teman saya claudya, jeny, nurhalisa, dan hersya yang senantiasa menyemangati dan memberi motivasi. Terakhir terimakasih pula kepada seluruh teman seperjuangan di kelas PGSD 21 G.

Akhir kata, penulis sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak ketidaksempurnaan, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak, karena penulis yakin suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan ilmu dan manfaat bagi kita semua, terutama kepada Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis juga mengucapkan permohonan maaf kepada para pembaca maupun pihak terkait jika di dalam skripsi ini ada kata-kata yang menyinggung tidak ada unsur kesengajaan dari penulis, sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT.

Makassar, Juli 2025

Nurasharaeni Mardania Darmawan

DAFTAR ISI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	8
KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Teori	8
B. Kerangka Pikir.....	23
C. Hasil Penelitian Relevan.....	25
D. Hipotesis Penelitian	27
BAB III	28
METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28
D. Desain Penelitian.....	30
E. Variabel Penelitian	31
F. Definisi Operasional Variabel	31
G. Prosedur Penelitian.....	32
H. Instrumen Penelitian.....	34
I. Teknik Pengumpulan Data	34
J. Teknik Analisis Data	35

DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	56
RIWAYAT HIDUP	123



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Populasi Penelitian	30
Tabel 3.2.	Keadaan Sampel.....	31
Tabel 3.3.	Desain Penelitian <i>One Group Pre-Test Post-Test</i>	31
Tabel 3.4	Kategori Hasil Belajar Siswa	37
Tabel 4.1	Analisis Deskriptif Statistik Pretest dan Posttest	42
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Tes Pretest dan Posttest Kelas III A	43
Tabel 4.3	Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest.....	44
Tabel 4.5	Hasil Uji Hipotesis	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian.....	26
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Perangkat Penelitian	57
Lampiran 2. Materi Bacaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	63
Lampiran 3. Lembar Observasi.....	64
Lampiran 4. Rubrik Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65
Lampiran 5. Instrumen Penelitian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	74
Lampiran 6. Hasil Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	105
Lampiran 7. Hasil Data SPSS Versi 27	106
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian.....	108
Lampiran 9. Persuratan Penelitian	111



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia harus berperan positif dalam era globalisasi sebagai upaya sadar untuk mewariskan budaya antar generasi. Proses pendidikan menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri, baik dalam aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Secara umum, pendidikan bertujuan menumbuhkan dan mengembangkan potensi manusia sesuai dengan nilai-nilai sosial.

Pendidikan dasar dilaksanakan untuk memberikan landasan awal yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, meliputi pengembangan sikap, pengetahuan, serta keterampilan mendasar. Selain itu, pendidikan dasar juga berfungsi mempersiapkan siswa untuk masuk ke jenjang selanjutnya. Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 34 ayat 1 tentang wajib belajar menyatakan bahwa, “setiap warga negara yang berusia 6 (enam) tahun dapat mengikuti program wajib belajar, dan pasal 6 ayat 1 setiap warga negara yang berusia 7-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar”.

Pendidikan menjadi sangat bertaraf dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli berusaha menalar dan menyampaikan apa artian pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan ini. Menurut Dewi,dkk. (2024:55) Lingkungan pendidikan pertama kali yang diperoleh setiap insan yaitu di lingkungan keluarga (Pendidikan Informal), lingkungan sekolah (Pendidikan Formal), dan lingkungan masyarakat (Pendidikan Nonformal).

Pendidikan juga merupakan bagian dari kehidupan yang telah berlangsung sejak keberadaan manusia. Pendidikan dapat dipahami sebagai proses yang dilakukan secara sengaja, terencana, dirancang, dan diatur sesuai dengan aturan yang berlaku, terutama berdasarkan peraturan perundang-undangan yang telah ditetapkan.

Pendidikan kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Secara terperinci tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain : (1) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi, (2) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (3) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Secara prosedural pembelajaran PKN menyiapkan bahan ajar pilihan yang secara fungsional kearah pembinaan, pengembangan, dan pembentukan potensi diri anak didik baik dalam lingkungan fisik maupun nonfisik secara demokratis, humanis, dan fungsional. Pendidikan kewarganegaraan sangat penting dalam pembelajaran PKN SD, disiplin norma sangat penting untuk ditanamkan sejak dini. Karena disiplin bermanfaat sebagai standar pegangan

hidup. Dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan dijelaskan mengenai norma yang isinya meliputi tata tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses pembelajaran dalam rangka membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya. Pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada terciptanya suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD 1945, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Tujuan pembelajaran PKN di sekolah dasar adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, diharapkan kelak dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, yang bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

Peneliti memilih pelajaran PKN karena Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran yang sasarannya menitikberatkan pada kemampuan afektif. Selain aspek afektif juga melibatkan aspek kognitif, karena setelah mendapatkan suatu pemahaman tentang 3ahasa3kan kewarganegaraan diharapkan siswa mampu menerapkan hal-hal yang berkaitan dengan pemahaman kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari dimanapun siswa tersebut berada.

Pembelajaran menggunakan Model *Crossword Puzzle* sangat tepat diterapkan pada materi yang bersifat teoritis, seperti pengenalan alat atau istilah

asing. Hal ini karena metode ini melatih siswa untuk mengingat, memahami, dan mencocokkan kata berdasarkan nama serta fungsi dari alat tersebut. Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di UPT SPF SD Inpres Minasaupa I Kec. Rappocini, Peneliti menemukan bahwa, beberapa permasalahan yang diidentifikasi sebagai penyebab rendahnya hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa di kelas III UPTD SPF SD Inpres Minasaupa 1, yaitu: 1) Guru masih berpatokan pada buku sebagai sumber utama dan kurang mengeksplorasi inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif dan proses pembelajaran menjadi kurang menarik. 2) Kurangnya media pembelajaran yang memadai sebagai penunjang keberlangsungan proses belajar mengajar, Sehingga siswa kurang memahami konsep atau materi pembelajaran.

Menurut Wahyuni et al. (2015), model pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah salah satu pendekatan yang menggunakan media permainan teka-teki silang untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Model ini dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Melalui penyelesaian teka-teki silang, siswa dilatih untuk mencari jawaban berdasarkan petunjuk yang diberikan, menghubungkan konsep yang relevan, dan memperkaya kosakata mereka.

Menurut Aminuddin (2022), model pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan teka-teki silang

sebagai media edukatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam pendekatan ini, teka-teki silang dirancang secara khusus agar sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Model ini juga mendorong siswa berpikir kritis dan logis. Setiap petunjuk dalam *Crossword Puzzle* mengharuskan siswa untuk menganalisis informasi dan mencari jawaban yang sesuai, sehingga secara tidak langsung melatih kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah. Aktivitas ini juga meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kembali informasi yang sudah dipelajari, karena mereka dihadapkan pada proses pengulangan yang efektif.

Mengingat pentingnya mengimplementasikan model pembelajaran untuk mendapat kemajuan dalam proses pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul yaitu: “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III UPT SPF SD INPRES MINASAUPA I”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas III UPT SPF SD Inpres Minasaupa I?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar PKN siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran *Crossword Puzzle* guna menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai strategi pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa serta dapat memberikan dan mengembangkan kualitas mengajar guru.
- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif bagi sekolah dan untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran PKN.

- d. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan untuk menjadi guru profesional dengan membuat pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang berfungsi sebagai panduan dalam menyusun dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas maupun dalam sesi tutorial. Model ini mencakup pendekatan yang diterapkan dalam pembelajaran, termasuk tujuan pengajaran, tahapan kegiatan belajar, lingkungan pembelajaran, serta pengelolaan kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu prosedur atau pola sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang di dalamnya mencakup strategi, teknik, metode, bahan ajar, media, dan alat yang digunakan (Octavia, 2020).

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana atau pola yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi pembelajaran, serta mengarahkan proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di lingkungan lainnya. Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar bahasa kemampuan yang dimiliki seseorang setelah siswa menerima pengalaman belajarnya mencakup kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Model pembelajaran umumnya dirancang berdasarkan berbagai prinsip atau teori keilmuan. Para ahli mengembangkan model pembelajaran dengan mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologi, sosiologi, analisis bahasa, atau teori-teori lain yang relevan dan mendukung.

Setiap model pembelajaran memiliki pendekatan, metode, dan Langkah-langkah tertentu yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Model pembelajaran sebagaimana dimaksud pada Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 dan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 adalah: Model pembelajaran yang menonjolkan aktivitas dan kreativitas, menginspirasi, menyenangkan dan berprakarsa, berpusat pada siswa, otentik, kontekstual, dan bermakna bagi kehidupan siswa sehari-hari.

a. Ciri-ciri Model Pembelajaran

- 1) Berdasarkan teori pembelajaran tertentu: Setiap model berakar pada teori yang mendasari, seperti konstruktivisme, behaviorisme, dan humanisme.
- 2) Memiliki tujuan yang spesifik: Model dirancang untuk mencapai hasil tertentu.
- 3) Langkah-langkah yang terstruktur: Model memiliki tahapan yang jelas, mulai dari perencanaan hingga evaluasi.
- 4) Fleksibel dan adaptif: Dapat disesuaikan dengan konteks, kebutuhan siswa, dan tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Model Pembelajaran

Tujuan utama model pembelajaran adalah menciptakan pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan siswa dan mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Secara spesifik, tujuan model meliputi:

- 1) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Model pembelajaran dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

2) Meningkatkan Keaktifan Siswa

Membantu siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi, eksperimen, dan kerja kelompok.

3) Membantu Guru dalam Merancang Pembelajaran

Model memberikan panduan sistematis bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sehingga lebih terarah.

4) Mendorong Pengembangan Keterampilan Siswa

Membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan kreativitas.

5) Mencapai Tujuan Pembelajaran Secara Efektif

Model membantu siswa mencapai tujuan kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai kurikulum.

6) Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan

Membuat pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi.

2. Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle dalam 10ahasa Indonesia berarti teka-teki silang (TTS). Teka-teki silang dibuat pertama kali oleh Arthur Wynne 10ahasa pada tanggal 2 Desember 1913 ia berhasil menerbitkan Teka-teki Silang dalam

majalah New York World dengan format seperti yang kita kenal saat ini (S Waluyo, 2017).

Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* terdiri dari kata “*Cross*” yang berarti persilangan, “*Word*” yang berarti kata, dan “*Puzzle*” yang berarti teka-teki. Dalam bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* dikenal sebagai Teka-Teki Silang. Model ini juga memungkinkan proses belajar tetap berlangsung dengan esensi pembelajaran yang terjaga. Dengan kombinasi elemen permainan dan pembelajaran, siswa dapat belajar lebih aktif, memahami materi lebih dalam, dan terlibat secara positif dalam proses belajar mengajar.

Crossword puzzle atau teka-teki silang adalah sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi yang tujuannya untuk menulis satu huruf di setiap persegi putih untuk membuat kata-kata dengan diberikan petunjuk pertanyaan. Kotak hitam menandakan dimana kata berakhir. Permainan ini juga menyediakan serangkaian pertanyaan atau frasa kata sebagai petunjuk untuk mengisi kotak-kotak kosong yang telah dirancang secara khusus.

Menurut (Hidayat, 2019): Model pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan permainan teka-teki yang dapat digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir secara cermat. Model pembelajaran ini juga sangat menyenangkan sehingga diterapkan dalam proses pembelajaran karena para peserta didik bisa berpartisipasi aktif sejak awal. Sedangkan menurut Wahyuni, S., dkk. (2019): Teka-teki silang sebagai media pembelajaran adalah metode yang efektif untuk mengulang dan memperkuat pemahaman konsep dengan cara interaktif. Hal tersebut dapat membuat siswa menjadi berminat dan

berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

b. Manfaat Model *Crossword Puzzle*

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

- 1) Dapat mengasah daya ingat, Apabila anak diberi pertanyaan dalam bentuk teka-teki, siswa akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian siswa akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki tersebut sehingga daya ingat anak diperoleh dalam kegiatan tersebut. Dipelajari. Aktivitas ini juga melibatkan pengulangan yang efektif, yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep inti.
- 2) Mengembangkan kemampuan Analisa, Dalam permainan ini dibutuhkan konsentrasi, ketika ada sebuah pertanyaan siswa dan menganalisa mana jawaban yang cocok karena satu kata dengan kata yang lain saling berkaitan.
- 3) Merangsang aktivitas, Secara tidak langsung dengan *Crossword Puzzle* siswa akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, siswa berargumentasi, memilih bahan yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara alternatif untuk menjawab.

c. Langkah-Langkah Penerapan Model *Crossword Puzzle*

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

- 1) Tentukan topik atau materi yang akan dijadikan bahan dalam teka-teki silang.

- 2) Tulis daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan ditampilkan dalam *Crossword Puzzle*.
- 3) Hubungkan setiap jawaban mendatar dan menurun..
- 4) Memperhatikan jawaban mendatar dan jawaban menurun yang berisikan dan saling mengisi
- 5) Agar lebih mudah, terlebih dahulu buatlah skema susunan kotak sejumlah pertanyaan mendatar dan menurun.
- 6) Mulailah memilih pertanyaan nomor satu sampai seterusnya (susunan nomor dimulai dari nomor terkecil sampai terbesar)
- 7) Membuat lembaran *Crossword Puzzle* dalam bentuk pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun

Menurut Amin dkk. (2022), prosedur permainan *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah sebagai berikut:

- 1) Pemain diberikan lembar teka-teki silang yang berisi kotak-kotak kosong serta daftar petunjuk. Permainan dapat dilakukan secara individu atau berkelompok tergantung pada aturan yang diterapkan.
- 2) Pemain membaca petunjuk yang tersedia untuk mengisi kata secara mendatar (horizontal) dan menurun (vertikal). Petunjuk dapat berupa definisi, sinonim, antonim, atau petunjuk kontekstual lainnya.
- 3) Pemain menuliskan jawaban di kotak yang sesuai dengan jumlah huruf yang tersedia. Kata-kata yang diisi harus saling berhubungan dan sesuai dengan petunjuk yang diberikan

- 4) Memberikan batas waktu untuk mengerjakan teka-teki tersebut. Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok membacakan hasilnya secara bergantian
- 5) Mengoreksi jawaban hasil kerja kelompok berdasarkan kunci jawaban yang telah disiapkan dan memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar

d. Karakteristik Model *Crossword Puzzle*

Model pembelajaran *Crossword Puzzle* memiliki karakteristik yang membedakannya dari model pembelajaran lain. Berikut 14ahasa beberapa ciri utama yang menjadikan *Crossword Puzzle* sebagai strategi pembelajaran yang efektif:

1) Interaktif dan Aktif

Crossword puzzle memiliki ciri khas sebagai alat pembelajaran yang sangat interaktif. Dalam teka-teki silang, siswa aktif terlibat dalam proses belajar. Mereka tidak hanya mendapatkan informasi dari pengajaran, tetapi juga berusaha mencari jawaban dan memecahkan teka-teki yang terkait dengan materi pelajaran. Proses ini membantu siswa tetap fokus dan berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran.

2) Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Crossword puzzle dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir kritis dan kognitif siswa. Aktivitas ini menuntut siswa untuk menghubungkan petunjuk dengan jawaban yang benar, sehingga membantu mereka melatih keterampilan analitis dan logis. Selain itu, ini

memberi kesempatan bagi siswa untuk lebih memahami hubungan antara kata-kata dan definisi yang ada.

3) Menyenangkan dan Tidak Membosankan

Salah satu ciri utama dari *Crossword Puzzle* adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan elemen permainan yang terlibat, siswa merasa lebih terlibat dan tidak terbebani dengan materi pelajaran yang dipelajari. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.

4) Fokus pada Kosakata dan Literasi

Crossword puzzle sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa, terutama dalam memperkaya kosakata mereka. Selama mengerjakan teka-teki silang, siswa harus mengenali dan memahami berbagai kata, definisi, serta sinonim dan anonim dari kata-kata tersebut. Ini membantu memperkaya pemahaman bahasa mereka dan memperluas kosakata mereka.

5) Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Informasi

Dalam *Crossword Puzzle*, siswa diharuskan untuk menghubungkan berbagai petunjuk dengan jawaban yang sesuai. Proses ini membantu siswa memahami hubungan antar konsep dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Hal ini juga meningkatkan kemampuan siswa untuk mengorganisasi informasi dan melihat hubungan antara elemen-elemen yang lebih besar dalam materi pelajaran.

e. Kelebihan Model *Crossword Puzzle*

1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Aktivitas teka-teki silang memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar, sehingga mereka menjadi lebih fokus dan terlibat.

2) Meningkatkan Motivasi Belajar

Menciptakan pengalaman yang menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi siswa untuk memahami materi. Elemen permainan dalam metode ini membuat suasana belajar lebih santai dan menyenangkan.

3) Memperkuat Pemahaman Materi

Crossword Puzzle berfungsi sebagai alat yang efektif untuk membantu siswa mengulang dan memperkuat konsep-konsep yang telah dipelajari. Proses pengisian teka-teki berdasarkan petunjuk membantu siswa lebih mudah mengingat materi yang telah diajarkan.

4) Menciptakan Pengalaman Belajar yang Menyenangkan

Mampu menghadirkan suasana belajar yang santai namun tetap fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, siswa lebih nyaman dan antusias untuk belajar.

5) Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah

Siswa dilatih untuk menghadapi berbagai tantangan dan mencari solusinya secara mandiri atau melalui diskusi bersama teman-teman. Pendekatan ini sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa

untuk memecahkan masalah, baik dalam konteks akademik maupun dalam kehidupan sehari-hari.

f. Kekurangan Model *Crossword Puzzle*

1) Membutuhkan Waktu Persiapan yang Cukup Lama

Guru perlu waktu yang cukup untuk merancang *Crossword Puzzle* yang relevan dengan materi dan tingkat kesulitan yang sesuai. Hal ini dapat menjadi tantangan terutama jika guru memiliki keterbatasan waktu.

2) Keterbatasan dalam Materi Kompleks

Crossword Puzzle cenderung lebih cocok digunakan untuk materi sederhana atau pengulangan konsep. Untuk topik yang lebih kompleks dan memerlukan penjelasan mendalam, model ini kurang efektif.

3) Tantangan bagi Siswa dengan Tingkat Kemampuan yang Berbeda

Dalam kelas dengan tingkat kemampuan siswa yang beragam, teka-teki silang dapat menjadi terlalu sulit untuk sebagian siswa atau terlalu mudah bagi siswa lainnya, sehingga tidak semua siswa mendapatkan manfaat yang sama.

4) Kurang Menantang untuk Siswa yang Sudah Mahir

Bagi siswa yang sudah memahami materi dengan baik atau memiliki keterampilan literasi tinggi, teka-teki silang mungkin terasa terlalu mudah dan tidak menantang, sehingga kurang efektif dalam mendorong mereka untuk belajar lebih lanjut.

5) Kemungkinan Menyebabkan Kebosanan Jika Tidak Variatif

Jika diterapkan terlalu sering atau tanpa variasi, penggunaan *Crossword Puzzle* dapat menjadi monoton dan kehilangan daya tariknya sebagai model pembelajaran yang menyenangkan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti dari kata hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan dan sebagainya) oleh usaha. Sedangkan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses Pendidikan di sekolah. Belajar adalah “suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman itu sendiri”.

Hasil belajar adalah penilaian hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh setelah mengikuti rangkaian proses pembelajaran dan dinilai berdasarkan periode tertentu. Di antara ketiga ranah tersebut, yang paling banyak dinilai oleh guru adalah ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai pembelajaran (Berutu dkk, 2018).

Menurut (Suprijono, 2015) Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar diperoleh dari kegiatan belajar yang didalamnya terdapat interaksi antar murid dan antara dengan guru secara sadar sehingga terbentuklah suatu pengalaman belajar. Pengalaman belajar ini dapat disebut sebagai hasil belajar, pengalaman belajar dapat berupa perbuatan, sikap, keterampilan, pengetahuan,

nilai dsb. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dan dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis yang diraih setelah menerima pengalaman belajar, dan terdapat tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar memiliki ciri– ciri yang dapat dilihat dari beberapa hal antara lain:

- a. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dalam perbuatan belajar, perubahan–perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Semakin banyak usaha belajar dilakukan maka semakin banyak dan baik perubahan yang diperoleh.
- b. Perubahan yang secara sadar, hal ini berarti bahwa individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang– kurangnya individu merasakan telah terjadinya suatu perubahan dalam dirinya.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, hal ini berarti perubahan yang terjadi dalam diri individu yang dapat berlangsung terus-menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.
- d. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, hal ini berarti jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan dan lain sebagainya

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

1) Faktor internal

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

2) Faktor eksternal

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

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil belajar merupakan perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini diperoleh melalui proses penilaian yang dilakukan oleh guru berdasarkan kriteria tertentu. Melalui hasil belajar, siswa mengalami perubahan dalam dirinya, yakni perubahan ke arah yang lebih baik melalui proses pembelajaran.

4. Pendidikan kewarganegaraan (PKN)

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

PKN adalah singkatan dari Pendidikan Kewarganegaraan, yang merupakan mata pelajaran yang diberikan di Indonesia dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta pembentukan karakter yang baik dan bermoral.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai positif yang berkaitan dengan kewarganegaraan kepada siswa. Mata pelajaran ini menekankan pemahaman tentang hak dan kewajiban seorang warga negara, serta prinsip-prinsip demokrasi, keadilan, dan kehidupan bernegara.

PKN mengajarkan siswa untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab, baik, dan memiliki rasa cinta terhadap tanah air. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep dasar kehidupan berbangsa dan bernegara, hak asasi manusia, demokrasi, serta bagaimana berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat. Pembelajaran PKN juga menekankan pada penguatan rasa nasionalisme dan cinta tanah air.

Menurut Beberapa Para Ahli Pendidikan Kewarganegaraan, Menurut Aminuddin (2018), Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan kompetensi kewarganegaraan pada siswa, yang mencakup pemahaman mengenai hak dan kewajiban, peraturan hukum, serta norma-norma yang berlaku dalam 21ahasa21kan dan negara. PKN berfokus pada pembentukan karakter dan peningkatan kesadaran hukum pada siswa.

Sedangkan Menurut Soeharto (2019), Pendidikan Kewarganegaraan berfungsi untuk membentuk individu yang mencintai tanah air, menghargai keberagaman, serta menyadari pentingnya peran aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. PKN juga mengajarkan nilai-nilai dasar yang terkandung dalam Pancasila, UUD 1945, dan prinsip-prinsip demokrasi.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)

Tujuan pendidikan kewarganegaraan untuk membentuk warga negara yang cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki sikap nasionalisme serta mampu berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Adapun beberapa tujuan umum PKN yaitu:

1) Membentuk Karakter dan Kepribadian Warga Negara yang Baik

PKN bertujuan untuk membentuk pribadi yang memiliki karakter kuat, seperti jujur, disiplin, bertanggung jawab, toleran, dan memiliki integritas yang tinggi sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

2) Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila

Mata pelajaran ini mengajarkan pentingnya Pancasila sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa Indonesia. Hal ini bertujuan agar siswa memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

3) Meningkatkan Kesadaran Hukum dan Hak Asasi Manusia

Bertujuan agar siswa dapat memahami bagaimana hak dan kewajiban warga negara dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab sesuai dengan konstitusi dan norma yang berlaku di negara.

4) Memperkuat Rasa Nasionalisme dan Cinta Tanah Air

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk meningkatkan rasa cinta tanah air serta semangat persatuan dan kesatuan di kalangan siswa, sehingga mereka dapat merawat dan mempertahankan nilai-nilai kebangsaan dalam keragaman Indonesia.

5) Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab Sosial

PKN bertujuan untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial dalam diri siswa, mengajak mereka untuk peduli terhadap lingkungan sekitar, serta memahami pentingnya kerja sama dan solidaritas dalam masyarakat.

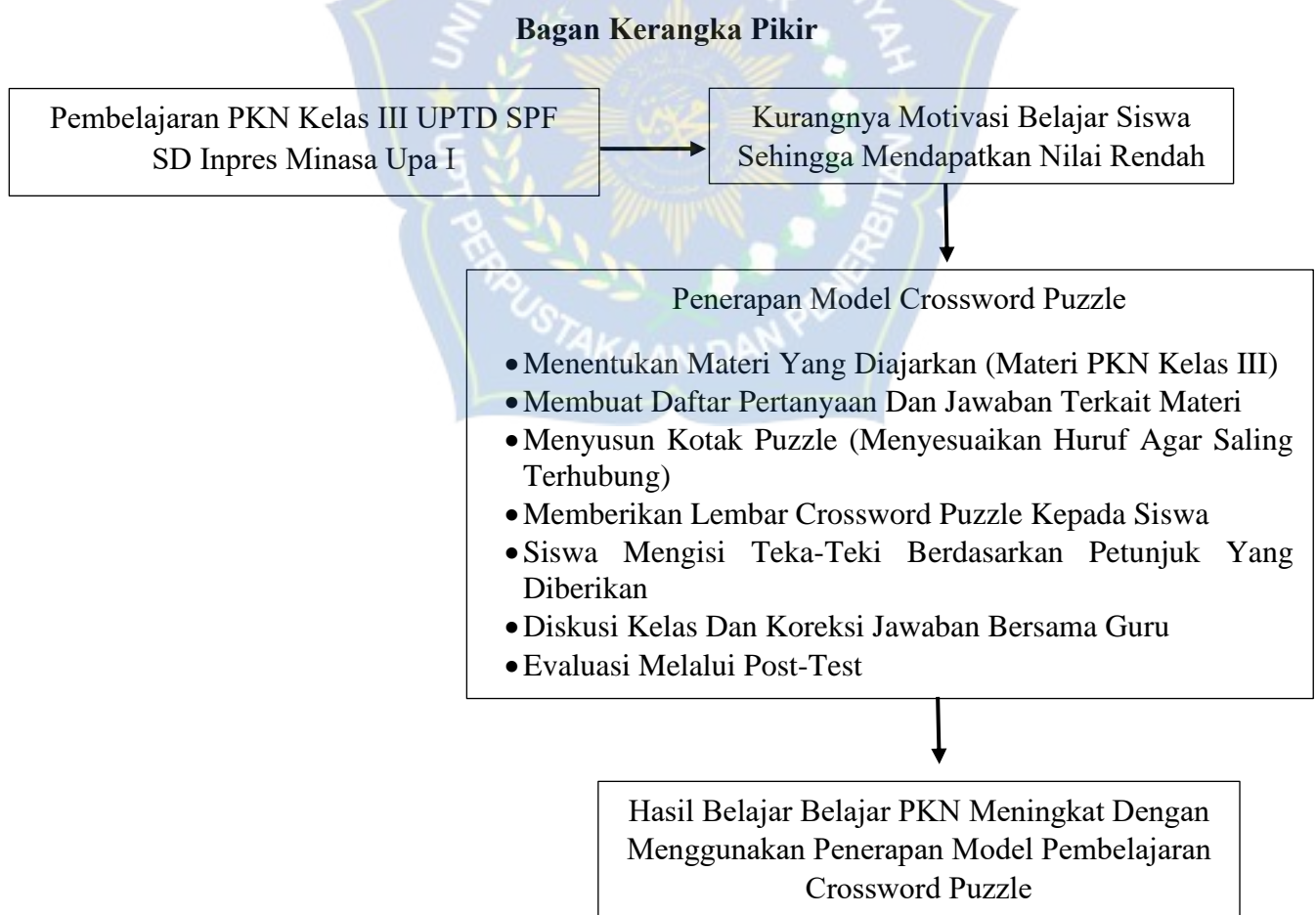
B. Kerangka Pikir

Keberhasilan dari proses belajar mengajar di dalam kelas tidak lepas dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Pada saat awal observasi di sekolah UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1, ditemukan beberapa masalah antara lain, proses belajar mengajar di kelas tersebut kurang menarik karena guru masih belum menerapkan model, metode dan media saat proses pembelajaran berlangsung. Ada beberapa siswa yang mengantuk, disisi lain ada juga siswa yang mengganggu temannya yang sedang belajar. Oleh karena itu pemilihan model pembelajaran yang menarik untuk digunakan, salah satunya adalah Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Peneliti memilih model *Crossword Puzzle* sebagai model pembelajaran yang akan diterapkan di UPT SPF SD Inpres Minasaupa I. Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan dengan model crossword puzzle menunjukkan bahwa model ini menekankan pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran

hingga pada hasil percobaannya. Penggunaan model ini diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penerapan model *Crossword Puzzle* ini dimasukkan agar siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga nantinya dapat memahami materi dengan baik. Model pembelajaran yang menitik beratkan kegiatan belajar secara berkelompok dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan pretest dan posttest untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III SD. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

C. Hasil Penelitian Relevan

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Devi Sri Adiansi tahun 2023 dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Di Kelas V Sekolah Dasar. Hasil analisis statistik inferensial diperoleh hasil, yaitu data angket motivasi belajar siswa baik pre-test maupun pots-test dalam kategori normal karena nilai Pvalue $> \alpha$. Uji hipotesis yang dilakukan menyatakan bahwa nilai Pvalue adalah $0,000 < 0,05$ artinya skor rata-rata motivasi belajar siswa sangat signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa Strategi pembelajaran crossword puzzle berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKN di kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Ariana Planiannur 2018 dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas Iii Sd Inpres Bertingkat Mamajang II. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar murid terhadap model pembelajaran crossword puzzle. Pemahaman materi dan konsep dari PKN dengan model pembelajaran crossword puzzle ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan model pembelajaran crossword puzzle. Hasil analisis statistic inferensial menggunakan rumus SPSS. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi model pembelajaran crossword puzzle dalam pembelajaran PKN mempunyai pengaruh dari pada sebelum model pembelajaran crossword puzzle.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Nuris Sami'ul Choirul Ula 2024 dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKN di Kelas IV MIN 2 Sidoarjo". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Crossword Puzzle memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn. Peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 11% setelah penerapan media Crossword Puzzle, dengan persentase hasil belajar meningkat dari 74% sebelum perlakuan menjadi 85% setelah perlakuan.
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Resky Amalia Utami, (2022) "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri Minasa Upa Kota Makassar". Berdasarkan hasil penelitian penerapan model crossword puzzle dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa hal tersebut dibuktikan dari skor rata-rata minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan yaitu sebesar 85,50 berada pada kategori tinggi. Model crossword puzzle memiliki pengaruh terhadap minat dan minat belajar ilmu pengetahuan sosial siswa. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran Crossword Puzzle terhadap minat dan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri Minasa Upa.
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Anggraini 2016 dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas VA SD Negeri 256 Palembang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat

peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran crossword puzzle. Nilai rata-rata pretest sebelum penerapan model adalah 65, sedangkan nilai rata-rata posttest setelah penerapan model meningkat menjadi 85. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran crossword puzzle berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN di kelas VA SD Negeri 256 Palembang.

D. Hipotesis Penelitian

- a. Hipotesis null (null hypothesis) disingkat H_0 atau hipotesis statistik.

H_0 = tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada hasil belajar siswa mata pelajaran PKN kelas III UPTD SPF SD Inpres Minasaupa I.

- b. Hipotesis kerja atau disebut juga hipotesis alternatif, di singkat H_1 .

H_1 = terdapat pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada hasil belajar siswa mata pelajaran PKN kelas III UPTD SPF SD Inpres Minasaupa I.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif adalah metode yang mengandalkan pengukuran objektif dan analisis matematis (statistik) terhadap sampel data yang diperoleh melalui kuesioner, jejak pendapat, tes, atau instrumen penelitian lainnya. Metode penelitian yang digunakan yaitu Pra Eksperimen dengan desain one group pre-test post-test. Sehingga penelitian menggunakan desain ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas III UPT SPF SD Inpres Minasaupa I.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1, yang berlokasi di Kelurahan Minasaupa, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, pada Tahun Ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan untuk menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam lingkungan sekolah dasar guna mengkaji pengaruhnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun

populasi dari penelitian ini adalah siswa-siswi UPT SPF SD Inpres Minasaupa I pada tahun ajaran 2025/2026.

Tabel 3.1. Populasi Penelitian

Kelompok/Kelas	Jumlah Siswa
Kelas I A	18
Kelas I B	16
Kelas II A	17
Kelas II B	17
Kelas III A	26
Kelas III B	25
Kelas IV A	22
Kelas IV B	20
Kelas V A	20
Kelas V B	24
Kelas VI A	17
Kelas VI B	14
Jumlah	237

Sumber: Tata Usaha UPT SPF SD Inpres Minasaupa I

2. Sampel

Penulis mengambil sampel dengan menggunakan Purposive Sampling. Purposive sampling Adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan yang dikehendaki (Sugiyono,2014). Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A UPT SPF SD Minasaupa 1 yang berjumlah 26

orang, dengan jumlah laki-laki sebanyak 15 orang dan perempuan 11 orang.

Tabel 3.2 Keadaan Sampel

Kelompok/Kelas	Jumlah Siswa
Kelas III A	26 Orang

Sumber: Tata Usaha UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1

D. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan strategi atau rancangan yang digunakan peneliti dalam melaksanakan tahapan-tahapan penelitian. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre Eksperimen Design* dengan desain penelitian *one group pre-test post-test* (Arikunto, 2013). Desain ini dilakukan tes sebanyak dua kali yaitu *pre-tes* yang dilakukan sebelum perlakuan dan *post-test* yang dilakukan setelah perlakuan. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian, untuk mengungkapkan ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN.

Tabel 3.3 Desain Penelitian *One Group Pre-Test Post-Test*

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

O₁: *Pre-Test* sebelum diberikan perlakuan

X: Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan Model *Crossword Puzzle*

O₂: *Post-Test* setelah perlakuan selesai

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas yang disimbolkan dengan X dan variabel terikat yang disimbolkan dengan Y.

- 1) Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran Crossword Puzzle.
- 2) Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN.

F. Definisi Operasional Variabel

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

1. Model *Crossword Puzzle* adalah model pembelajaran berbasis permainan edukatif yang melibatkan pengisian kata-kata berdasarkan petunjuk tertentu. Yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Hasil Belajar Siswa sebagai variabel dependent (terikat) merupakan kompetensi atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui kegiatan belajar mengajar mata Pelajaran PKN dengan menggunakan model *Crossword Puzzle*. Hasil belajar yang dimaksud 31ahasa skor yang dimiliki siswa pada aspek kognitif setelah belajar menggunakan model *Crossword Puzlze*. Hasil belajar dilihat dari nilai pretest dan posttest dengan pertanyaan berupa tes tertulis yang disajikan dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 nomor.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahapan Observasi

- a. Mengurus perizinan pelaksanaan penelitian di UPTD SPF SD Inpres Minasaupa 1.
- b. Berkoordinasi dengan pembimbing, kepala sekolah dan guru agar peneliti diberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
- c. Melakukan konsultasi dengan wali kelas III mengenai proses pembelajaran PKN yang akan dilakukan saat penelitian.
- d. Mengamati proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dan mengamati keadaan siswa.

2. Tahap Persiapan

- a. Mengkaji kurikulum materi pelajaran PKN kelas III di UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1 untuk penyusunan modul ajar bersama dengan wali kelas.
- b. Mengembangkan modul pembelajaran yang akan diterapkan.
- c. Membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) yang akan digunakan.
- d. Menyusun soal tes hasil belajar yang terdiri atas soal-soal pilihan ganda berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam Modul Ajar.

3. Tahap Eksperimen

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Crossword Puzzle*:

- a. Langkah ke-1: Membuat dugaan atau prediksi
 - 1) Guru menyajikan persoalan PKN
 - 2) Siswa diminta membuat dugaan atau prediksi. Disertai dengan pemikiran tentang alasan di balik dugaan seperti itu.
- b. Langkah ke-2: Melakukan observasi
 - 1) Siswa melakukan eksperimen berkaitan dengan persoalan PKN yang telah disampaikan.
 - 2) Siswa mengamati atau mencerna apa yang terjadi dan dapat juga melakukan pengukuran jika diperlukan.
 - 3) Inti dari langkah ini bertujuan untuk menguji apakah prediksi yang dibuat oleh siswa sejalan dengan hasil yang mereka amati.
- c. Langkah ke-3: Menjelaskan
 - 1) Jika hasil eksperimen sesuai dengan dugaan siswa, guru hanya memperkuat pemahaman dengan merangkum dan memberikan penjelasan lanjutan.
 - 2) Sebaliknya, jika prediksi siswa tidak valid, guru membantu siswa menelusuri alasan ketidaksesuaian tersebut dan membimbing mereka dalam menganalisa penyebab kesalahan dugaan tersebut..
4. Tahap Akhir
 - 1) Mengumpulkan dan mengolah data hasil yang didapatkan sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan model *Crossword Puzzle* dengan soal pretest begitupun dengan soal posttest.

- 2) Setelah data hasil evaluasi penelitian diperoleh selanjutnya melakukan analisis data.
- 3) Menyusun laporan akhir sebagai bentuk hasil atau data penelitian

H. Instrumen Penelitian

Dalam pelaksanaan suatu riset, Penelitian ini menggunakan instrumen untuk mengevaluasi tingkat penguasaan siswa terhadap materi materi berupa tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dan penyusunan. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan tingkat kognitif dalam Taksonomi Bloom, mencakup level C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis). Observasi, tes, dan dokumentasi ini berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal siswa melalui pretest sebelum perlakuan diberikan, serta untuk menilai perkembangan hasil belajar siswa melalui posttest setelah mereka mengikuti pembelajaran dengan model *Crossword Puzzle*.

I. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa 34ahasa untuk mengumpulkan data, yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, yang berfungsi untuk memperoleh informasi mengenai keterlibatan siswa selama proses pembelajaran di kelas. Instrumen ini digunakan untuk mencatat aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran menggunakan model *Crossword Puzzle*.

2. Tes

Data evaluasi belajar yang diperoleh melalui tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest). Tes ini terdiri dari 20 soal yang mencakup level kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis), yang berfokus pada materi mengenal Pancasila.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat tertulis maupun visual, seperti nama-nama siswa, profil sekolah, nilai hasil belajar, serta foto-foto kegiatan pembelajaran. Dokumentasi ini membantu melengkapi data dan memberikan 35ahasa35k pendukung selama proses penelitian berlangsung.

J. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Tujuan utama analisis ini adalah data yang terkumpul berupa nilai pretest dan nilai posttest kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai menggunakan teknik uji-t (t-test). Langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model *eksperimen One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar PKN siswa yang diperoleh dari pretest dan posttest.

Gambaran ini mencakup nilai rata-rata (mean), nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi. Menurut Sugiyono (2018), statistik deskriptif Adalah metode analisis data yang bertujuan mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan, bukan untuk membuat generalisasi secara luas.

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan perangkat lunak *Statistical Package for Social Science (SPSS)*. Selanjutnya, hasil belajar PKN siswa kelas III A SD Inpres Minasaupa 1 akan dikategorikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3.4 Kategori Hasil Belajar Siswa

Skor	Kategori
0-25	Sangat Rendah
26-45	Rendah
46-65	Sedang
66-85	Tinggi
86-100	Sangat Tinggi

Sumber: UPT SPF SD INPRES MINASAUPA I

Ketuntasan belajar individu dinyatakan tercapai apabila siswa memperoleh nilai yang minimal setara dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Sementara itu, ketuntasan klasikal dianggap terpenuhi apabila setidaknya 70% dari seluruh siswa dalam satu kelas memperoleh skor 75 atau lebih.

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Pengujian ini dilakukan untuk menentukan apakah variabel bebas (X) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat (Y). Suatu pengaruh dikatakan signifikan apabila hasil penelitian dapat digeneralisasikan ke populasi secara lebih luas. Statistik inferensial dikenal sebagai statistik induktif atau probabilitas, berfungsi untuk menganalisis data dari sampel dan mengaplikasikan temuannya pada populasi yang lebih besar, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2016).

a. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, beberapa uji prasyarat perlu dilakukan untuk memastikan validitas analisis statistik inferensial:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal. Dalam studi ini, uji Kolmogorov Smirnov dipilih untuk mengecek distribusi normal data sampel. Rumus pengujian yang digunakan adalah sebagai berikut (Usmadi, 2020):

$$Z \text{ skor} = \frac{x - \bar{x}}{\sigma}$$

Kriteria Pengujian :

$Z \text{ skor} \geq 0.050$ = maka data terdistribusi normal

$Z \text{ skor} \leq 0.050$ = maka data tidak terdistribusi normal

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata sam

Z skor = frekuensi kumulatif

σ = Simpanan Baku

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah varian antar populasi adalah sama. Uji ini memastikan bahwa perbedaan dalam data bersifat homogen. Penelitian ini menggunakan uji F atau uji Hartley untuk homogenitas, karena rumus ini sesuai bila jumlah sampel antar kelompok adalah sama (Irwan dkk, 2016). Langkah-langkah uji ini (Afrinawati, 2016 meliputi:

- a. Menghitung varian masing-masing data, kemudian menghitung nilai F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

- b. Kriteria Pengujian

Jika $F \geq 0.050$ = maka data homogen

Jika $F \leq 0.050$ = maka data tidak homogen

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *uji t* untuk menginvestigasi keberadaan pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas III A SD Inpres Minasaupa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar dalam mata pelajaran PKN. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan

program *IBM SPSS Statistics Version 27* dengan teknik analisis *Paired Sample t – Test*. Perbandingan dilakukan antara t_{hitung} dan t_{tabel} , dengan kemungkinan hasil sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 tidak valid dan H_a valid

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 valid dan H_a tidak valid

Berikut adalah rumus dan interpretasi penggunaan *uji t* (Sheilliarika dkk., 2020):

$$t_{hit} = (\bar{D}) / (SD / \sqrt{n})$$

$$SD = \sqrt{var}$$

Kriteria Pengujian:

\bar{D} = rata-rata nilai karakter disiplin dari kelompok eksperimen

SD = standar deviasi

n = Jumlah sampel

t = jumlah t_{hitung}



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran PKN di kelas III A UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1. Penelitian dilakukan dalam enam kali pertemuan yang dirancang secara terstruktur. Pada pertemuan pertama, dilakukan pretest guna mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan pembelajaran dengan model *Crossword Puzzle*. Pertemuan kedua hingga pertemuan kelima difokuskan pada pemberian perlakuan (treatment) berupa penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam proses belajar mengajar PKN. Sedangkan pada pertemuan keenam, dilakukan posttest untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model tersebut.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data 40ahasa40ka deskriptif menunjukkan adanya perubahan distribusi skor hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran PKN. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III A UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar. Data hasil belajar murid kelas III SD npres Bertingkat Mamajang II dapat diketahui sebagai berikut

Tabel 4.1 Analisis Deskriptif Statistik Pretest dan Posttest

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	26	26
Minimum	30	75
Maximum	60	100
Mean	44,81	89,23
Std. Deviation	1,372	1,378

Sumber: Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 27*

Berlandaskan pada tabel diatas, hasil *pretest* yang melibatkan 26 siswa menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang dicapai adalah 60, sementara nilai terendah adalah 30. Rata-rata nilai (mean) siswa sebesar 44,81 mengindikasikan bahwa hasil belajar awal siswa dalam mata Pelajaran PKN berada pada kategori sedang. Standar deviasi sebesar 1,372 mengindikasikan bahwa penyebaran nilai siswa relatif sempit dan tidak jauh dari nilai rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa nilai mean cukup representatif untuk menggambarkan distribusi data secara keseluruhan. Adapun rentang nilai (range) yang diperoleh dari selisih antara nilai tertinggi dan terendah adalah sebesar 30. Temuan ini memberikan gambaran awal tentang kondisi hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan melalui model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Sedangkan hasil analisis data *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Dari 26 siswa yang menjadi sampel, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 75. Rata-rata (mean) nilai *posttest* mencapai 89,23 yang tergolong dalam kategori tinggi. Standar deviasi sebesar 1,138 menunjukkan bahwa sebaran nilai siswa relatif rendah dan tidak

terlalu menyimpang dari nilai rata-rata. Dengan demikian, nilai mean dapat dianggap representatif dalam menggambarkan distribusi skor secara keseluruhan. Rentang nilai antara skor tertinggi dan terendah adalah 25, menunjukkan konsistensi peningkatan performa siswa setelah perlakuan pembelajaran diberikan. Berdasarkan data yang tersaji dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN di kelas III A UPT SPF SD Inpres MinasaUpa 1 mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Hasil pretest dan posttest yang dilakukan menunjukkan adanya perubahan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Informasi lebih lanjut mengenai distribusi hasil pretest dan posttest tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Tes *Pretest* dan *Posttest*

Kelas III A

Nilai	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
0-25	Sangat Rendah	0	0	0	0
26-45	Rendah	18	65%	0	0
46-65	Sedang	19	35%	0	0
66-85	Tinggi	0	0	10	38%
86-100%	Sangat Tinggi	0	0	16	62%
Jumlah		26	100%	26	100%

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 19 siswa atau 65% dan sebanyak 18 siswa (46%) berada pada kategori rendah, serta tidak ada siswa yang mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi. Berdasarkan hasil *pretest* mengindikasikan, proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa berpengaruh langsung terhadap

pemahaman mereka terhadap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), di mana sebagian besar siswa tidak mampu menjawab soal dengan benar, terutama pada soal yang menguji kemampuan pemahaman dan penerapan konsep. Hal itu menunjukkan bahwa siswa sangat kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan dan mencerminkan adanya pemahaman yang sangat terbatas. Adapun siswa yang sudah mulai memahami sebagian materi, namun belum mencapai kategori ketuntasan minimal yang ditentukan. Nilai rendah tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi PKN masih sangat rendah karena pembelajaran belum diarahkan secara aktif dan suasana belajar menjadi kurang menyenangkan, sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran secara aktif. Yang berarti sebelum diterapkannya model pembelajaran *Crossword Puzzle* nilai siswa tidak signifikan.

Setelah diberikan perlakuan melalui model pembelajaran *Crossword Puzzle* terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil posttest. Jumlah siswa yang berada dalam kategori tinggi meningkat menjadi 10 orang atau 38%, sedangkan sisanya, yaitu 16 siswa (62%) berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil *posttests* mengindikasikan, siswa telah memahami sebagian besar materi, namun masih melakukan beberapa kesalahan kecil dalam menjawab soal. Adapun siswa yang menunjukkan penguasaan materi yang sangat baik. Mereka mampu menjawab hampir seluruh soal dengan benar, termasuk soal-soal yang menguji pemahaman konsep, penerapan, dan analisis, sehingga mencerminkan bahwa mereka telah menguasai materi secara mendalam. Adapun siswa yang penguasaan materi secara sempurna. Mereka tidak hanya memahami konsep secara utuh, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam menjawab soal posttest tanpa kesalahan berarti. Hasil

ini menunjukkan bahwa siswa sangat aktif dan fokus selama proses pembelajaran, serta menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan logis yang terlatih melalui model Crossword Puzzle. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Crossword Puzzle sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari tingginya nilai posttest yang dicapai oleh sebagian besar peserta didik. Hal ini menunjukkan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PKN.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Analisis uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan *IBM SPSS 27* dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*, yang umumnya digunakan untuk menguji normalitas data pada sampel berukuran kecil (kurang dari 50 responden).

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
sebelum diberi perlakuan	,165	26	,067
setelah diberi perlakuan	,159	26	,090

Sumber: Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 27*

Berlandaskan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikan pada *pretest* 0.067 dan *posttest* 0.090. Data dapat dikatakan distribusi normal jika

hasil uji menunjukkan $\text{sig} > 0,050$ sebaliknya jika data berdistribusi tidak normal jika hasil uji menunjukkan $\text{sig} < 0,050$. Dari hasil pengujian maka nilai *pretest* $0,067 > 0,050$ dan nilai *posttest* $0,090 > 0,050$ dapat disimpulkan nilai *pretest* lebih besar dari 0,050 dan nilai *posttest* lebih besar dari 0,050. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil tes *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran PKN kelas III UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians antara dua kelompok data (*pretest* dan *posttest*) memiliki kesamaan atau tidak. Uji ini dilakukan terhadap data *posttest* menggunakan SPSS versi 27.

Hasil pengujian homogenitas “*Test of Homogeneity of Variances*” menunjukkan nilai signifikansi pada kolom Based on Mean sebesar 0.492, yang lebih besar dari 0.050. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* memiliki varians yang homogen.

C. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas III UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1, dilakukan uji *Paired Samples T-Test*. Hasil analisis disajikan dalam Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper			
Pair 1	sebelum diberi perlakuan - setelah diberi perlakuan	-44,423	9,308	1,826	-48,183	-40,663	-24,333	25	<,001

Sumber: Hasil *Output SPSS Versi 27*

Nilai signifikansi (p -value) sebesar < 0.001 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor pretest dan posttest. Nilai rata-rata selisih sebesar -44.423 menunjukkan adanya peningkatan skor setelah perlakuan. Interval kepercayaan 95% untuk selisih skor (-48.183 sampai -40.663) tidak mencakup nilai nol, yang menguatkan bahwa perbedaan ini secara signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti bahwa model pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas III A di UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Pre Eksperimen* menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan dalam enam kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilakukan pretest untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN sebelum diberi perlakuan melalui penerapan model *Crossword Puzzle*. Pertemuan kedua hingga kelima difokuskan pada proses pembelajaran menggunakan model *Crossword Puzzle* secara bertahap. Dalam proses tersebut, siswa dilibatkan dalam kegiatan interaktif seperti menyebutkan sila-sila pancasila, lambang

Pancasila dan mengamalkan Pancasila di kehidupan sehari-hari. Dan pertemuan keenam, dilakukan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *crossword puzzle*. Peneliti memilih pelajaran PKN karena pelajaran yang sarannya menitikberatkan pada kemampuan afektif dan melibatkan aspek kognitif, karena setelah mendapatkan suatu pemahaman tentang pendidikan kewarganegaraan diharapkan siswa mampu menerapkan hal-hal yang berkaitan dengan pemahaman kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari dimanapun siswa tersebut berada.

Selama proses pembelajaran, terjadi perubahan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Dalam tahap ini, siswa tampak lebih antusias dan aktif berpartisipasi, baik dalam mencari jawaban, berdiskusi, maupun saat menyampaikan pendapat. Guru juga memberikan umpan balik langsung dan apresiasi kepada siswa yang menyelesaikan soal dengan benar dan cepat. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Berbeda dengan suasana pada pembelajaran konvensional sebelumnya.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, nilai rata-rata pretest 47,73, yang tergolong dalam kategori sedang hingga rendah. Setelah perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle*, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 89,23, dengan kategori tinggi hingga sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan setelah diterapkannya model ini. Dan berdasarkan hasil uji inferensial menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi < 0.001 , yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1)

diterima, yang mengonfirmasi bahwa penggunaan model *Crossword Puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN.

Hasil Penelitian ini diperkuat juga oleh beberapa temuan dari penelitian sebelumnya, yang memperkuat efektivitas model ini secara langsung. Yang pertama Meningkatkan Keterlibatan Kognitif Siswa Wahyuni et al. (2019) menemukan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* membuat siswa lebih aktif dalam mengakses memori jangka panjang melalui pencocokan konsep dan kata kunci. Hasil belajar siswa dalam penelitiannya meningkat rata-rata dari 60% menjadi 85% setelah diterapkan model ini. Yang kedua Meningkatkan Retensi Jangka Panjang terhadap Materi Aminuddin (2022) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model *Crossword Puzzle* mengalami peningkatan skor dari 67% menjadi 82% dan mampu mempertahankan informasi lebih dari dua minggu dibandingkan siswa yang hanya belajar melalui metode ceramah. Yang ketiga Meningkatkan Minat dan Antusiasme Belajar Penelitian Dewi Anggraini (2016) di SDN 256 Palembang mencatat peningkatan nilai rata-rata dari 65% (pretest) menjadi 85% (posttest) setelah pembelajaran menggunakan model *Crossword Puzzle*. Siswa menjadi lebih bersemangat dan aktif mengikuti pelajaran. Yang keempat Efektif untuk Gaya Belajar yang Beragam Menurut Hidayat (2019), model ini sangat cocok untuk siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik karena keterlibatan langsung dalam 48ahasa48k jawaban. Dalam penelitiannya, nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 58% menjadi 81% setelah penerapan model ini. Yang kelima Meningkatkan Rasa Percaya Diri Akademik Siswa Utami (2022) menemukan bahwa siswa yang awalnya pasif menjadi lebih percaya diri karena berhasil menjawab teka-teki secara mandiri.

Hasil belajar meningkat dari skor rata-rata 60% menjadi 88% setelah penerapan model ini di pelajaran IPS. Yang keenam Meningkatkan Kemampuan Kerjasama dan Sosial Penelitian Said (2015) menunjukkan bahwa kegiatan menyelesaikan teka-teki silang secara kelompok melatih siswa berdiskusi, berargumen, dan saling membantu. Hasil belajar siswa dalam penelitiannya meningkat dari 62% menjadi 86%. Yang ketujuh Mengurangi Kecemasan Akademik dan Tekanan Belajar Model ini menurunkan 49ahasa49 49ahasa siswa dalam pembelajaran. Waluyo (2017) melaporkan peningkatan hasil belajar siswa dari 64% menjadi 84% setelah model ini diterapkan dalam suasana yang 49ahasa dan menyenangkan. Yang kedelapan Meningkatkan Kosakata dan Literasi Siswa Choirul Ula (2024) menemukan bahwa model ini efektif dalam memperkaya kosakata siswa di kelas IV MIN 2 Sidoarjo. Hasil belajar menjadi meningkat dari 74% menjadi 85% setelah perlakuan dengan peningkatan kemampuan memahami istilah kewarganegaraan. Yang kesembilan Memberikan Pengulangan Materi Secara Efektif dan Tidak Membosankan Sri (2019) menjelaskan bahwa *Crossword Puzzle* memberikan pengulangan yang tidak terasa sebagai hafalan. Dalam penelitiannya, hasil belajar siswa meningkat dari 59% menjadi 80% karena siswa belajar sambil bermain. Dan terakhir Efektif di Berbagai Mapel dan Konteks Sekolah Adiansi (2023) menerapkan strategi ini pada pelajaran PPKN kelas V SD dan mencatat peningkatan skor rata-rata dari 66% menjadi 88%. Ini menunjukkan bahwa *Crossword Puzzle* tidak hanya efektif di kelas III, tapi juga pada 49ahasa49 dan mata pelajaran lainnya.

Dari sepuluh temuan di atas, terbukti bahwa model pembelajaran *Crossword Puzzle* tidak hanya menyenangkan tetapi juga meningkatkan hasil

belajar secara signifikan. Rata-rata peningkatan hasil belajar pada berbagai penelitian berkisar antara 15% hingga 25%, baik pada aspek kognitif, motivasi, maupun kemampuan sosial. Namun dalam pelaksanaan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* menghadapi beberapa kendala. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu pembelajaran yang disediakan disekolah. Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Crossword Puzzle* mengharuskan peserta didik dapat memprediksi, mengamati dan menjelaskan secara aktif sehingga membutuhkan waktu yang lebih panjang dari pembelajaran konvensional. Selain itu, dalam tahap observasi (observe), Kendala lainnya muncul dari kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa belum terbiasa berpikir kritis, sehingga pada tahap prediksi, mereka cenderung asal menebak tanpa argumentasi logis. Pada tahap penjelasan (explain), sebagian siswa masih kesulitan mengungkapkan hasil pengamatan secara lisan, terutama bagi siswa yang memiliki kemampuan akademik menengah ke bawah. Selain itu, pengelolaan kelas juga menjadi tantangan tersendiri. Karena model mengharuskan keaktifan, maka diperlukan strategi manajemen kelas yang efektif agar pembelajaran tetap kondusif, terutama dalam menghadapi siswa yang mudah terdistraksi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berlandaskan pada rumusan masalah, tujuan, hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III (A) pada mata pelajaran PKN di instansi SD Inpres Minasaupa 1 Kota Makassar. Penggunaan model ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 46,73 menjadi 89,23 pada posttest.

Hasil uji statistik dengan menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $< 0,001$, yang berarti lebih kecil dari batas signifikan 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Selain memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, penerapan model ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga membuat siswa lebih antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Model ini memungkinkan siswa untuk mengingat serta memahami materi PKN melalui aktivitas teka-teki silang yang menarik dan edukatif

B. Saran

Berlandaskan pada temuan penelitian yang dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagaimana berikut:

1. Untuk Pihak Sekolah, Disarankan agar pihak sekolah memberikan dukungan penuh terhadap penerapan berbagai model pembelajaran inovatif, termasuk model *Crossword Puzzle*. Penerapan model pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pada mata pelajaran PKN. Model ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan, minat, serta hasil belajar siswa.
2. Untuk Peserta Didik, Peserta didik diharapkan untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Siswa juga dapat diajak bekerja sama dalam kelompok untuk membangun semangat kolaborasi dan tanggung jawab.
3. Untuk Peneliti, Disarankan agar model *Crossword Puzzle* dapat digunakan terhadap topik atau tema pembelajaran lainnya, untuk mengkaji sejauh mana kesesuaian dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih luas.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya, Bagi peneliti yang akan datang, disarankan untuk mengembangkan dan menguji penerapan model *Crossword Puzzle* di lingkungan sekolah yang berbeda agar diperoleh data yang lebih komprehensif, sehingga dapat dijadikan sebagai pijakan dalam menyusun penelitian yang lebih kokoh dan bernilai di masa yang akan datang

DAFTAR PUSTAKA

- Adiansi, D. S. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*.
- Aminuddin. (2018). Pendidikan Kewarganegaraan: Konsep dan Implementasi. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Aminuddin.(2022). Model Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Dasar. Bandung: Alfabeta.
- Amin & Linda, Y. S. S. 2022. 164 Model Pembelajaran Kontemporer. Bekasi:Pusat Penerbitan LPPM
- Anita Candra Dewi1, A. F. (2024). Pendidikan Menjadi Pondasi Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik . *vol. 2, 1 january-june 2024*, 55-63.
- Ardiansyah, Muh, Muhammad Nawir, and Ulfayani Hakim. “Pengaruh Model Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd 6/75 Buareng Kabupaten Bone.” *Jurnal Riset Evaluasi Pendidikan 1.4* (2024): 263-269.
- Anggraini, D., Maharani, S. D., & Hasmalena, H. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas VA SD Negeri 256 Palembang. Skripsi. Universitas Sriwijaya.
- Berutu, M. H. A., & Tambunan, M. I. H. (2018). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA SE- Kota STABAT. *Jurnal Biolokus*, 1(2)
- Choirul Ula, N. S. (2024). Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKN. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Dewi Anggraini. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas VA SD Negeri 256 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 112-118.
- Fitriani, N. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pentingnya Pembelajaran Pkn dalam Membentuk Nilai Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9098-9102.
- Hidayat, A. (2017). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Salemba Medika.
- Hidayat, R. (2019). Strategi Pembelajaran Aktif dan Kreatif di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- I Made Ratih Rosanawati1, S. M. (2023). Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Tradisi Lokal Solo Sebagai Upaya Peningkatan Kesadaran Sejarah bagi Generasi Muda.
- Istianah, Anif, et al. “Peran pendidikan kebinekaan dalam pendidikan kewarganegaraan untuk menciptakan lingkungan sekolah yang damai.” *Jurnal moral kemasyarakatan 9.1* (2024): 15-29.
- Karlina, Kiki, et al. “Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle.” *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah) 2.1* (2020): 30-39.

- Kemdikbud (2021), Strategi Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Buku Panduan Pendidikan Kewarganegaraan (2021).
- Khoerunnisa, N. R., Mulyani, S., & Wahyudin, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Kemampuan Pemahaman Tokoh Perjuangan Proklamasi Siswa Sekolah Dasar. In *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 2, No. 1, pp. 1688-1694).
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). ANALISIS Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27.
- Made Melsa Helma Hera1*, M. S. (2017). Pengaruh Penerapan Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa .
- Octavia, Shilphy A. "Model-model pembelajaran." (2020).
- Pagarra, Hamzah dkk. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPA di Kabupaten Gowa. *Pinisi Journal Of Education*.
- Rusman. (2017). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Waluyo, Sri. "Model Pembelajaran Crossword Puzzle Di Smp Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia."
- Said, A. (2015). Pembelajaran Kolaboratif untuk Siswa Sekolah Dasar*. Makassar: CV. Nurul Ilmi.
- Said, A. & Budimanjaya, A. 2015. Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa. Jakarta: Kencana
- Waluyo, S. (2017). Pembelajaran Menyenangkan Melalui Game Edukatif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sri, K. P. 2019. Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) Terhadap Minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa. Skripsi diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sri Wahyuni, dkk. (2019). "Penggunaan Metode Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan*
- Setyosari. 2019. Metode Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sugiono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. Metode penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2018. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Sundari, H. (2015). Model-model pembelajaran dan pemerolehan 54ahasa kedua/asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 106-117.
- Tayeb, Thamrin. "Analisis dan manfaat model pembelajaran." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4.2 (2017): 48-55.

- Ula, N. S. C. (2024). Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV MIN 2 Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Retrieved from digilib.uinsa.ac.id
- Utami, R. A. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri Minasa Upa Kota Makassar.
- Wahyuni, S., dkk. (2019). Efektivitas Crossword Puzzle dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Teknologi
- Wahyuni, S., dkk. (2019). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Game Edukasi. Yogyakarta: Deepublish.
- Waluyo, S. (2017). Pembelajaran Menyenangkan Melalui Game Edukatif. Jakarta: Bumi Aksara.



L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1. Perangkat Penelitian**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA****SD KELAS III**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nurasharaeni Mardania Darmawan
Instansi	: UPT SPF SD INPRES MINASA UPA 1
Tahun Penyusun	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)
Kelas	: III
Alokasi Waktu	: 6 Pertemuan x 2 JP (12 JP)
B. PROFIL PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia Melalui cara melatih mengkondisikan Peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar. 2. Berkebinekaan global Melalui cara melatih Peserta didik untuk tidak membeda-bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi. 3. Mandiri Melalui cara melatih Peserta didik untuk tidak bergantung kepada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. 4. Bergotong royong Melalui cara melatih Peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan diskusi 5. Bernalar kritis Melalui cara melatih Peserta didik dengan pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi. 6. Kreatif Melalui cara melatih Peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi. 	
C. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Bacaan 2. LKPD 	
D. MODEL PEMBELAJARAN	
Model pembelajaran Crossword Puzzle	

E. KOMPETENSI AWAL

- Mengidentifikasi bunyi sila-sila Pancasila, lambang Pancasila dan makna sila dalam Pancasila.
- Menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- Menunjukkan sikap toleransi, kerja sama, dan keadilan.

F. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menyebutkan sila-sila Pancasila secara berurutan.
2. Siswa memahami arti lambang sila Pancasila.
3. Siswa dapat menghubungkan makna sila dengan perilaku sehari-hari.
4. Siswa bermain teka-teki silang materi Pancasila untuk memperkuat pemahaman.

G. MATERI PEMBELAJARAN

- **Pengertian Model *Crossword Puzzle***

Model pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah salah satu pendekatan yang menggunakan media permainan Teka-teki silang untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

- **Langkah-langkah *Menyusun Crossword Puzzle***

- 1) Membaca dan memahami materi Pancasila
- 2) Menjawab soal sesuai dengan jawaban yang tepat
- 3) Menyusun *crossword puzzle* berdasarkan jawaban yang tepat

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

➤ **Pertemuan 1: Pengenalan Sila-Sila, Lambang Dan Makna Pancasila (10 menit)**

- **Pendahuluan**

1. Doa pada awal pembelajaran.
2. Guru memberi salam pembuka.
3. Memeriksa Kehadiran dan kesiapan peserta didik.
4. Guru memberikan kegiatan apresepsi dengan bertanya
5. Menyampaikan tujuan pembelajaran

- **Inti (40 Menit)**

1. Guru menyajikan materi pelajaran melalui teks yang akan dibacakan.
2. Guru menjelaskan materi tentang sila-sila, lambang dan makna Pancasila.
3. Murid menjelaskan kembali tentang sila-sila, lambang dan makna Pancasila yang telah dijelaskan oleh guru.
4. Guru melakukan tanya jawab tentang sila-sila, lambang dan makna Pancasila tersebut.
5. Guru kemudian memberi kesempatan kepada murid yang ingin menjawabnya.
6. Guru menyimpulkan proses pembelajaran.

- **Penutup (10 Menit)**

1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan.

2. Guru memberikan evaluasi secara individu.
3. Guru memberikan pesan moral dan penguatan kepada peserta didik.
4. Peserta didik berdoa kemudian guru mengakhiri pembelajaran.

➤ **Pertemuan 2: Penerapan sila pertama pada kehidupan sehari-hari**

• **Pendahuluan**

1. Doa pada awal pembelajaran.
2. Guru memberi salam pembuka.
3. Memeriksa Kehadiran dan kesiapan peserta didik.
4. Guru memberikan kegiatan apresepsi dengan bertanya
5. Menyampaikan tujuan pembelajaran

• **Inti**

1. Guru menyajikan materi pelajaran melalui teks yang akan dibacakan.
2. Guru menjelaskan materi tentang penerapan sila pertama dalam kehidupan sehari-hari.
3. Murid menjelaskan kembali tentang penerapan sila pertama dalam kehidupan sehari-hari yang telah dijelaskan oleh guru.
4. Guru melakukan tanya jawab tentang penerapan sila pertama dalam kehidupan sehari-hari.
5. Guru kemudian memberi kesempatan kepada murid yang ingin menjawabnya.
6. Guru menyimpulkan proses pembelajaran.

• **Penutup**

1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan.
2. Guru memberikan evaluasi secara individu.
3. Guru memberikan pesan moral dan penguatan kepada peserta didik.
4. Peserta didik berdoa kemudian guru mengakhiri pembelajaran.

➤ **Pertemuan 3: Penerapan sila kedua pada kehidupan sehari-hari**

• **Pendahuluan**

1. Doa pada awal pembelajaran.
2. Guru memberi salam pembuka.
3. Memeriksa Kehadiran dan kesiapan peserta didik.
4. Guru memberikan kegiatan apresepsi dengan bertanya
5. Menyampaikan tujuan pembelajaran

• **Inti**

1. Guru menjelaskan materi tentang penerapan sila kedua dalam kehidupan sehari-hari.
2. Murid menjelaskan kembali tentang penerapan sila kedua dalam kehidupan sehari-hari yang telah dijelaskan oleh guru.
3. Guru melakukan tanya jawab tentang penerapan sila kedua dalam kehidupan sehari-hari.
4. Guru kemudian memberi kesempatan kepada murid yang ingin menjawabnya.
5. Guru menyimpulkan proses pembelajaran.

- **Penutup**

1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan.
2. Guru memberikan evaluasi secara individu.
3. Guru memberikan pesan moral dan penguatan kepada peserta didik.
4. Peserta didik berdoa kemudian guru mengakhiri pembelajaran.

➤ **Pertemuan 4: Penerapan sila ketiga pada kehidupan sehari-hari**

- **Pendahuluan**

1. Doa pada awal pembelajaran.
2. Guru memberi salam pembuka.
3. Memeriksa Kehadiran dan kesiapan peserta didik.
4. Guru memberikan kegiatan apresepasi dengan bertanya
5. Menyampaikan tujuan pembelajaran

- **Inti**

1. Guru menjelaskan materi tentang penerapan sila ketiga dalam kehidupan sehari-hari.
2. Murid menjelaskan kembali tentang penerapan sila ketiga dalam kehidupan sehari-hari yang telah dijelaskan oleh guru.
3. Guru melakukan tanya jawab tentang penerapan sila ketiga dalam kehidupan sehari-hari.
4. Guru kemudian memberi kesempatan kepada murid yang ingin menjawabnya.
5. Guru menyimpulkan proses pembelajaran.

- **Penutup**

1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan.
2. Guru memberikan evaluasi secara individu.
3. Guru memberikan pesan moral dan penguatan kepada peserta didik.
4. Peserta didik berdoa kemudian guru mengakhiri pembelajaran.

➤ **Pertemuan 5: Penerapan sila keempat pada kehidupan sehari-hari**

- **Pendahuluan**

1. Doa pada awal pembelajaran.
2. Guru memberi salam pembuka.
3. Memeriksa Kehadiran dan kesiapan peserta didik.
4. Guru memberikan kegiatan apresepasi dengan bertanya
5. Menyampaikan tujuan pembelajaran

- **Inti**

1. Guru menjelaskan materi tentang penerapan sila keempat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Murid menjelaskan kembali tentang penerapan sila keempat dalam kehidupan sehari-hari yang telah dijelaskan oleh guru.
3. Guru melakukan tanya jawab tentang penerapan sila keempat dalam kehidupan sehari-hari.

4. Guru kemudian memberi kesempatan kepada murid yang ingin menjawabnya
5. Guru menyimpulkan proses pembelajaran.

- **Penutup**

1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan.
2. Guru memberikan evaluasi secara individu.
3. Guru memberikan pesan moral dan penguatan kepada peserta didik.
4. Peserta didik berdoa kemudian guru mengakhiri pembelajaran.

➤ **Pertemuan 6: Penerapan sila kelima pada kehidupan sehari-hari**

- **Pendahuluan**

1. Doa pada awal pembelajaran.
2. Guru memberi salam pembuka.
3. Memeriksa Kehadiran dan kesiapan peserta didik.
4. Guru memberikan kegiatan apresepasi dengan bertanya
5. Menyampaikan tujuan pembelajaran

- **Inti**

1. Guru menjelaskan materi tentang penerapan sila kelima dalam kehidupan sehari-hari.
2. Murid menjelaskan kembali tentang penerapan sila kelima dalam kehidupan sehari-hari yang telah dijelaskan oleh guru.
3. Guru melakukan tanya jawab tentang penerapan sila kelima dalam kehidupan sehari-hari.
4. Guru kemudian memberi kesempatan kepada murid yang ingin menjawabnya.
5. Guru menyimpulkan proses pembelajaran.

- **Penutup**

1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan.
2. Guru memberikan evaluasi secara individu.
3. Guru memberikan pesan moral dan penguatan kepada peserta didik.
4. Peserta didik berdoa kemudian guru mengakhiri pembelajaran

I. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- a. Prosedur : Selama proses pembelajaran dan diluar pembelajaran.
- b. Teknik : Non tes

J. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- a. Prosedur : Selama proses pembelajaran dan diluar pembelajaran.
- b. Teknik : Non tes
- c. Bentuk : Observasi

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Prosedur : Di akhir kegiatan pembelajaran
- b. Teknik : Menjawab

- c. Bentuk : LKPD
- 3. Penilaian Keterampilan
 - a. Prosedur : Dalam proses pembelajaran
 - b. Teknik : Non tes
 - c. Bentuk : Unjuk kerja



Lampiran 2. Bahan Ajar

BAHAN AJAR

Mengenal Pancasila

NAMA:
KELAS:



"Pancasila Dan Hari Lahir Pancasila"

Pancasila adalah dasar negara Indonesia. Pancasila terdiri dari dua kata dalam bahasa Sanskerta, Panca artinya lima dan Sila artinya prinsip. Jadi, Pancasila adalah lima prinsip penting yang menjadi pedoman hidup bangsa Indonesia. Dan hari lahir pancasila pada tanggal 1 Juni.

"Sila dan Lambang Pancasila"

- Ketuhanan Yang Maha Esa (★ Bintang)
- Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab (Rantai Emas)
- Persatuan Indonesia (● Pohon Beringin)
- Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan (🐃 Kepala Banteng)
- Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia (🌾 Padi dan Kapas)



Contoh Sikap Mengamalkan Pancasila Disekolah

Sila 1 : Berdoa sebelum belajar
Sila 2: Membantu teman yang kesulitan
Sila 3: Ikut kerja bakti dan tidak membully teman dari daerah lain
Sila 4: Menghargai pendapat teman saat diskusi kelompok
Sila 5: Berbagi alat tulis kepada teman yang membutuhkan



Makna Sederhana Pancasila

Sila 1: Percaya dan beribadah kepada Tuhan
Sila 2: Saling menghormati dan membantu sesama
Sila 3: Bersatu walau berbeda-beda suku dan agama
Sila 4: Musyawarah untuk mengambil keputusan bersama
Sila 5: Semua orang hidup sejahtera dan adil



Lampiran 3. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

No	Indikator Perilaku	Skor	Keterangan
1.	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik, fokus saat mengerjakan puzzle	1-4	
2.	Siswa bertanya bila ada materi/petunjuk puzzle yang belum jelas	1-4	
3.	Siswa berani menjawab pertanyaan guru atau mengisi jawaban puzzle di depan kelas	1-4	
4.	Siswa bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan puzzle, berdiskusi, saling membantu	1-4	
5.	Siswa tampak senang, bersemangat, tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran	1-4	
6	Siswa tertib mengikuti aturan, mengumpulkan hasil kerja tepat waktu	1-4	

Skor:

1 = Sangat Kurang,

2 = Kurang,

3 = Baik,

4 = Sangat Baik

Lampiran 4. Rubrik Soal Pretest dan Posttest

RUBRIK SOAL PRETEST

No	Soal	Jawaban	Indikator	Level Kognitif
1.	Pancasila adalah dasar ... A. Provinsi B. Negara C. Suku D. Kabupaten	B	Memahami Bunyi Tiap Sila	C2 (Pemahaman)
2.	Pancasila terdiri dari ... sila. A. Tiga B. Empat C. Lima D. Enam	C	Mengetahui Jumlah Sila Dalam Pancasila	C1 (Pengetahuan)
3.	Lambang dari sila pertama adalah ... A. Pohon Beringin B. Kepala Banteng C. Bintang D. Rantai Emas	C	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1–C2 (Pengetahuan & Pemahaman)
4.	Bunyi sila ke-3 adalah ... A. Kemanusiaan yang adil dan beradab B. Persatuan Indonesia C. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan D. Ketuhanan yang Maha Esa	A	Memahami bunyi tiap sila	C2 (Pemahaman)
5.	Lambang dari sila ke-5 adalah ... A. rantai B. bintang C. padi dan kapas D. pohon beringin	C	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1-C2 (Pengetahuan & Pemahaman)

6.	Warna dasar lambang Pancasila adalah ... A. hijau B. merah C. kuning D. hitam	D	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1-C2 (Pengetahuan &Pemahaman)
7.	Rantai emas melambangkan sila ... A. kesatu B. kedua C. ketiga D. kelima	B	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1-C2 (Pengetahuan &Pemahaman)
8.	Nilai yang terkandung dalam sila pertama adalah... A. musyawarah B. keadilan C. taat beragama` D. gotong royong	C	Mengaitkan sila dengan nilai atau perilaku sehari-hari	C3 (Penerapan)
9.	Sila ke-5 mengajarkan kita untuk ... A. taat aturan B. menyayangi sesama C. bersatu dalam keberagaman D. menolong orang tua	A	Mengaitkan sila dengan nilai atau perilaku sehari-hari	C3 (Penerapan)
10.	Pohon beringin adalah lambang dari sila ke ... A. satu B. dua C. tiga D. empat	C	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1-C2 (Pengetahuan &Pemahaman)
11.	Arti dari kepala banteng dalam lambang Pancasila adalah ... A. kemanusiaan B. persatuan C. kebijaksanaan D. keadilan	C	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1-C2 (Pengetahuan &Pemahaman)

12.	Apa arti padi dan kapas dalam sila kelima... A. Ketuhanan B. Persatuan C. Kesejahteraan D. Kebebasan berpendapat	C	Mengaitkan sila dengan nilai atau perilaku sehari-hari	C3 (Penerapan)
13.	Pancasila diperingati setiap tanggal ... A. 1 Juni B. 17 Agustus C. 21 April D. 10 November	A	Mengetahui tokoh dan tanggal lahir Pancasila	C1 (Pengetahuan)
14.	Yang membuat dasar negara Pancasila adalah ... A. Ir. Soekarno B. Hatta C. Mohammad Yamin D. Soeharto	A	Mengetahui tokoh dan tanggal lahir Pancasila	<u>C1</u> (Pengetahuan)
15.	Sila keempat berisi tentang ... A. kerakyatan B. ketuhanan C. persatuan D. keadilan	A	Memahami bunyi tiap sila	C2 (Pemahaman)
16.	Bunyi Persatuan Indonesia adalah sila ... A. Tiga B. Dua C. Lima D. Empat	A	Memahami bunyi tiap sila	C2 (Pemahaman)
17.	Sila keempat dilambangkan oleh ... A. bintang B. kepala banteng C. padi dan kapas D. rantai emas	B	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1-C2 (Pengetahuan & Pemahaman)

18.	Menghargai pendapat teman merupakan sikap dari sila ... A. pertama B. kedua C. keempat D. kelima	C	Mengaitkan sila dengan nilai atau perilaku sehari-hari	C3 (Penerapan)
19.	Sikap adil terhadap sesama menunjukkan pengamalan sila ke ... A. satu B. dua C. empat D. lima	D	Mengaitkan sila dengan nilai atau perilaku sehari-hari	C3 (Penerapan)
20.	Contoh penerapan sila ketiga di sekolah adalah... A. shalat tepat waktu B. menaati tata tertib C. bekerja sama saat piket D. menolong orang sakit	C	Mengaitkan sila dengan nilai atau perilaku sehari-hari	C3 (Penerapan)

RUBRIK SOAL POSTTEST

NO	SOAL	JAWABAN	INDIKATOR	LEVEL KOGNITIF
1.	Kemanusiaan yang adil dan beradab bunyi sila ke... A. Lima B. Dua C. Tiga D. Satu	B	Memahami Bunyi Tiap Sila	C2 (Pemahaman)
2.	Pancasila terdiri dari ... sila. A. Tiga B. Empat C. Lima D. Enam	C	Mengetahui Jumlah Sila Dalam Pancasila	C1 (Pengetahuan)
3.	Bunyi sila ke-2 adalah ... A. Kemanusiaan yang adil dan beradab B. Persatuan Indonesia C. Keadilan Sosial D. Ketuhanan yang Maha Esa	C	Memahami bunyi tiap sila	C2 (Pemahaman)
4.	Lambang dari sila keempat adalah ... A. Kepala Banteng B. Pohon Beringin C. Bintang D. Rantai Emas	A	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1-C2 (Pengetahuan & Pemahaman)
5.	Lambang dari sila ke-1 adalah ... A. rantai B. bintang C. padi dan kapas D. pohon beringin	B	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1-C2 (Pengetahuan & Pemahaman)

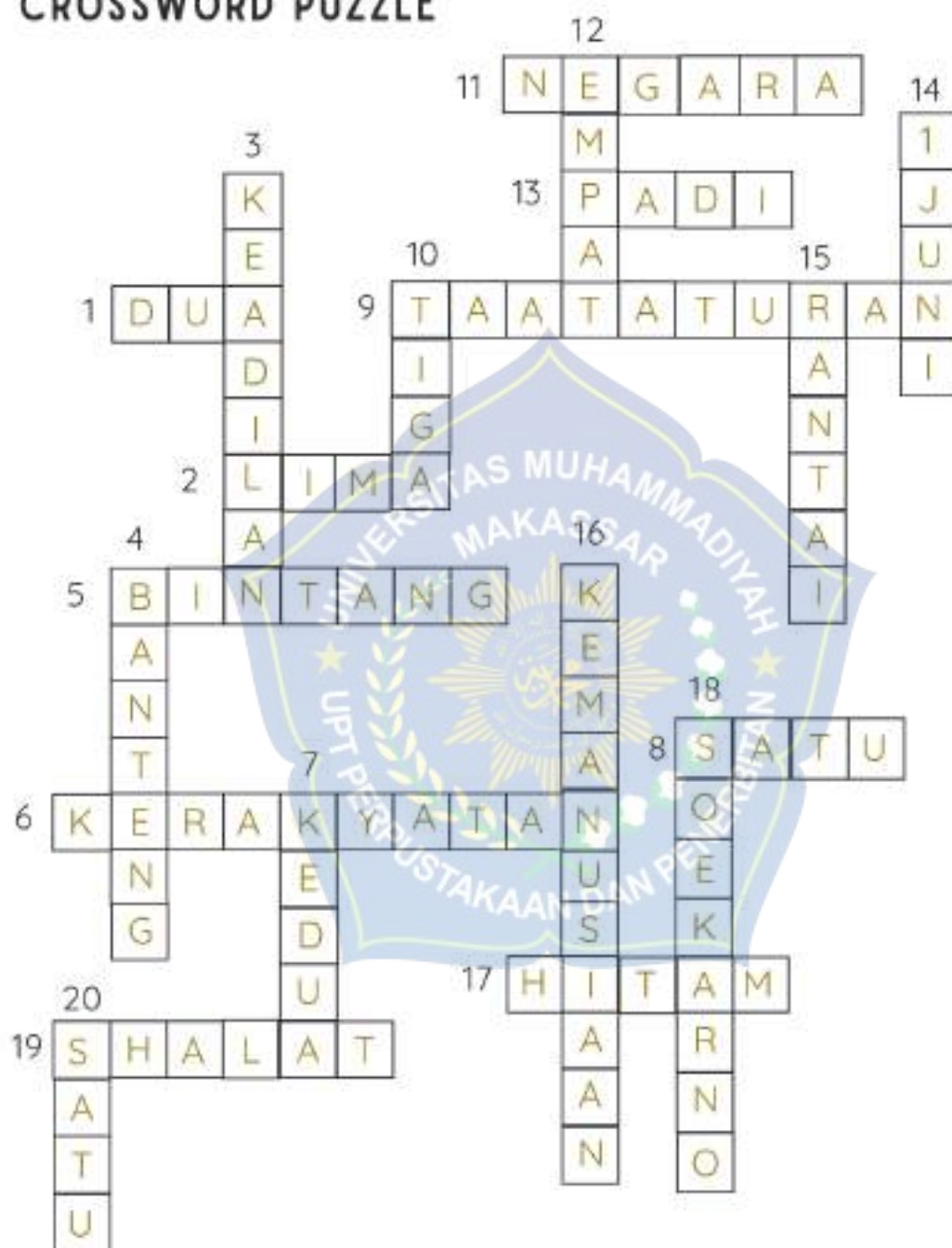
6.	Bunyi sila keempat adalah ... A. Kemanusiaan yang adil dan beradab B. Persatuan Indonesia C. Keadilan Sosial D. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat	D	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C2 (Pemahaman)
7.	Rantai emas melambangkan sila ... A. kesatu B. kedua C. ketiga D. kelima	B	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1-C2 (Pengetahuan &Pemahaman)
8.	Nilai taat beragama terkandung dalam sila... A. Dua B. Empat C. Satu` D. Lima	C	Mengaitkan sila dengan nilai atau perilaku sehari-hari	C3 (Penerapan)
9.	Sila ke-5 mengajarkan kita untuk ... A. taat aturan B. menyayangi sesama C. bersatu dalam keberagaman D. menolong orang tua	A	Mengaitkan sila dengan nilai atau perilaku sehari-hari	C3 (Penerapan)
10.	Pohon beringin adalah lambang dari sila ke ... A. satu B. dua C. tiga D. empat	C	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1-C2 (Pengetahuan &Pemahaman)
11.	Pancasila adalah dasar ... A. negara B. suku C. provinsi D. kabupaten	A	Memahami bunyi tiap sila	C2 (Pemahaman)

12.	Menghargai pendapat teman saat diskusi terkandung dalam sila...	D	Mengaitkan sila dengan nilai atau perilaku sehari-hari	C3 (Penerapan)
13.	Sila kelima dilambangkan oleh ... A. bintang B. kepala banteng C. padi dan kapas D. rantai emas	C	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1-C2 (Pengetahuan & Pemahaman)
14.	Pancasila diperingati setiap tanggal ... A. 1 Juni B. 17 Agustus C. 21 April D. 10 November	A	Mengetahui tokoh dan tanggal lahir Pancasila	<u>C1</u> (Pengetahuan)
15.	Sila kelima dilambangkan oleh ... A. bintang B. kepala banteng C. padi dan kapas D. rantai emas	D	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1-C2 (Pengetahuan & Pemahaman)
16.	Bunyi sila kedua adalah ... A. Kemanusiaan yang adil dan beradab B. Persatuan Indonesia C. Keadilan sosial D. Ketuhanan yang maha esa	A	Memahami bunyi tiap sila	C2 (Pemahaman)
17.	Warna dasar lambang Pancasila adalah ... A. hijau B. merah C. kuning D. hitam	D	Mengenal lambang-lambang sila Pancasila	C1-C2 (Pengetahuan & Pemahaman)

18.	Yang membuat dasar negara Pancasila adalah ... A. Ir. Soekarno B. Hatta C. Mohammad Yamin D. Soeharto	A	Mengetahui tokoh dan tanggal lahir Pancasila	C1 (Pengetahuan)
19.	Contoh penerapan sila ketiga di sekolah adalah... A. shalat tepat waktu B. menaati tata tertib C. bekerja sama saat piket D. menolong orang sakit	A	Mengaitkan sila dengan nilai atau perilaku sehari-hari	C3 (Penerapan)
20.	penerapan berdoa sebelum belajar di sekolah terkandung dalam sila... A. Tiga B. Empat C. Satu D. Dua	C	Mengaitkan sila dengan nilai atau perilaku sehari-hari	C3 (Penerapan)

Nama: _____

Kelas: _____

CROSSWORD PUZZLE

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

TES HASIL BELAJAR *PRETEST*

Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)
Nama Sekolah	: UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1
WAKTU PELAKSANAAN	
Hari/Tanggal	:
Jam	:
IDENTITAS SISWA	
Nama Siswa	:
Kelas	:

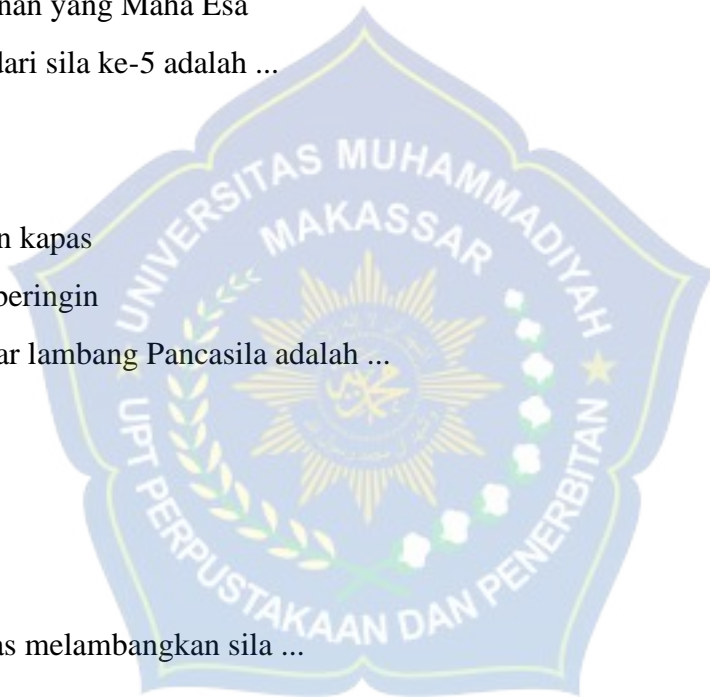
Petunjuk Pengerjaan:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan pertanyaan dibawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
5. Jika ada soal yang kurang dipahami silahkan bertanya kepada guru!

Soal Pilihan Ganda!

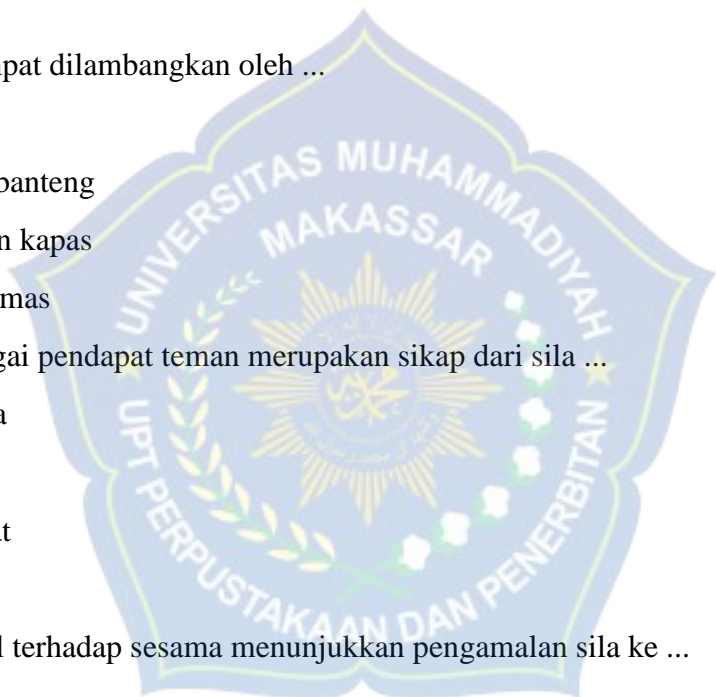
1. Pancasila adalah dasar ...
 - A. Provinsi
 - B. Negara
 - C. Suku
 - D. Kabupaten
2. Pancasila terdiri dari ... sila
 - A. Tiga
 - B. Empat
 - C. Lima
 - D. Enam

3. Lambang dari sila pertama adalah ...
- A. Pohon Beringin
 - B. Kepala Banteng
 - C. Bintang
 - D. Rantai Emas
4. Bunyi sila ke-3 adalah ...
- A. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - B. Persatuan Indonesia
 - C. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan
 - D. Ketuhanan yang Maha Esa
5. Lambang dari sila ke-5 adalah ...
- A. rantai
 - B. bintang
 - C. padi dan kapas
 - D. pohon beringin
6. Warna dasar lambang Pancasila adalah ...
- A. hijau
 - B. merah
 - C. kuning
 - D. hitam
7. Rantai emas melambangkan sila ...
- A. kesatu
 - B. kedua
 - C. ketiga
 - D. kelima
8. Nilai yang terkandung dalam sila pertama adalah...
- A. musyawarah
 - B. keadilan
 - C. taat beragama`
 - D. gotong royong



9. Sila ke-5 mengajarkan kita untuk ...
- A. taat aturan
 - B. menyayangi sesama
 - C. bersatu dalam keberagaman
 - D. menolong orang tua
10. Pohon beringin adalah lambang dari sila ke ...
- A. satu
 - B. dua
 - C. tiga
 - D. empat
11. Arti dari kepala banteng dalam lambang Pancasila adalah ...
- A. kemanusiaan
 - B. persatuan
 - C. kebijaksanaan
 - D. keadilan
12. Apa arti padi dan kapas dalam sila kelima...
- A. Ketuhanan
 - B. Persatuan
 - C. Kesejahteraan
 - D. Kebebasan berpendapat
13. Pancasila diperingati setiap tanggal ...
- A. 1 Juni
 - B. 17 Agustus
 - C. 21 April
 - D. 10 November
14. Yang membuat dasar negara Pancasila adalah ...
- A. Ir. Soekarno
 - B. Hatta
 - C. Mohammad Yamin
 - D. Soeharto



15. Sila keempat berisi tentang ...
- A. kerakyatan
 - B. ketuhanan
 - C. persatuan
 - D. keadilan
16. Bunyi Persatuan Indonesia adalah sila ...
- A. Tiga
 - B. Dua
 - C. Lima
 - D. Empat
17. Sila keempat dilambangkan oleh ...
- A. bintang
 - B. kepala banteng
 - C. padi dan kapas
 - D. rantai emas
18. Menghargai pendapat teman merupakan sikap dari sila ...
- A. pertama
 - B. kedua
 - C. keempat
 - D. kelima
19. Sikap adil terhadap sesama menunjukkan pengamalan sila ke ...
- A. satu
 - B. dua
 - C. empat
 - D. lima
20. Contoh penerapan sila ketiga di sekolah adalah...
- A. shalat tepat waktu
 - B. menaati tata tertib
 - C. bekerja sama saat piket
 - D. menolong orang sakit
- 
- The logo is a blue shield-shaped emblem. At the top, it says 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH' in a semi-circle. In the center, there is a golden sunburst or star-like symbol. Below the central symbol, it says 'MAKASSAR' in a semi-circle. At the bottom, it says 'UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN' in a semi-circle. The entire logo is semi-transparent and serves as a background for the lower half of the page.

TES HASIL BELAJAR *PRETEST*

Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)
Nama Sekolah	: UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1
WAKTU PELAKSANAAN	
Hari/Tanggal	:
Jam	:
IDENTITAS SISWA	
Nama Siswa	: MUHAMMAD ARDANI
Kelas	: 3A

Petunjuk Pengerjaan:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan pertanyaan dibawah ini!
2. Tulistah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
5. Jika ada soal yang kurang dipahami silahkan bertanya kepada guru!

40

Soal Pilihan Ganda!

1. Pancasila adalah dasar ...

- A. Provinsi
- ☒ B. Negara
- C. Suku
- D. Kabupaten

2. Pancasila terdiri dari ... sila

- A. Tiga
- B. Empat
- ☒ C. Lima
- D. Enam

3. Lambang dari sila pertama adalah ...
- A. Pohon Beringin
 - ☒ B. Kepala Banteng
 - C. Bintang
 - D. Rantai Emas
4. Bunyi sila ke-3 adalah ...
- A. Kemusiaan yang adil dan beradab
 - ☒ B. Persatuan Indonesia
 - C. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan
 - D. Ketuhanan yang Maha Esa
5. Lambang dari sila ke-5 adalah ...
- ☒ A. rantai
 - B. bintang
 - C. padi dan kapas
 - D. pohon beringin
6. Warna dasar lambang Pancasila adalah ...
- A. hijau
 - ☒ B. merah
 - C. kuning
 - D. hitam
7. Rantai emas melambangkan sila ...
- A. kesatu
 - B. kedua
 - C. ketiga
 - ☒ D. kelima
8. Nilai yang terkandung dalam sila pertama adalah...
- A. masyrwanah
 - B. kerdilan
 - ☒ C. taat beragama
 - D. gotong royong

9. Sila ke-5 mengajarkan kita untuk ...

- A. taat aturan
- B. menyayangi sesama
- ☒ C. bersatu dalam keberagaman
- D. menolong orang tua

X

10. Pohon beringin adalah lambang dari sila ke ...

- ☒ A. satu
- B. dua
- C. tiga
- D. empat

X

11. Arti dari kepala banteng dalam lambang Pancasila adalah ...

- ☒ A. kemanusiaan
- B. persatuan
- C. kebijaksanaan
- D. keadilan

X

12. Apa arti padi dan kapas dalam sila kelima ...

- A. Ketuhanan
- ☒ B. Persatuan
- C. Kesejahteraan
- D. Kebebasan berpendapat

X

13. Pancasila diperingati setiap tanggal ...

- ☒ A. 1 Juni
- B. 17 Agustus
- C. 21 April
- D. 10 November

5

14. Yang membuat dasar negara Pancasila adalah ...

- ☒ A. Ir. Soekarno
- B. Hatta
- C. Mohammad Yamin
- D. Soeharto

✓

5

15. Sila keempat berisi tentang ...

- ☒ A. kerakyatan
- B. ketuhanan
- C. persatuan
- D. kerdilan

16. Bunyi Persatuan Indonesia adalah sila ...

- ☒ A. Tiga
- B. Dua
- C. Lima
- D. Empat

17. Sila keempat dilambangkan oleh ...

- A. bintang
- B. kepala banteng
- ☒ C. padi dan kapas
- D. rantai emas

18. Menghargai pendapat teman merupakan sikap dari sila ...

- ☒ A. pertama
- B. kedua
- C. keempat
- D. kelima

19. Sikap adil terhadap sesama menunjukkan pengamalan sila ke ...

- A. satu
- B. dua
- ☒ C. empat
- D. lima

20. Contoh penerapan sila ketiga di sekolah adalah...

- A. shalat tepat waktu
- B. menaati tata tertib
- C. bekerja sama saat piket
- ☒ D. menolong orang sakit

TES HASIL BELAJAR PRETEST

Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)
Nama Sekolah	: UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1
WAKTU PELAKSANAAN	
Hari/Tanggal	:
Jam	:
IDENTITAS SISWA	
Nama Siswa	: ZAKIR ALFARABI
Kelas	: 3A

Petunjuk Pengerjaan:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan pertanyaan dibawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
5. Jika ada soal yang kurang dipahami silahkan bertanya kepada guru!

45

Soal Pilihan Ganda!

1. Pancasila adalah dasar ...
 - A. Provinsi
 - ☒ B. Negara
 - C. Suku
 - D. Kabupaten
2. Pancasila terdiri dari ... sila
 - A. Tiga
 - B. Empat
 - ☒ C. Lima
 - D. Enam

3. Lambang dari sila pertama adalah ...

- A. Pohon Beringin
- B. Kepala Banteng
- ☒ C. Bintang
- D. Rantai Emas

4. Bunyi sila ke-3 adalah ...

- A. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- ☒ B. Persatuan Indonesia
- C. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan
- D. Ketuhanan yang Maha Esa

5. Lambang dari sila ke-5 adalah ...

- ☒ A. rantai
- B. bintang
- C. padi dan kapas
- D. pohon beringin

6. Warna dasar lambang Pancasila adalah ...

- A. hijau
- ☒ B. merah
- C. kuning
- D. hitam

7. Rantai emas melambangkan sila ...

- A. kesatu
- B. kedua
- ☒ C. ketiga
- D. kelima

8. Nilai yang terkandung dalam sila pertama adalah ...

- A. musyawarah
- B. keadilan
- ☒ C. taat beragama
- D. gotong royong

9. Sila ke-5 mengajarkan kita untuk ...

- A. taat aturan
- B. menyayangi sesama
- C. bersatu dalam keberagaman
- ☒ D. menolong orang tua

10. Pohon beringin adalah lambang dari sila ke ...

- A. satu
- ☒ B. dua
- C. tiga
- D. empat

11. Arti dari kepala banteng dalam lambang Pancasila adalah ...

- A. kemanusiaan
- B. persatuan
- C. kebijaksanaan
- ☒ D. keadilan

12. Apa arti padi dan kapas dalam sila kelima...

- A. Ketuhanan
- B. Persatuan
- C. Kesejahteraan
- ☒ D. Kebebasan berpendapat

13. Pancasila diperingati setiap tanggal ...

- A. 1 Juni
- ☒ B. 17 Agustus
- C. 21 April
- D. 10 November

14. Yang membuat dasar negara Pancasila adalah ...

- ☒ A. Ir. Soekarno
- B. Hatta
- C. Mohammad Yamin
- D. Soeharto

15. Sila keempat berisi tentang ...

- ☒ A. kerakyatan
- B. ketuhanan
- C. persatuan
- D. keadilan

16. Bunyi Persatuan Indonesia adalah sila ...

- ☒ A. Tiga
- B. Dua
- C. Lima
- D. Empat

17. Sila keempat dilambangkan oleh ...

- A. bintang
- B. kepala banteng
- C. padi dan kapas
- D. rantai emas

18. Menghargai pendapat teman merupakan sikap dari sila ...

- A. pertama
- B. kedua
- C. keempat
- D. kelima

19. Sikap adil terhadap sesama menunjukkan pengamalan sila ke ...

- A. satu
- B. dua
- C. empat
- ☒ D. lima

20. Contoh penerapan sila ketiga di sekolah adalah ...

- A. shalat tepat waktu
- ☒ B. menaati tata tertib
- C. bekerja sama saat piket
- D. menolong orang sakit

TES HASIL BELAJAR PRETEST

Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)
Nama Sekolah	: UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1
WAKTU PELAKSANAAN	
Hari/Tanggal	:
Jam	:
IDENTITAS SISWA	
Nama Siswa	: <i>Betha Kurnia</i>
Kelas	: <i>3A</i>

Petunjuk Pengerjaan:

1. Berdo'lah sebelum mengerjakan pertanyaan dibawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
5. Jika ada soal yang kurang dipahami silahkan bertanya kepada guru!

Soal Pilihan Ganda!

1. Pancasila adalah dasar ...

- ☒ A. Provinsi
- ☐ B. Negara
- ☐ C. Suku
- ☐ D. Kabupaten

2. Pancasila terdiri dari ... sila

- ☐ A. Tiga
- ☐ B. Empat
- ☒ C. Lima
- ☐ D. Enam

50

3. Lambang dari sila pertama adalah ...
- A. Pohon Beringin
 - B. Kepala Banteng
 - ☒ C. Bintang
 - D. Rantai Emas
4. Bunyi sila ke-3 adalah ...
- A. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - ☒ B. Persatuan Indonesia
 - C. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan
 - D. Ketuhanan yang Maha Esa
5. Lambang dari sila ke-5 adalah ...
- A. rantai
 - B. bintang
 - C. padi dan kapas
 - ☒ D. pohon beringin
6. Warna dasar lambang Pancasila adalah ...
- A. hijau
 - ☒ B. merah
 - C. kuning
 - D. hitam
7. Rantai emas melambangkan sila ...
- A. kesatu
 - ☒ B. kedua
 - C. ketiga
 - D. kelima
8. Nilai yang terkandung dalam sila pertama adalah...
- ☒ A. musyawarah
 - B. kendilan
 - C. taat beragama
 - D. gotong royong

9. Sila ke-5 mengajarkan kita untuk ...

- A. taat aturan
- B. menyayangi sesama
- C. bersatu dalam keberagaman
- ☒ D. menolong orang tua

10. Pohon beringin adalah lambang dari sila ke ...

- A. satu
- B. dua
- ☒ C. tiga
- D. empat

11. Arti dari kepala banteng dalam lambang Pancasila adalah ...

- A. kemusiaan
- ☒ B. persatuan
- C. kebijaksanaan
- D. kesdilan

12. Apa arti padi dan kapas dalam sila kelima...

- ☒ A. Ketuhanan
- B. Persatuan
- C. Kesejahteraan
- D. Kebebasan berpendapat

13. Pancasila diperingati setiap tanggal ...

- ☒ A. 1 Juni
- B. 17 Agustus
- C. 21 April
- D. 10 November

14. Yang membuat dasar negara Pancasila adalah ...

- ☒ A. Ir. Soekarno
- B. Hatta
- C. Mohammad Yamin
- D. Soeharto

15. Sila keempat berisi tentang ...

- ☒ A. kerakyatan
- B. ketuhanan
- C. persatuan
- D. keadilan

16. Bunyi Persatuan Indonesia adalah sila ...

- ☒ A. Tiga
- B. Dua
- C. Lima
- D. Empat

17. Sila keempat dilambangkan oleh ...

- A. bintang
- B. kepala banteng
- ☒ C. padi dan kapas
- D. rantai emas

18. Menghargai pendapat teman merupakan sikap dari sila ...

- A. pertama
- B. kedua
- C. keempat
- ☒ D. kelima

19. Sikap adil terhadap sesama menunjukkan pengamalan sila ke ...

- A. satu
- ☒ B. dua
- C. empat
- D. lima

20. Contoh penerapan sila ketiga di sekolah adalah...

- A. shalat tepat waktu
- B. menaati tata tertib
- ☒ C. bekerja sama saat piket
- D. menolong orang sakit

TES HASIL BELAJAR *POSTEST*

Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)
Nama Sekolah	: UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1
WAKTU PELAKSANAAN	
Hari/Tanggal	:
Jam	:
IDENTITAS SISWA	
Nama Siswa	:
Kelas	:

Petunjuk Pengerjaan:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan pertanyaan dibawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Pilihlah jawaban dengan benar dan memberi tanda (X)!
5. Tulislah jawaban dikotak isian mendatar atau menurun yang sesuai

Soal Pilihan Ganda!


1. Kemanusiaan yang adil dan beradab bunyi sila ke...

- A. Lima
- B. Dua
- C. Tiga
- D. Satu

2. Pancasila terdiri dari ... sila.

- A. Tiga
- B. Empat
- C. Lima
- D. Enam

3. Bunyi sila ke-2 adalah ...
 - A. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - B. Persatuan Indonesia
 - C. Keadilan Sosial
 - D. Ketuhanan yang Maha Esa
4. Lambang dari sila keempat adalah ...
 - A. Kepala Banteng
 - B. Pohon Beringin
 - C. Bintang
 - D. Rantai Emas
5. Lambang dari sila ke-1 adalah ...
 - A. rantai
 - B. bintang
 - C. padi dan kapas
 - D. pohon beringin
6. Bunyi sila keempat adalah ...
 - A. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - B. Persatuan Indonesia
 - C. Keadilan Sosial
 - D. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat
7. Rantai emas melambangkan sila ...
 - A. kesatu
 - B. kedua
 - C. ketiga
 - D. kelima
8. Nilai taat beragama terkandung dalam sila...
 - A. Dua
 - B. Empat
 - C. Satu
 - D. Lima

9. Sila ke-5 mengajarkan kita untuk ...
- A. taat aturan
 - B. menyayangi sesama
 - C. bersatu dalam keberagaman
 - D. menolong orang tua
10. Pohon beringin adalah lambang dari sila ke ...
- A. satu
 - B. dua
 - C. tiga
 - D. empat
11. Pancasila adalah dasar ...
- A. negara
 - B. suku
 - C. provinsi
 - D. kabupaten
12. Menghargai pendapat teman saat diskusi terkandung dalam sila...
- A. Satu
 - B. Dua
 - C. Tiga
 - D. Empat
13. Sila kelima dilambangkan oleh ...
- A. bintang
 - B. kepala banteng
 - C. padi dan kapas
 - D. rantai emas
14. Pancasila diperingati setiap tanggal ...
- A. 1 Juni
 - B. 17 Agustus
 - C. 21 April
 - D. 10 November
- 

15. Sila kelima dilambangkan oleh ...

- A. bintang
- B. kepala banteng
- C. padi dan kapas
- D. rantai emas

16. Bunyi sila kedua adalah ...

- A. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- B. Persatuan Indonesia
- C. Keadilan sosial
- D. Ketuhanan yang maha esa

17. Warna dasar lambang Pancasila adalah ...

- A. hijau
- B. merah
- C. kuning
- D. hitam

18. Yang membuat dasar negara Pancasila adalah ...

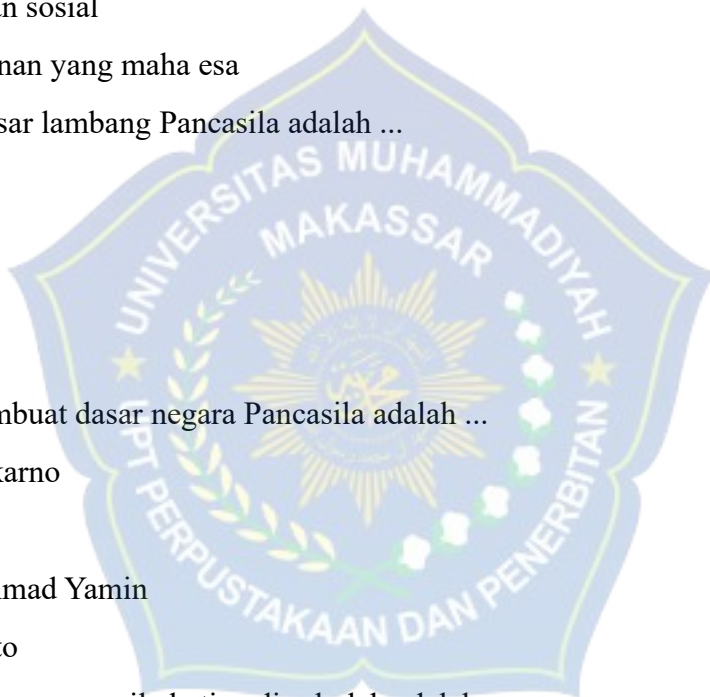
- A. Ir. Soekarno
- B. Hatta
- C. Mohammad Yamin
- D. Soeharto

19. Contoh penerapan sila ketiga di sekolah adalah...

- A. shalat tepat waktu
- B. menaati tata tertib
- C. bekerja sama saat piket
- D. menolong orang sakit

20. Penerapan berdoa sebelum belajar di sekolah terkandung dalam sila...

- A. Tiga
- B. Empat
- C. Satu
- D. Dua



TES HASIL BELAJAR POSTEST

Mata Pelajaran :	Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)
Nama Sekolah :	UPT SPF SD Inpres Miasaupa I
WAKTU PELAKSANAAN	
Hari/Tanggal :	
Jam :	
IDENTITAS SISWA	
Nama Siswa :	Muhammad Fadhil
Kelas :	7A

Petunjuk Pengerjaan:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan pertanyaan dibawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Pilihlah jawaban dengan benar dan memberi tanda (X)!
5. Tulislah jawaban dikotak isian mendatar atau menurun yang sesuai!

Soal Pilihan Ganda!

1. Kemanusiaan yang adil dan beradab bunyi sila ke...

- A. Lima
- B. Dua
- C. Tiga
- ☒ D. Satu

2. Pancasila terdiri dari ... sila.

- A. Tiga
- B. Empat
- ☒ C. Lima
- D. Enam

85

3. Bunyi sila ke-2 adalah ...
A. Kemanusiaan yang adil dan beradab
☒ B. Persatuan Indonesia
C. Keadilan Sosial
D. Ketuhanan yang Maha Esa
4. Lambang dari sila keempat adalah ...
☒ A. Kepala Banteng
B. Pohon Beringin
C. Bintang
D. Rantai Emas
5. Lambang dari sila ke-I adalah ...
☒ A. rantai
B. bintang
C. padi dan kapas
D. pohon beringin
6. Bunyi sila keempat adalah ...
A. Kemanusiaan yang adil dan beradab
B. Persatuan Indonesia
C. Keadilan Sosial
☒ D. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat
7. Rantai emas melambangkan sila ...
A. kesatu
☒ B. kedua
C. ketiga
D. kelima
8. Nilai taat beragama terkandung dalam sila...
A. Dua
B. Empat
☒ C. Satu
D. Lima



9. Sila ke-5 mengajarkan kita untuk ...
☒ A. taat aturan
B. menyayangi sesama
C. bersatu dalam keberagaman
D. menolong orang tua
10. Pohon beringin adalah lambang dari sila ke ...
A. satu
B. dua
☒ C. tiga
D. empat
11. Pancasila adalah dasar ...
☒ A. negara
B. suku
C. provinsi
D. kabupaten
12. Menghargai pendapat teman saat diskusi terkandung dalam sila ...
A. Satu
B. Dua
C. Tiga
☒ D. Empat
13. Sila kelima dilambangkan oleh ...
A. bintang
B. kepala banteng
☒ C. padi dan kapas
D. rantai emas
14. Pancasila diperingati setiap tanggal ...
☒ A. 1 Juni
B. 17 Agustus
C. 21 April
D. 10 November

15. Sila kelima dilambangkan oleh —
A. bintang
B. kepala banteng
C. padi dan kapas
☒ D. rantai emas
16. Bunyi sila kedua adalah ...
☒ A. Kemanusiaan yang adil dan beradab
B. Persatuan Indonesia
C. Keadilan sosial
D. Ketuhanan yang maha esa
17. Warna dasar lambang Pancasila adalah ...
A. hijau
B. merah
C. kuning
☒ D. hitam
18. Yang membuat dasar negara Pancasila adalah ...
☒ A. Ir. Soekarno
B. Hatta
C. Mohammad Yamin
D. Soeharto
19. Contoh penerapan sila ketiga di sekolah adalah...
☒ A. shalat tepat waktu
B. menaati tata tertib
C. bekerja sama saat piket
D. menolong orang sakit
20. Penerapan berdoa sebelum belajar di sekolah terkandung dalam sila...
A. Tiga
B. Empat
☒ C. Satu
D. Dua

Nama: MUHAMMAD

Kelas: 3A

CROSSWORD PUZZLE



TES HASIL BELAJAR POSTEST

Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)
Nama Sekolah	: UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1
WAKTU PELAKSANAAN	
Hari/Tanggal	:
Jam	:
IDENTITAS SISWA	
Nama Siswa	: <u>ADELIAN RUA</u>
Kelas	: <u>3A</u>

Petunjuk Pengerjaan:

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan pertanyaan dibawah ini!
2. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
4. Pilihlah jawaban dengan benar dan memberi tanda (X)!
5. Tulislah jawaban dikotak isian mendatar atau menurun yang sesuai!

Soal Pilihan Ganda!

1. Kemanusiaan yang adil dan beradab bunyi sila ke...

- A. Lima
~~B. Dua~~
 C. Tiga
 D. Satu

2. Pancasila terdiri dari ... sila.

- A. Tiga
 B. Empat
 C. Lima
~~D. Enam~~

3. Bunyi sila ke-2 adalah ...

- ☒ A. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- B. Persatuan Indonesia
- C. Keadilan Sosial
- D. Ketuhanan yang Maha Esa

4. Lambang dari sila keempat adalah ...

- ☒ A. Kepala Banteng
- B. Pohon Beringin
- C. Bintang
- D. Rantai Emas

5. Lambang dari sila ke-1 adalah ...

- A. rantai
- ☒ B. bintang
- C. padi dan kapas
- D. pohon beringin

6. Bunyi sila keempat adalah ...

- A. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- B. Persatuan Indonesia
- C. Keadilan Sosial
- ☒ D. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat

7. Rantai emas melambangkan sila ...

- A. kesatu
- ☒ B. kedua
- C. ketiga
- D. kelima

8. Nilai taat beragama terkandung dalam sila...

- A. Dua
- B. Empat
- ☒ C. Satu
- D. Lima

9. Sila ke-5 mengajarkan kita untuk ...

- ☒ A. taat aturan
- B. menyayangi sesama
- C. bersatu dalam keberagaman
- D. menolong orang tua

10. Pohon beringin adalah lambang dari sila ke ...

- A. satu
- B. dua
- ☒ C. tiga
- D. empat

11. Pancasila adalah dasar ...

- ☒ A. negara
- B. suku
- C. provinsi
- D. kabupaten

12. Menghargai pendapat teman saat diskusi terkandung dalam sila...

- A. Satu
- B. Dua
- C. Tiga
- ☒ D. Empat

13. Sila kelima dilambangkan oleh ...

- A. bintang
- B. kepala banteng
- ☒ C. padi dan kapas
- D. rantai emas

14. Pancasila diperingati setiap tanggal ...

- ☒ A. 1 Juni
- B. 17 Agustus
- C. 21 April
- D. 10 November

15. Sila kelima dilambangkan oleh ...

- A. bintang
- B. kepala banteng
- C. padi dan kapas
- ☒ D. rantai emas

16. Bunyi sila kedua adalah ...

- ☒ A. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- B. Persatuan Indonesia
- C. Keadilan sosial
- D. Ketuhanan yang maha esa

17. Warna dasar lambang Pancasila adalah ...

- A. hijau
- B. merah
- C. kuning
- ☒ D. hitam

18. Yang membuat dasar negara Pancasila adalah ...

- ☒ A. Ir. Soekarno
- B. Hatta
- C. Mohammad Yamin
- D. Soeharto

19. Contoh penerapan sila ketiga di sekolah adalah...

- ☒ A. shalat tepat waktu
- B. menaati tata tertib
- C. bekerja sama saat piket
- D. menolong orang sakit

20. Penerapan berdoa sebelum belajar di sekolah terkandung dalam sila...

- A. Tiga
- B. Empat
- ☒ C. Satu
- D. Dua

Nama: ADELIAH HUR

Kelas: 3A

CROSSWORD PUZZLE



Lampiran 6. Hasil Data Pretest dan Posttest**TABEL HASIL PENINGKATAN NILAI PRETEST DAN POSSTEST
SISWA**

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1.	ANA	P	35	75
2.	AAAGA	L	45	80
3.	ADYT	L	30	85
4.	AFB	P	50	100
5.	AAAF	L	55	90
6.	ATHZH	L	40	90
7.	ATYZH	L	45	85
8.	AFB	P	50	90
9.	BK	P	45	95
10.	CEW	P	40	90
11.	FAM	L	45	90
12.	FKM	P	55	80
13.	FID	P	60	85
14.	HFA	L	35	100
15.	HH	L	50	95
16.	MFDA	L	45	80
17.	MAS	L	40	85
18.	MAI	L	40	95
19.	MA	L	50	90
20.	MFS	L	45	95
21.	NUPH	P	45	80
22.	NAA	P	50	100
23.	RAP	P	35	90
24.	SZR	P	50	100
25.	ZAS	L	45	90
26.	ZA	L	40	85

Lampiran 7. Hasil data *SPSS* Versi 27

1. Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
sebelum diberi perlakuan	26	30	60	44,81	6,997
setelah diberi perlakuan	26	75	100	89,23	7,027
Valid N (listwise)	26				

2. Persentase Frekuensi Pretest dan Posttest

sebelum diberi perlakuan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 30	1	3,8	3,8	3,8
35	3	11,5	11,5	15,4
40	5	19,2	19,2	34,6
45	8	30,8	30,8	65,4
50	6	23,1	23,1	88,5
55	2	7,7	7,7	96,2
60	1	3,8	3,8	100,0
Total	26	100,0	100,0	

setelah diberi perlakuan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 75	1	3,8	3,8	3,8
80	4	15,4	15,4	19,2
85	5	19,2	19,2	38,5
90	8	30,8	30,8	69,2
95	4	15,4	15,4	84,6
100	4	15,4	15,4	100,0
Total	26	100,0	100,0	

3. Uji Normalitas

Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov^a

	Statistic	df	Sig.
sebelum diberi perlakuan	,165	26	,067
setelah diberi perlakuan	,159	26	,090

4. Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
sebelum diberi perlakuan	Based on Mean	,883	4	20	,492
	Based on Median	,518	4	20	,723
	Based on Median and with adjusted df	,518	4	12,909	,724
	Based on trimmed mean	,836	4	20	,519

5. Uji Hipotesis

Paired Samples Test

Paired Differences

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	sebelum diberi perlakuan - setelah diberi perlakuan	-44,423	9,309	1,826	-48,183	-40,663	-24,333	25	,001

Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Foto Bersama Kepala Sekolah



Gambar 2. Pemberian *Pretest* Pada Kelas III A



Gambar 3. Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*



Gambar 3. Pemberian Posttest Pada Kelas III A

Lampiran 9. Persuratan Penelitian


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

 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 084170211185500 Makassar 90221 e-mail: lp2m@unismuh.ac.id

Nomor : 7117/05/C.4-VIII/V/1446/2025

31 May 2025 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

04 Dzulhijjah 1446

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 427/FKIP/A.4-II/V/1446/2025 tanggal 21 Mei 2025, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

 Nama : **NURASHARAENI MARDANIA DARMAWAN**

 No. Stambuk : **10540 1119621**

 Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

 Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

 Pekerjaan : **Mahasiswa**

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

"PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS III UPT SPF SD INPRES MINASA UPA I"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 4 Juni 2025 s/d 4 Agustus 2025.

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

 Ketua LP3M,

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



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

Jl. Daengmalle No. 5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448036
 Website : <http://smap-nmdp.sulselprov.go.id> Email : pspp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 14841/S.01/PTSP/2025	Kepada Yth.
Lampiran	: *	Walikota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 7117/05/C.4-VIII/V/1446/2025 tanggal 31 Mei 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/pemisi dibawah ini:

Nama	: NURASHARAENI MARDANIA DARMAWAN
Nomor Pokok	: 105401119621
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin No. 259, Makassar

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

" PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS III UPT SPF SD INPRES MINASAUPA I "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 05 Juli s/d 05 Agustus 2025

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 03 Juli 2025

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



ASRUL SANI, S.H., M.Si
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA (IV/c)
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth.
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. Peninggal



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR

DINAS PENDIDIKAN

Jl. A.P. Pettarani No.62 Kel. Tamalene Kec. Panakkajene
Kota Makassar 90232, Sulawesi Selatan
Laman: <https://kota-makassar.go.id> - email: disdikmakassar@gmail.com

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 070/235/K/Umkep/VI/2025

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/6304/SKP/SB/DPMPTSP/7/2025 Tanggal 16 Juli 2025 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : NURASHARAENI MARDANIA DARMAWAN
NIM/Jurusan : 105401119621 / PGSD
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.250, Makassar

Untuk : Melakukan Penelitian di UPT SPF SDI Minsa Upa / Kota Makassar dalam rangka Penyusunan Skripsi pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

"PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS III UPT SPF SDI MINSA UPA I"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

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

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 18 Juli 2025

Kasubid Umum Dan Kepegawaian



MUHAMMAD GUNTUR, S.Pd., M.Pd

Pejabat Pembina Tk.I

NIP. 197007211998021002



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Hurusbarneni Masdiana Darmawan NIM: 105401119621

Judul Penelitian :

Tanggal Ujian Proposal : 21 Maret 2025

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.		melakukan observasi	<i>H</i>
2.		Pemberian pretest	<i>H</i>
3.		pertemuan pertama	<i>H</i>
4.		pertemuan kedua	<i>H</i>
5.		pertemuan ketiga	<i>H</i>
6.		pertemuan keempat	<i>H</i>
7.		pertemuan kelima	<i>H</i>
8.		pertemuan keenam	<i>H</i>
9.		pemberian posttest	<i>H</i>
10.			

..... 20

Ketua Prodi

[Signature]
Dr. Alim Bahri S. Pd., M. Pd.
NBM.17489133

Mengarahkan



..... 20

Catatan:

Pencatatan dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.

Penelitian yang dilaksanakan setelah ujian proposal dapat dilaksanakan dan harus dibuktikan penelitian ulang.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH

Jalan Sultan Alauddin No 200 Makassar
Telp: (0411) 4090720/41132/409
Email: info@ummu.ac.id
Web: www.ummu.ac.id

KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nursharani Mardania Darmawan
NIM : 105401119621
Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Crossword
Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Dikelas III UPTD SPF
SD Inpres Minasauga 1
Pembimbing : 1. Dr. Abdul Aziz, S.Pd., M.Pd
2. Rismawati, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	8-7-2025	Hasil belajar Sesuai dengan tentang	
2	16-7-2025	Hasil belajar belajar dan belajar	
3	24-7-2025	Perbaikan	
4	30-7-2025	Memperbaiki pembelajaran	
5	8-8-2025	Hasil belajar, 840.1.2.5 Hasil	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti skripsi jika telah melakukan pembimbingan
Minimal 3 (Tiga) kali dan telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Juli 2025

Ketua Prodi,
Kons Prodi PGSD

Drs. Alim Bahri, S.Pd., M.Pd
NBN 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH

Jalan Sultan Abdulhamid No 239 Makassar
Telp. 0411-852837090132 (Fax)
Email: info@umh.ac.id
Web: www.umh.ac.id

KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurashaseni Mardania Darmawan
NIM : 105401119621
Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Crossword
Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Dikelas III UPTD SPF
SD Inpres Minasaupa 1
Pembimbing : 1. Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd
2. Rismawati, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	1, 7, 2025	Abstrak di perbaiki	
2	7.7.2025	Apuran dan penulisan	
3	18.7.2025	Hasil penelitian	
4	25.7.2025	Hasil penelitian dan post test	
	25.7.2025	Kesimpulan di perbaiki lagi	
	25.7.2025	Rumusan masalah	
	25.7.2025		

Catatan:
Mahasiswa dapat mengikuti skripsi jika telah melakukan pembimbingan
Minimal 3 (Tiga) kali dan telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Juli 2025

Mengesahkan,
Kelas Prodi PGSD

Dr. Alfem Bariri, S.Pd., M.Pd
NBM. 1148913



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

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90222 Tlp.(0411) 866972,881533, 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 : Nurasharaeni Mardania
Nim : 105401119621
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	8 %	10 %
2	Bab 2	11 %	25 %
3	Bab 3	3 %	15 %
4	Bab 4	6 %	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, 20 Agustus 2025

Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,


 Nuzulita Nuzulita, M.P.
 NPM. 064 591

BAB I Nurasharaeni Mardania Darmawan 105401119621

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.radenfatah.ac.id

Internet Source

2%

2

Gia Syaunqiyah Ramadhani, Nurul Marsisae, Oman Farhurohman. "Peran Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar", JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 2025

Publication

2%

3

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

4

zombiedoc.com

Internet Source

2%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches



BAB II Nurasharaeni Mardania Darmawan 105401119621

ORIGINALITY REPORT

11 %	11 %	5 %	0 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	5%
2	id.scribd.com Internet Source	2%
3	j-innovative.org Internet Source	2%
4	repository.unsri.ac.id Internet Source	1%
5	lpka.maranatha.edu Internet Source	1%
6	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	1%

Exclude quotes

on

Exclude bibliography

on

Exclude matches

on

Sul
Sul
File
Wo
Chi

BAB III Nurasharaeni Mardania Darmawan 105401119621

SIMILARITY REPORT

3%	3%	2%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

	id,123dok.com Internet Source	2%
	eprints.unm.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes ☐ On
Exclude bibliography ☐ On

Exclude matches



BAB IV Nurasharaeni Mardania Darmawan 105401119621

ORIGINALITY REPORT

6%	4%	2%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.unm.ac.id Internet Source	3%
2	Jumaldin Jumaidin, Sabrina Sabrina, Muhammad Muhammad, Saverianus Harjoko. "Strengthening Students' Problem-Solving Skills Through Project Based Learning Models Based on Environmental Issues in the Era of Sustainable Education", JURNAL PENDIDIKAN IPS, 2025 Publication	2%
3	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes ☐ On
Exclude bibliography ☐ On

Exclude matches = 2%



BAB V Nurasharaeni Mardania Darmawan 105401119621

ORIGINALITY REPORT

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

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

5%

★ garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

Exclude quotes ☒

Exclude bibliography ☒

Exclude matches ☒



RIWAYAT HIDUP



Nurasharaeni Mardania Darmawan, Dilahirkan di Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 26 Maret 2003. Penulis merupakan anak kelima dari lima bersaudara, yang merupakan buah cinta kasih dari pasangan Darmawan dan Normalia. Penulis masuk Sekolah Dasar pada tahun 2009 di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1, kemudian melanjutkan

pendidikannya di SMPN 13 Makassar tahun 2015. Selepas lulus dari SMP tahun 2018, Penulis melanjutkan pendidikannya di SMAN 9 Makassar dan menjadi alumni SMA tersebut pada tahun 2021. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan strata satu (S1) di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada tahun 2021 sampai 2025. Berkat rahmat Tuhan yang maha kuasa dan iringan doa dari orang tua, saudara, serta rekan-rekan seperjuangan dibangku kuliah, terutama mahasiswa dan dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, perjuangan panjang penulis dalam perguruan tinggi ini dapat berhasil dengan tersusunnya skripsi yang berjudul:

“Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III SD UPT SPF SD Inpres Minasaupa 1”