

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP HASIL
BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS V
SDN ANASSAPPU KECAMATAN BONTONOMPO
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

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

**MIRNAWATI DEWI
10540 5747 12**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2019**



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **MIRNAWATI DEWI**, Nim. **10540 5747 12** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 091 Tahun 1440 H/2019 M, tanggal 13 Syawal 1440 H/ 17 Juni 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin tanggal 17 Juni 2019.

13 Syawal 1440 H
Makassar, -----
17 Juni 2019 M

Panitia Ujian :

- | | | |
|--------------------|---|--|
| 1. Pengawas Umum : | Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, M.M. (.....) | |
| 2. Ketua | Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....) | |
| 3. Sekretaris | Dr. Baharullah, M.Pd. (.....) | |
| 4. Penguji | 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. (.....) | |
| | 2. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. (.....) | |
| | 3. Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si. (.....) | |
| | 4. Ade Irma Suriani, S.Pd., M.Pd. (.....) | |

Disahkan oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



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



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **MIRNAWATI DEWI**
NIM : 10540 5747 12
Jurusan : Pendidikan Guru sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa**

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

Makassar, Juni 2019

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

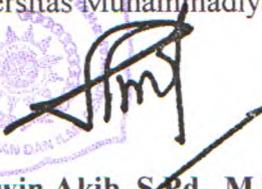

Dra. Hj. Syahribulan K., M.Pd.


Drs. H. Nurdin, M.Pd.

Mengetahui :


Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


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

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



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

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **MIRNAWATI DEWI**
NIM : 10540 5747 12
Jurusan : Pendidikan Guru sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword
Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu
Pengetahuan Sosial Murid Kelas V Sdn Anassappu Kecamatan
Bontonompo Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa :

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

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

Makassar, Juni 2019

Yang Membuat Permohonan

MIRNAWATI DEWI
NIM : 10540 5747 12



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **MIRNAWATI DEWI**
NIM : 10540 5747 12
Jurusan : Pendidikan Guru sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V Sdn Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juni 2019

Yang Membuat Permohonan

MIRNAWATI DEWI
NIM : 10540 5747 12

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah-lah

Hati menjadi tentram (Q.S. ar-Ra'd 13: 28)

Aku percaya bahwa apapun yang Aku terima saat ini adalah yang terbaik dari Allah

Dan Aku percaya dia akan selalu memberikan yang terbaik untukku pada waktu yang telah ia tetapkan

**Kupersembahkan
coretan teristimewa sepanjang waktu dalam pendidikan ini,**

Saya bingkiskan sebagai salah satu wujud bakti

Kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta

Atas segala tetesan keringat, do'a, dan pengorbanannya,

Adikku tersayang

Atas perhatian, semangat, dan dorongannya

Serta sahabat

Yang telah hadir mengisi perjalanan hidupku.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa”** dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Penulis haturkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua, ayahanda Abd. Kadir M dan ibunda Murni yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada Dra. Hj. Syahribulan K.,M.Pd, Pembimbing I dan Drs. H. Nurdin, M.Pd., Pembimbing II,

yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis juga hanturkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada Prof. H. Abd. Rahman Rahim, SE. MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.,` Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dra. Hj. Rahmiah Kaduppa, S.Pd., M.Pd Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan, Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Ucapan terima kasih juga kepada H. Muhammad Saleh, S. Pd., Kepala sekolah SD Negeri Anassappu, ST. Supiati, S.Pd., Guru kelas V SD Negeri Anassappu, dan Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa atas segala bimbingan, kerjasama, dan bantuannya selama penulis mengadakan penelitian. Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Siswa-siswi SDN Anassappu khususnya Kelas V atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kepada rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2012 terkhusus Kelas J Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga

keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini. Ucapan terima kasih pula kepada seluruh keluarga dan sahabat-sahabatku yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu, semoga segala bantuan dan pengorbanannya bernilai ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

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

Makassar, Juni 2019

Mirnawati Dewi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka.....	6
1. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	6
2. Pengertian Pengaruh Menurut Para Ahli.....	7
3. Hakikat Strategi.....	8
4. Teka-Teki Silang (<i>Crossword Puzzle</i>).....	9
5. Hasil Belajar.....	12
6. Hakikat Belajar dan Pembelajaran IPS.....	15
B. Kerangka Pikir.....	23
C. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel.....	26
C. Definisi Operasional Variabel.....	27
D. Instrumen Penelitian.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	33
B. Pembahasan.....	43

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....46

B. Saran.....47

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel

3.1. Jumlah Populasi Siswa Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa	26
3.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPS	30
4.1. Skor Nilai Pre-Test	33
4.2 Perhitungan untuk mencari mean (rata – rata) nilai pretest	34
4.3. Tingkat hasil belajar Pretest.....	35
4.4. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS	35
4.5. Skor Nilai Post-Test.....	36
4.6. Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai post-tes	37
4.7. Tingkat hasil belajar Post-test	38
4.8. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS	38
4.9. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid.....	39
4.10. Analisis skor Pre-test dan Post-test.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Bagan Kerangka Pikir	24



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPS Merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh guru kepada siswa untuk membangun pemahaman terhadap IPS, yang bertujuan mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat dan kemampuan dalam bidang IPS. Dalam pembelajaran IPS Ilmu Pengetahuan yang disampaikan mencakup berbagai wawasan dan pengetahuan yang terdapat dalam lingkungan sosial.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai SD/MI sampai dengan jenjang SMP/MTs. Pada tingkat SD/MI. IPS memuat berbagai Kompetensi Dasar yang harus diterapkan dan diajarkan pada siswa, dengan tujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga Negara yang menguasai pengetahuan (*Knowledge*) keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitude and values*) yang mana agar dapat digunakan sebagai kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Rendahnya hasil belajar yang dicapai murid tidak semata-mata disebabkan oleh kemampuan murid, tetapi bisa juga disebabkan kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Karena salah satu tugas guru adalah sebagai pengajar yang lebih menekankan kepada tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran.

Guru dituntut memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, di samping menguasai ilmu atau bahan yang akan diajarkan. Dalam pembelajaran terdapat tiga komponen utama yang saling berpengaruh dalam proses belajar dan pembelajaran. Ketiga komponen tersebut adalah: kondisi pembelajaran, metode pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Terkait tentang ketiga komponen tersebut maka guru harus mampu memadukan dan mengembangkannya, agar kegiatan pembelajaran menuai hasil yang maksimal. Oleh karena itu, dengan bekal kemampuan dan keterampilan yang dimiliki guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

Sebagai seorang guru harus dapat menentukan strategi yang paling cocok untuk digunakan dalam pembelajaran meskipun tidak dapat dipungkiri jika dalam penggunaan strategi tersebut terdapat kekurangan. Untuk tujuan inilah guru harus memiliki keberanian untuk melakukan berbagai uji coba terhadap suatu metode mengajar, membuat suatu media murah atau penerapan suatu strategi mengajar tertentu yang secara teoritis dapat dipertanggung jawabkan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran.

Melihat pentingnya peranan belajar dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas berbagai hal dilakukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar di antaranya, penambahan fasilitas belajar, penataran guru-guru (Program Bermutu), pelatihan pembelajaran, pengadaan media pembelajaran dan masih banyak usaha-usaha lainnya yang telah dilakukan oleh pemerintah maupun instansi-instansi lain yang peduli tentang pendidikan.

Namun, kenyataan menunjukkan bahwa hasil belajar murid masih sangat rendah. Rendahnya hasil belajar ini secara tidak langsung akan berpengaruh buruk dalam peningkatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang kemudian berakibat pada rendahnya mutu manusia yang dihasilkan, oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem untuk memperbaikinya. Rendahnya hasil belajar terjadi karena murid mengalami beberapa kesulitan ketika sedang belajar.

Berdasarkan hasil Observasi awal yang dilakukan pada tanggal 7/November/2018 di SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa, relatif lebih rendah. Rendahnya hasil yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 50, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 65 siswa kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

Rendahnya hasil belajar IPS murid kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa disebabkan karena murid merasa kesulitan dalam menerima pembelajaran IPS, pembelajaran IPS menjadi momok bagi murid karena materi ajar yang begitu banyak dan guru masih menggunakan model pembelajaran klasik, seperti ceramah, guru mencatat di papan tulis dan murid menyalin apa yang ditulis oleh guru, guru sangat jarang melakukan umpan balik dengan murid, pembelajaran bersifat monoton yang mengakibatkan murid bersifat pasif, guru jarang menggunakan media pembelajaran dan jarang memberikan permainan dalam belajar, peranan pembelajaran lebih banyak dipegang oleh guru sehingga murid merasa bosan yang mengakibatkan turunnya prestasi belajar murid. Penerapan

strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* diharapkan pendidikan tidaklah menjemukan, murid akan merasa nyaman dalam proses pembelajaran, dengan demikian materi yang disampaikan akan mudah diterima oleh siswa.

Berdasarkan uraian terdahulu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa”**.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan data tentang pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Penerapan *crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dalam pembelajaran IPS sebagai salah satu peningkatkan hasil belajar murid

b. Sebagai dasar atau acuan untuk penelitian selanjutnya

2. Manfaat Praktis

a. Sebagai masukan dalam melakukan pembinaan dan pengawasan terhadap pelaksanaan yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran

b. Mempermudah pemahaman siswa untuk mempelajari IPS dalam penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

c. Sebagai masukan pentingnya aktif dan berfikir dalam proses pembelajaran melalui pembelajaran *crossword puzzle* (Teka-Teki Silang) demi peningkatan kemampuan belajarnya



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) sudah banyak yang lakukan. Meskipun demikian, penelitian ini masih tetap menarik untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian yang menjadi kajian adalah penelitian Astuti (2014) dengan judul “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus*”

Hasil penelitian ini menemukan bahwa: (1) Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 3 Temulus. (2) Siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) ditinjau dari perasaan senang, perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan siswa, sehingga hasil belajar siswa cenderung lebih tinggi dari sebelum diterapkannya strategi tersebut.

Dari kajian penelitian tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontompo Kabupaten Gowa*”.

2. Pengertian Pengaruh Menurut Para Ahli

Pengertian pengaruh menurut Wiryanto “Pengaruh merupakan tokoh formal maupun informal di dalam masyarakat, mempunyai ciri lebih cosmopolitan, inovatif, kompeten dan aksesibel dibanding pihak yang dipengaruhi”. Pengertian pengaruh menurut Becker “Pengaruh adalah kemampuan yang terus berkembang yang berbeda dengan kekuasaan tidak begitu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan”. Pengertian pengaruh menurut Betram “Pengaruh merupakan bentuk dari kekuasaan yang tidak dapat diukur kepastiannya”. Pengertian Pengaruh menurut Miller “Pengaruh merupakan komoditi berharga dalam dunia politik Indonesia”. Pengertian pengaruh menurut Albert R. Robert “Pengaruh adalah wajah kekuasaan yang diperoleh oleh orang ketika mereka tidak memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan”.

Sedangkan menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2005:22), Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Sementara itu, Surakmad menyatakan bahwa “pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada disekelilingnya”. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu apa yang adadi alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya. Jadi, pengaruh adalah hasil dari sikap yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dikarenakan seseorang atau kelompok tersebut telah melakukan dan menjalankan kewajiban tersebut, oleh

karena itu kekuasaan dan pengaruh mempunyai hubungan yang sangat erat, yaitu apabila seseorang mempunyai kekuasaan maka dia dapat mempengaruhi pihak yang lain untuk menjalankan kehendaknya seperti apa yang diinginkan oleh pengaruh apa yang mungkin timbul.

3. Hakikat Strategi

a. Defenisi Strategi dan Strategi Pembelajaran

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Pengertian strategi & strategi pembelajaran Menurut beberapa Ahli yaitu :

Siagian (2004:88) menyimpulkan bahwa “Strategi adalah serangkaian keputusan dan tindakan mendasar yang dibuat oleh manajemen puncak dan diimplementasikan oleh seluruh jajaran suatu organisasi dalam rangka pencapaian tujuan organisasi tersebut.”

Grant menyimpulkan “Strategi merupakan penetapan sasaran dan tujuan jangka panjang sebuah perusahaan dan arah tindakan serta alokasi sumber daya yang diperlukan untuk mencapai sasaran dan tujuan.”

Rusman (2013:132) menyimpulkan “Strategi adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan murid agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.”

Wina Senjaya (2008:25) menyimpulkan “Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan murid agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.”

Supriyadi Saputro dkk, (2000:23) menyimpulkan “strategi pembelajaran adalah serangkaian dari keseluruhan tindakan strategis guru dalam merealisasikan perwujudan kegiatan pembelajaran aktual yang efektif dan efisien untuk pencapaian tujuan pembelajaran.”

Ruminiati (2007:23) menyimpulkan “strategi pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka strategi pembelajaran adalah tindakan strategis yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

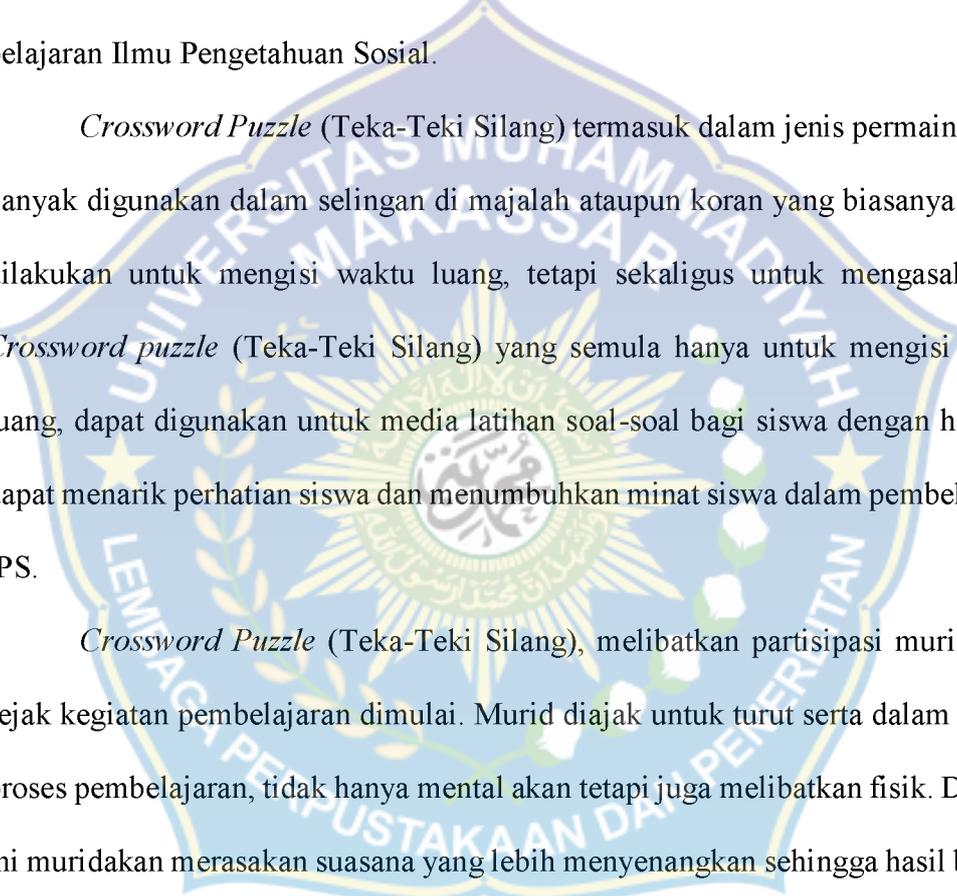
4. Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*)

a. Pengertian Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*)

Dalam bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* adalah Teka-Teki Silang (TTS). Dalam Teka-Teki Silang disediakan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau kata/frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa.

Deskripsi umum permainan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) menurut Rinaldi Munir (2005:32) bahwa

“Strategi *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu

mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris)”.


Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotakkotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Pengisian ini berdasarkan pernyataan-pernyataan ataupun permasalahan yang diberikan tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus untuk mengasah otak *Crossword puzzle* (Teka-Teki Silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media latihan soal-soal bagi siswa dengan harapan dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran IPS.

Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang), melibatkan partisipasi murid aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Murid diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini murid akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Selain itu, *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan murid dalam mengingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, murid mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Fungsi dari tekateki silang itu sendiri yaitu membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus menerus belajar dengan santai. Karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat murid menjadi lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan murid sehingga murid tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran *Crossword Puzzle*

- 1) Guru membuka pelajaran dan memimpin doa
- 2) melakukan apersepsi.
- 3) Menjelaskan tujuan pelajaran yang akan dicapai.
- 4) Menjelaskan materi
- 5) Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan *crossword puzzle* (Teka-Teki silang)
- 6) Guru membagikan soal dalam bentuk Teka-Teki silang kepada murid (individu atau kelompok).
- 7) Berikan apresiasi kepada murid.
- 8) Menutup pelajaran.

c. Kelebihan dan Kelemahan *Crossword Puzzle*

1) Kelebihan *Crossword Puzzle*

- (a) Murid dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar
- (b) Murid menjadi terasah kemampuannya.
- (c) Murid dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran yang sulit.

- (d) Strategi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan menggabungkan interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas
- (e) Dapat meningkatkan minat belajar murid Merangsang minat baca terhadap murid
- (f) Dapat digunakan secara berkelompok ataupun sebagai tes individu
- (g) Dapat meningkatkan daya berpikir murid.

2) Kelemahan *Crossword Puzzle*

Murid menjadi kurang fokus terhadap materi yang disampaikan langsung oleh guru dikarenakan lebih fokus untuk mengisi teka-teki silang Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *Crossword Puzzle* dan jumlah murid yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.

5. Hasil Belajar

Pendapat Aunurrahman (2010: 35) “belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.” Slameto (2003:2) juga menjelaskan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Menurut Sudjana (2005:3), bahwa “hasil belajar murid pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran”. Perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan murid setelah aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian hasil

belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran.

Menurut Benjamin Bloom dalam hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Menurut Benyamin Bloom (Sudjana, 2005: 23-29) ranah kognitif berkenaan dengan :

“Hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni Pengetahuan, contohnya pengetahuan hafalan atau untuk diingat, Pemahaman, contohnya menjelaskan dengan susunan kalimat, member contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau mengungkapkan petunjuk penerapan pada kasus lain, Aplikasi, yakni penerapan didasarkan atas realita yang ada di masyarakat atau realita yang ada dalam teks bacaan”.

- 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima spek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi.

Dalam aspek afektif terdiri atas 5 level, yaitu:

- a) Penerimaan (*Receiving/ Attending*), yaitu memperhatikan, menyimak, dan mendengarkan.
- b) Penanggapan (*Responding*), yaitu dengan mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan.
- c) Penilaian (*Valuing*), yaitu dengan ditandai penerimaan terhadap nilai yang diperoleh.
- d) Pengorganisasian (*Organizing*), yaitu dengan memilah-milah nilai yang diperoleh, dan menjadikan motivasi untuk menjadi lebih baik.

- e) Karakteristik (*Characterization*), yaitu dengan terbentuknya karakter seseorang.
- 3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Sampson membagi aspek ini menjadi lima level, yaitu:
- a) Kesiapan (*Set*), yaitu dengan menyiapkan alat untuk demonstrasi, kesiapan dalam menerima pelajaran.
 - b) Meniru (*Imitation*), yaitu dengan melakukan sesuatu sesuai dengan contoh yang diamati dan Membiasakan (*Habitual*), yaitu dapat melakukan sesuatu tanpa melihat contoh.
 - c) Menyesuaikan (*Adaption*), yaitu dapat menguasai gerakan-gerakan tertentu.
 - d) Menciptakan (*Origination*), yaitu sudah sampai pada taraf mahir dapat membuat variasi sendiri.

Tiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh murid. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh murid melalui kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik karena berkaitan dengan kemampuan para murid dalam menguasai materi pelajaran.

6. Hakikat Belajar dan Pembelajaran IPS

a. Hakikat Belajar

Bagi seorang murid belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang murid dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh murid tersebut. Hamzah B. Uno (2008:3) menyimpulkan “belajar menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik dan pengalaman tertentu”. Murid atau seorang yang belajar akan berhasil jika terjadi proses perubahan tingkah laku dan ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Ada beberapa pandangan ahli tentang belajar dalam Mudjiono (2002,38), memandang perilaku belajar dari segi teramati sehingga perlu adanya program pembelajaran. Gagne memandang kondisi internal dan eksternal belajar yang bersifat interaktif. Oleh karena itu, guru mengatur acara pembelajaran yang sesuai dengan fase-fase belajar dan hasil belajar yang dikehendaki. Piaget memandang belajar sebagai perilaku berinteraksi antara individu dengan lingkungan sehingga terjadi perkembangan intelek individu. Rogers mengemukakan pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan dalam pembelajaran. Prinsip itu adalah bahwa belajar memiliki kekuatan menjadi manusia, belajar hal bermakna, menjadi bagian yang bermakna bagi diri, bersikap terbuka, berpartisipasi secara bertanggung jawab, belajar mengalami secara berkesinambungan dan dengan penuh

kesungguhan. Ia menyarankan agar dalam acara pembelajaran, murid memperoleh kepercayaan diri untuk mengalami dan menemukan secara bertanggung jawab.

Di Sekolah, pembelajaran erat kaitannya dengan kegiatan guru bersama murid. Sardiman A.M. (2004: 47) menyimpulkan “belajar mengacu pada kegiatan murid dan mengajar mengacu pada kegiatan guru”. Senjaya (2005:87) menyebutkan “tugas utama guru adalah mengajar sedangkan tugas utama murid adalah belajar”. Pembelajaran berlangsung dengan adanya dua kegiatan yakni belajar yang dilakukan oleh murid dan guru yang mengajar agar tujuan murid yang belajar tersebut dapat tercapai. Selain itu, Gagne menyatakan bahwa “Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. (Suprijono 2009:2).

Dari uraian beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan murid untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, secara sengaja, disadari dan perubahan tersebut relatif menetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positif bagi murid dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang di dalamnya terdapat murid yang belajar dan dibantu oleh guru yang menciptakan kondisi lingkungan yang mendukung untuk berlangsungnya proses belajar. Di sekolah, murid merupakan penentu terjadinya atau tidak terjadinya pembelajaran dan guru sebagai fasilitator murid belajar.

b. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai perguruan tinggi. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah dan Ekonomi. Pembelajaran tersebut disajikan di sekolah mulai dari kelas rendah sampai kelas atas.

IPS adalah serangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah yang mempelajari isu-isu sosial yang berkembang di masyarakat yang memuat keadaan geografis, perkembangan sejarah dan kegiatan ekonomi masyarakat. Pembelajaran IPS akan terus berkembang karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan. Oleh karena itu pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai (*values*) sehingga dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

Pembelajaran yang identik dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang di berikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan diakhiri “an” menjadi “pembelajaran”,

yang berarti proses, perubahan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Menurut UU No. 20 tahun 2003, Bab 1 pasal 1 ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi di tunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Desain pembelajarn yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Menurut Gagne “pembelajaran adalah perubahan seseorang yang dapat dikekalkan tetapi tidak disebabkan oleh pertumbuhan, perubahan pembelajaran diperhatikan melalui perubahan tingkah laku, dengan membandingkan tingkah laku seorang individu sebelum dikenalkan pada situasi pembelajaran dengan tingkah lakunya setelah dikenalkan pembelajaran. Morgan dan king menyebutkan bahwa “pembelajaran diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang agak kekal akibat pengalaman yang diperoleh seseorang atau akibat latihan yang dijalannya”. Sedangkan Anita E Woolfolk menyebutkan bahwa “pembelajaran adalah proses dimana pengalaman menyebabkan perubahan dalam pengetahuan dan tingkah laku yang kekal”.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang

belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya baru yang berlaku waktu relatif lama dan karena adanya usaha.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

- a. Siswa, seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
- b. Guru, seseorang yang bertindak sebagai pengelola dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.
- c. Tujuan, pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
- d. Materi pembelajaran, segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
- e. Metode, cara yang teratur yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
- f. Media, bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.
- g. Evaluasi, cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Menurut Eggen menjelaskan bahwa ada lima ciri pembelajaran yaitu :

1. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.

2. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dan pelajaran, aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
3. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi.
4. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
5. Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

a) Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Menurut Wahidmurni (2010:217), Mata pelajaran IPS bertujuan agar

“Murid memiliki kemampuan sebagai Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social, seta Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global”.

b) Ruang lingkup Pembelajaran IPS di SD

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD. Pada jenjang pendidikan menengah, ruang lingkup kajian diperluas. Begitu juga pada jenjang pendidikan tinggi meliputi bobot dan keluasan materi dan kajian semakin dipertajam dengan berbagai pendekatan. Pendekatan interdisipliner atau multidisipliner dan pendekatan sistem menjadi pilihan yang tepat untuk diterapkan karena IPS pada jenjang pendidikan tinggi menjadi sarana melatih daya pikir dan daya nalar mahasiswa secara berkesinambungan.

Sebagaimana telah dikemukakan di atas, bahwa yang dipelajari IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat dalam konteks sosialnya, ruang lingkup kajian IPS meliputi :

- a. Substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat
- b. Gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat.

c) Karakteristik Pembelajaran IPS di SD/MI

Pembelajaran IPS di SD/MI memiliki karakteristik masing-masing sesuai dengan aspek yang menjadi pembelajaran, akan tetapi satu hal yang menjadi kesamaan yaitu ruang lingkup yang dipelajarinya adalah manusia dalam kontak sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Pembelajaran IPS pada umumnya memiliki karakteristik, yaitu sebagai berikut :

- (1) Kerangka kerja IPS lebih menekankan pada bidang praktis tentang peristiwa gejala dan masalah sosial daripada teoritis keilmuan.
- (2) Dalam pembelajaran objek studinya, IPS menekankan pada keterpaduan aspek-aspek yang terpisah satu sama lain.
- (3) Kerangka kerja IPS berlandaskan ilmu-ilmu sosial sebagai induknya dan menjadikan ilmu-ilmu sosial tersebut sebagai sumber materinya.
- (4) Pada pengajaran IPS masyarakat menjadi sumber materi, objek studi, dan sekaligus menjadi ruang lingkup pembelajarannya.
- (5) Dalam melaksanakan kerjanya pembelajaran IPS menerapkan pendekatan terhadap kehidupan sosial masyarakat.
- (6) Pembelajaran IPS dapat dilaksanakan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi.

d) Problematika Pembelajaran IPS di SD

Kenyataan di lapangan pembelajaran IPS di SD/MI banyak sekali ditemukan pembelajaran yang tidak efektif dan kondusif. Hal tersebut banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari metode, media atau sumber belajarnya itu sendiri. Dari segi metode, pada umumnya guru seringkali menggunakan metode ceramah sebagai salah satu metode dalam pembelajaran IPS. Metode ceramah dalam pembelajaran IPS dianggap metode paling efektif. Akan tetapi kenyataannya pembelajaran IPS dengan menggunakan metode ceramah membuat murid jenuh dalam mengikuti pelajaran.

Problematika seperti ini harus ditindak lanjuti agar pembelajaran IPS tersebut berlangsung secara efektif. Guru harus bisa mengembangkan dan

menyesuaikan metode atau strategi dalam setiap materi pembelajaran IPS. Variasi metode atau strategi dalam pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar murid.

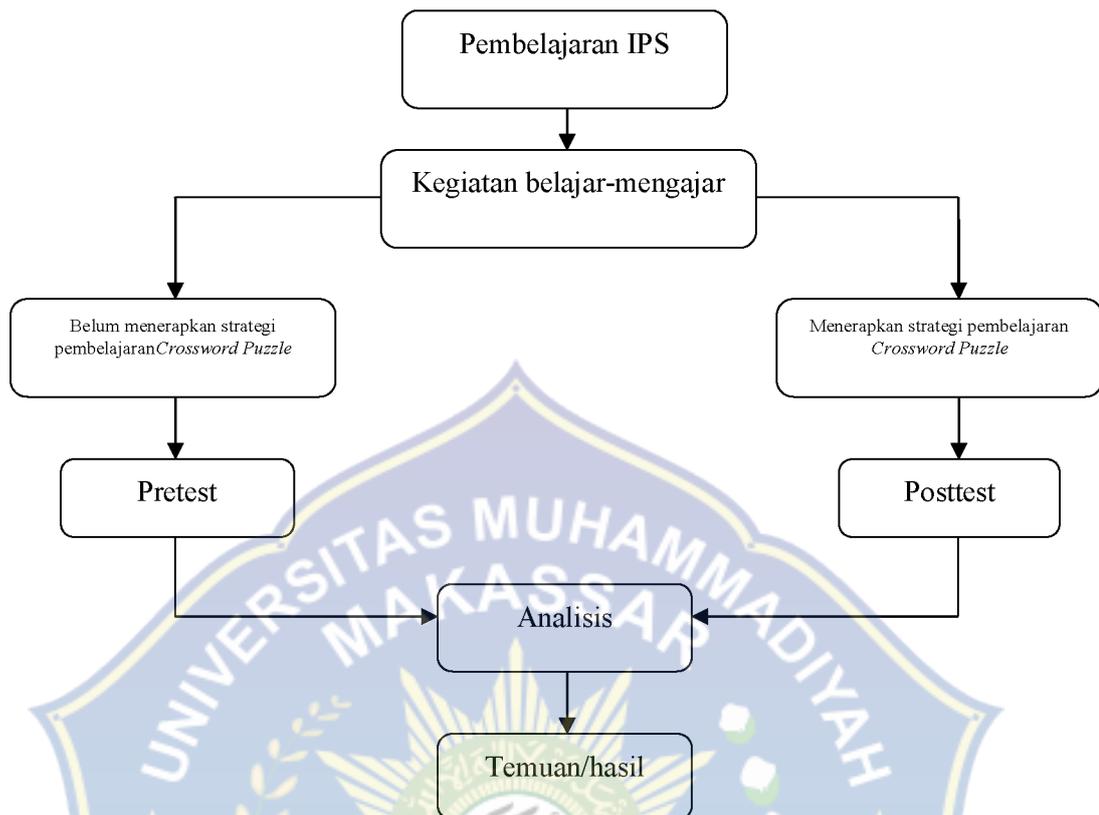
e) Strategi Pembelajaran IPS

Trianto (2010:176) mengatakan bahwa “strategi pembelajaran menjelaskan komponen-komponen umum dari suatu set bahan pembelajaran dan prosedur-prosedur yang digunakan bersama bahan-bahan tersebut untuk menghasilkan hasil belajar tertentu pada siswa”.

Trianto (2010:179) menyebutkan urutan pembelajaran yaitu, “memberikan motivasi atau menarik perhatian, menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa, mengingatkan kompetensi prasyarat, memberi stimulus (masalah, topik, konsep), memberi petunjuk belajar, menumbuhkan penampilan murid, memberi umpan balik, menilai penampilan dan menyimpulkan”. Sedangkan menurut Gulo (2004:2) “strategi pembelajaran adalah suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran di kelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.”

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian di atas, ada beberapa hal yang dijadikan penulis sebagai landasan berpikir yang selanjutnya mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi guna memecahkan masalah yang telah dikemukakan. Adapun landasan berpikir yang dijadikan pegangan penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada bagian di atas, maka dapat dijadikan hipotesis bahwa ada pengaruh penggunaan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono 2006: 72). Pengertian Penelitian eksperimen (Experimental Research) adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Penelitian eksperimen merupakan metode sistematis untuk membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Penelitian eksperimen merupakan metode inti dari model penelitian yang mengandung pendekatan kuantitatif. Dalam metode eksperimen, peneliti harus melakukan tiga persyaratan yaitu, kegiatan mengontrol, kegiatan manipulasi, dan kegiatan observasi.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

$O_1X O_2$

Sumber: Emzir, 2014

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*)

O_2 = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (Hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang)
- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa sebanyak 125 siswa untuk keseluruhan, untuk lebih lanjut bisa melihat tabel berikut :

Tabel 3.1. Jumlah Populasi siswa Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa

Jenis Kelamin		Jumlah
Laki-laki	Perempuan	
6	9	15

Sumber : Tata usaha SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa

2. Sampel

Sampel dari penelitian ini seluruh siswa kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang siswa, 6 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan.

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut :

- a. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang) yang diterapkan dalam penelitian ini adalah salah satu strategi pembelajaran dalam pembelajaran IPS yaitu menggunakan Permainan TTS (Teka-Teki Silang).
- b. Hasil Belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kelincahan, ketepatan dan kesesuaian ketika murid menyelesaikan tugas pada tes awal (*pretest*) dan menyelesaikan tugas pada tes akhir (*posttest*).

D. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil belajar

Tes hasil belajardengan jenis *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki silang) diterapkan, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang).

2. Lembar observasi aktivitas murid

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi

pembelajaran *crossword puzzle* (Teka-Teki Silang). Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang).

2. Treatment (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) pada pembelajaran IPS.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap hasil belajar siswa kelas V.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul

berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

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

b) Persentase (%) nilai rata-rata

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

Dimana:

- P = Angka persentase
- f = frekuensi yang dicari persentasenya
- N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.2. Standar Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat Tinggi

Sumber : Penelitian Hasil Belajar

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

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

Keterangan :

- Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
- X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
- X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
- d = Deviasi masing-masing subjek
- $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
- N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

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

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

Keterangan:

- Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*
- $\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)
- N = Subjek pada sampel.

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

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

Keterangan :

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \text{Jumlah kuadrat deviasi} \\ \sum d &= \text{jumlah dari gain (post test – pre test)} \\ N &= \text{subjek pada sampel.} \end{aligned}$$

- c) Mentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

$$\begin{aligned} Md &= \text{Mean dari perbedaan } \textit{pretest} \text{ dan } \textit{posttest} \\ X_1 &= \text{Hasil belajar sebelum perlakuan (} \textit{pretest} \text{)} \\ X_2 &= \text{Hasil belajar setelah perlakuan (} \textit{posttest} \text{)} \\ D &= \text{Deviasi masing-masing subjek} \\ \sum X^2d &= \text{Jumlah kuadrat deviasi} \\ N &= \text{Subjek pada sampel} \end{aligned}$$

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan. Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

- e) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

- f) Membuat kesimpulan apakah Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest* IPS Murid Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

Data perolehan skor hasil belajar murid kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nomor Stambuk	Nilai
1	16050205	34
2	21032998	90
3	24033010	63
4	24852065	80
5	24852066	33
6	24852069	40
7	31036755	65
8	31036757	65
9	31036760	75
10	31036765	70
11	31036766	40
12	31036767	48
13	31036768	53
14	31036771	60
15	31036774	53

Sumber : Hasil Penelitian

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
33	1	33
34	1	34
40	2	80
48	1	48
53	2	106
60	1	60
63	1	63
65	2	130
70	1	70
75	1	75
80	1	80
90	1	90
Jumlah	15	869

Sumber : Hasil Penelitian

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 869$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 15. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{869}{15} \\ &= 57,93\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa sebelum penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki

Silang) yaitu 57,93. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Tingkat hasil belajar *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	2	13,33	Sangat Rendah
2	35 – 54	5	33,33	Rendah
3	55 – 64	2	13,33	Sedang
4	65 – 84	5	33,33	Tinggi
5	85 – 100	1	6,66	Sangat tinggi
Jumlah		15	100	

Sumber : Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 13,33%, rendah 33,33%, sedang 13,33%, tinggi 33,33% dan sangat tinggi berada pada presentase 6,66%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajarsebelum diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	9	60
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	6	40
Jumlah		15	100

Sumber : Hasil Penelitian

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang

mencapai atau melebihi nilai KKM (65) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajarmurid Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya $40\% \leq 75\%$.

1. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) IPS Murid Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa setelah diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post- test. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data perolehan skor hasil belajar kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa setelah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang):

Tabel 4.5. Skor Nilai *Post-Test*

No	Nomor Stambuk	Nilai
1	16050205	58
2	21032998	95
3	24033010	80
4	24852065	93
5	24852066	54
6	24852069	60
7	31036755	80
8	31036757	83
9	31036760	90
10	31036765	85
11	31036766	65
12	31036767	70
13	31036768	70
14	31036771	75
15	31036774	70

Sumber : Hasil Penelitian

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari murid kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa:

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test*

X	F	F.X
54	1	54
58	1	58
60	1	60
65	1	65
70	3	210
75	1	75
80	2	160
83	1	83
85	1	85
90	1	90
93	1	93
95	1	95
Jumlah	14	1128

Sumber : Hasil Penelitian

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1128$ dan nilai dari N sendiri adalah 15. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1128}{15} \\ &= 75,2\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa setelah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yaitu 75,2 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Tingkat hasil belajar *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	-	0,00	Sangat Rendah
2	35 – 54	1	6,66	Rendah
3	55 – 64	2	13,33	Sedang
4	65 – 84	8	53,33	Tinggi
5	85 – 100	4	26,66	Sangat tinggi
Jumlah		15	100	

Sumber : Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 26,66%, tinggi 53,33%, sedang 13,33%, rendah 6,66%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil siswa setelah diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	3	20
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	12	80
Jumlah		15	100

Sumber : Hasil Penelitian

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah 80%. $\geq 75\%$.

2. Deskripsi Aktivitas Belajar IPS Murid Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa selama diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran		15	15	15		15	100	Aktif
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		12	14	14		13,33	88,86	Aktif
3.	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan		13	14	14		13,66	91,06	Aktif
4.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.		2	1	1		1,33	8,86	Tidak Aktif
5.	Murid yang aktif dalam kegiatan kelompok	P	13	14	14	O	13,66	91,06	Aktif
6.	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	R	12	14	14	S	13,33	88,86	Aktif
7.	Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes	T	9	10	12	E	10,33	68,86	Tidak Aktif
8.	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan	S	11	13	14	T	12,66	84,4	Aktif
9.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran	T	12	12	13		12,33	82,2	Aktif
	Rata-rata							78,24	Aktif

Sumber : Hasil Penelitian

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 100%
- b. Persentase murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik 88,86%
- c. Persentase murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan 91,06%
- d. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung 8,86%
- e. Persentase murid yang aktif dalam kegiatan kelompok 91,06%
- f. Persentase murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 88,86%
- g. Persentase Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes 68,86%
- h. Persentase murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 84,4%
- i. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 82,2
- j. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yaitu 78,24%

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas murid perindikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 78,24% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) telah mencapai kriteria aktif.

3. Pengaruh Penerapan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) pada Murid Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonempo Kabupaten Gowa

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh dalam menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelasV SDN Anassappu Kabupaten Gowa”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	34	58	24	576
2	90	95	5	25
3	63	80	17	289
4	80	93	13	169
5	33	54	21	441
6	40	60	20	400
7	65	80	15	225
8	65	83	18	324
9	75	90	15	225
10	70	85	15	225
11	40	65	25	625
12	48	70	22	484
13	53	70	17	289
14	60	75	15	225
15	53	70	17	289
	869	1128	259	4811

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{259}{15} \\ &= 17,26 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 4811 - \frac{(259)^2}{15} \\ &= 4811 - \frac{67081}{15} \\ &= 4811 - 4472 \\ &= 339 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{17,26}{\sqrt{\frac{339}{15(15-1)}}} \\ t &= \frac{17,26}{\sqrt{\frac{339}{210}}} \\ t &= \frac{17,26}{\sqrt{1,61}} \\ t &= \frac{17,26}{1,26} \\ t &= 13,69 \end{aligned}$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 15 - 1 = 14$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,14$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 13,69$ dan $t_{Tabel} = 2,14$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $13,69 > 2,14$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 57,93 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 13,33%, rendah 33,33%, sedang 13,33%, tinggi 33,33% dan sangat tinggi berada pada presentase 6,66%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar murid sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 75,2 jadi setelah diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan

strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang). Selain itu persentasi kategori hasil belajar IPS murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 26,66%, tinggi 53,33%, sedang 13,33%, rendah 6,66%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

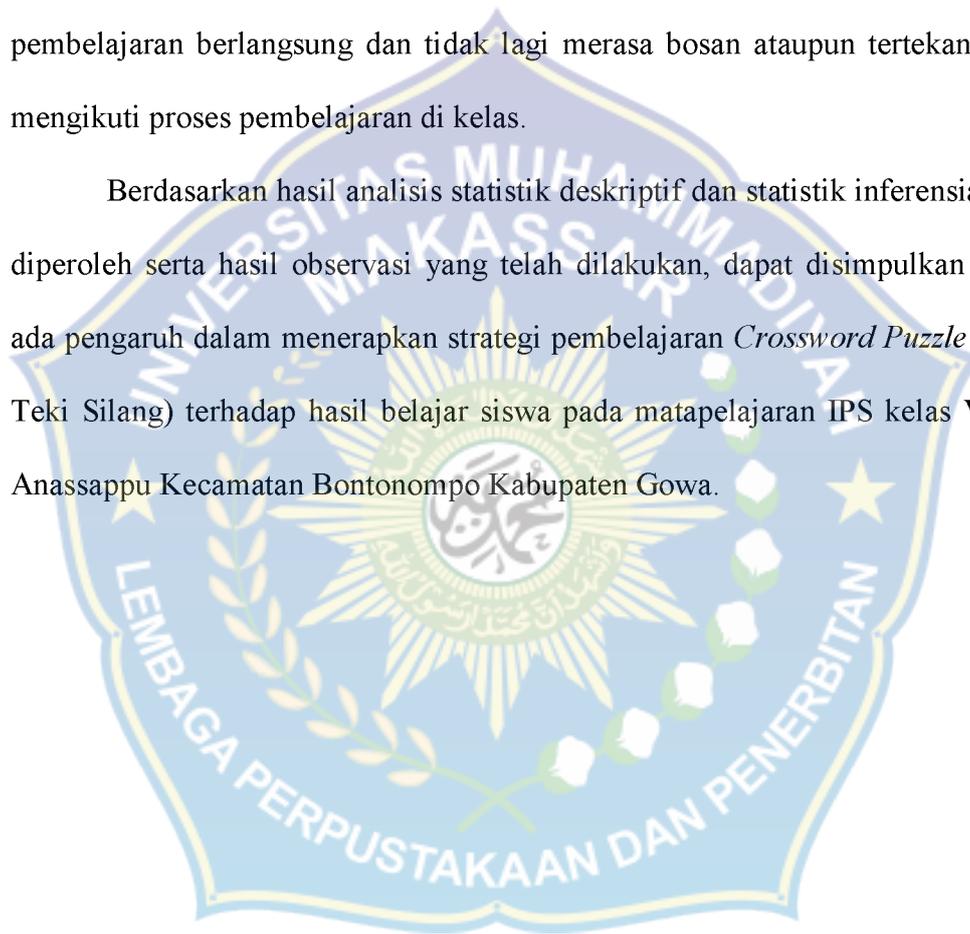
Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 13,69. Dengan frekuensi (dk) sebesar $15 - 1 = 14$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,14$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar murid.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 2 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 murid yang melakukan kegiatan lain pada saat permainan berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya metode bermain murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan murid yang mengajukan diri untuk melakukan

kegiatan pembelajaran. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan, mereka mengaku senang dan sangat menikmati permainan yang dilakukan sehingga termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap hasil belajar siswa pada matapelajaran IPS kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) pada murid kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan secara umum hasil belajar murid kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa sebelum penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah 13,33%, rendah 33,33%, sedang 13,33%, tinggi 33,33% dan sangat tinggi berada pada presentase 6,66%..
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa setelah menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terjadi peningkatan dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 26,66%, tinggi 53,33%, sedang 13,33%, rendah 6,66%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar setelah diperoleh $t_{Hitung} = 13,69$ dan $t_{Tabel} = 2,14$ maka hipotesis diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (Teka teki silang) terhadap hasil balajar murid

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yang mempengaruhi hasil belajarmurid kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa, disarankan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Kepala Sekolah untuk dapat mendorong guru mengikuti diklat inovasi pembelajaran secara berkesinambungan.
3. Kepada calon Peneliti, diharapkan dapat memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah materi lain cocok dengan strategi pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali press.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Gulo. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munir. 2005. *Bermain Sambil Belajar Teka Teki Silang*. Wawasan Ilmu. Medan.
- Ruminiati. 2007. Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle. (online). (<http://www.referensimakalah.com/2013/01/strategi-pembelajaran-crossword-puzzle.html>, diakses 30 Oktober 2017).
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Berorientasi Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Senjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Siagian. 2004. *Strategi Belajar Murid Berkebutuhan Khusus*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Slameto. 2003. *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. 2005. *Belajar dan Bermain*. Wahana Ilmu. Solo.
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi Saputro, dkk. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Malang. FIP UNM
- Suprijono. 2009. *Pembelajaran Berbasis Ide*. Cahaya Buana. Yogyakarta
- Uno Hamzah. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wahidmurni, 2010. *Dasar-Dasar Pembelajaran IPS*. Rineka Cipta. Jakarta
- Temulus Mejobo Kudus*. Naskah Publikasi. (online) (<http://www.repositori.com.html>, diakses 4 April 2017).

Mushlihin al-Hafizh. (2013). *Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle*. (online). (<http://www.referensimakalah.com/2013/01/strategi-pembelajaran-crossword-puzzle.html>, diakses 30 maret 2017).



L

A

M

P

I

R

A

N





Lampiran A

- **Lampiran I : Jadwal Penelitian**
- **Lampiran II : RPP**
- **Lampiran III : Teks Posttest**
- **Lampiran IV : Daftar Hadir Murid**

Lampiran I

**JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN
KELAS V ANASSAPPU KABUPATEN GOWA
TAHUN PELAJARAN 2018**

Kegiatan	Hari / Tanggal	Jam (WITA)
Pertemuan I (pretest)	Rabu 7 November 2018	10.40 – 12.30
Pertemuan II	Kamis 8 November 2018	07.30 - 09.00
Pertemuan III	Jum'at 9 November 2018	10.40 - 12.30
Pertemuan IV	Sabtu 10 November 2018	07.30 - 09.00
Pertemuan V (Post-Test)	Selasa 13 November 2018	10.40 - 12.30

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SDN Anassappu

Kelas/Semester : V / I

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan : I (Pertama)

A. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Mengenal keragaman kenampakan alam pegunungan, gunung, tanjung dan sungai.

C. Indikator

1. Kognitif
 - a. Proses : Menjelaskan kenampakan wilayah di Indonesia
 - b. Produk : Mengetahui jenis-jenis kenampakan alam wilayah Indonesia
2. Afektif
 - a. Karakter : Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, tanya jawab dan penugasan.
 - b. Sosial : Bekerja sama dan saling menghormati.
3. Psikomotorik
Menuliskan salah satu kenampakan alam wilayah Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif
 - a. Proses : Mampu Menjelaskan kenampakan wilayah di Indonesia
 - b. Produk : Mampu Mengetahui jenis-jenis kenampakan alam wilayah Indonesia

2. Afektif

- a. Karakter : murid diharapkan dapat bersikap Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, tanya jawab dan penugasan.
- b. Sosial : murid mampu Bekerja sama dan saling menghormati selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Psikomotorik

Murid dapat Menuliskan salah satu kenampakan alam wilayah Indonesia.

E. Materi Pembelajaran : Kenampakan alam wilayah Indonesia.

F. Model dan metode Pembelajaran :

1. Model : *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang)
2. Metode : ceramah, penugasan, kerja kelompok dan tanya jawab

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal

- a. Berdoa
- b. Abensi
- c. Menjelaskan tentang cara pembelajaran dengan menerapkan teka teki silang

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan materi tentang kenampakan alam (pegunungan, gunung, tanjung dan sungai) di Indonesia
- b. Guru membagi murid menjadi 5 kelompok
- c. Setiap kelompok mendapat materi yang berkaitan dengan kenampakan alam wilayah Indonesia.
- d. Guru memberi permainan menggunakan teka teki silang
- e. Guru membuat soal dalam bentuk tek teki Silang
- f. Setiap perwakilan kelompok secara bergantian maju ke papan tulis untuk mengisi jawaban.

3. Kegiatan akhir

- a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang jawabannya benar.

- b. Menyimpulkan pelajaran
- c. Memberikan PR

H. Media dan Sumber Pelajaran

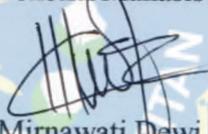
- 1. Media : Gambar
- 2. Sumber : Materi dari internet dan Buku IPS Untuk SD/MI Kelas 5 penulis Siti Syamsiyah, dkk.

I. Penilaian

- 1. Penilaian Aspek kognitif berupa LKM (Lembar Kerja Murid)
- 2. Penilaian Aspek afektif berupa kerjasama dalam kerja kelompok
- 3. Penilaian Aspek psikomotorik berupa kemampuan murid membedakan jenis-jenis kenampakan alam buatan sesuai gambar serta mengerjakan soal secara baik dan benar.

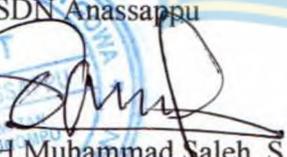
Gowa, November 2018

Peneliti/Mahasiswa

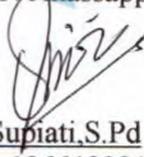

Mirnawati Dewi
NIM. 10540 8041 12

Mengetahui

Kepala Sekolah
SDN Anassappu


H. Muhammad Saleh, S.Pd
NIP. 19631008 198511 1 004

Guru Kelas V
SDN Anassappu


ST. Supiati, S.Pd
NIP. 196612231 198803 2 052



MATERI AJAR

Pengertian kenampakan alam

Kenampakan alam adalah segala sesuatu yang nampak dipermukaan bagian bumi atau alam. Permukaan bumi terdiri dari daratan dan perairan.

Berikut contoh kenampakan alam yang ada di Indonesia, yaitu :

1. Pegunungan

Pegunungan adalah sekumpulan bukit yang membentuk barisan. Di wilayah Indonesia banyak terdapat pegunungan, di antaranya Pegunungan Bukit Barisan di Sumatra, Pegunungan Kapur Utara, Pegunungan Dieng, Pegunungan Serayu, Pegunungan Tengger, dan Pegunungan Sewu yang semuanya terdapat di Jawa. Di Kalimantan, terdapat Pegunungan Meratus, Pegunungan Schwaner, dan Pegunungan Muller. Di Sulawesi terdapat Pegunungan Utambela, Pegunungan Fenema, Pegunungan Pompange, Pegunungan Quarles, Pegunungan Tineba, Pegunungan Verbek, Pegunungan Matarombea, dan Pegunungan Tangkeleboke. Pegunungan di Irian memiliki puncak yang sangat tinggi. Contohnya Pegunungan Sudirman dengan puncaknya Puncak Jaya (5.030 m) dan Puncak Trikora (4.750 m). Pegunungan Jayawijaya dengan puncaknya Puncak Mandala (4.700 m) dan Puncak Yamin (4.506 m).

Manfaat pegunungan antara lain: untuk usaha perkebunan bunga, sayuran, tanaman industri, sebagai tempat peristirahatan, camping dan wisata alam, serta tempat tumbuh hutan sebagai daerah perlindungan hewan dan tumbuhan agar tidak punah.

2. Gunung



Contoh gambar gunung.

Gunung adalah suatu bentuk permukaan tanah yang letaknya jauh lebih tinggi daripada tanah-tanah di daerah sekitarnya. Gunung pada umumnya lebih besar dibandingkan dengan bukit, tetapi bukit di suatu tempat bisa jadi lebih tinggi dibandingkan dengan apa yang disebut gunung ditempat yang lain. Gunung pada umumnya memiliki lereng yang curam dan tajam atau bisa juga dikelilingi oleh puncak-puncak atau pegunungan. Pada beberapa ketinggian gunung bisa memiliki dua atau lebih iklim, jenis tumbuh-tumbuhan, dan kehidupan yang berbeda.

3. Tanjung

Tanjung adalah sebutan untuk bagian dari wilayah daratan yang berbentuk memanjang dan menjorok ke wilayah lautan. Tanjung banyak ditemui di sekitar pantai, terutama di pulau-pulau kecil atau pulau besar yang berada di wilayah kepulauan. Namun tanjung juga ada yang besar. Tanjung yang besar disebut semenanjung, misalnya tanjung harapan dan semenanjung malaka.



Contoh gambar tanjung

4. Sungai

Sungai adalah aliran air yang besar yang terjadi karena alam. Di Indonesia banyak terdapat sungai, baik besar maupun kecil. Sungai terbesar adalah Sungai Musi di Sumatra. Sungai terpanjang di Jawa adalah Sungai Bengawan Solo. Sungai terpanjang di Kalimantan adalah Sungai Kapuas dan Sungai terpanjang di Papua adalah Sungai Memberamo.

LEMBAR KERJA MURID

Isilah kolom teka teki silang di bawah ini dengan benar !

1.		2.							
3.									
4.									

Mendatar

1. Sekumpulan bukit yang berbentuk barisan
3. Daratan yang menjorok ke laut
4. Aliran air yang besar terjadi karena alam

Menurun

2. Lebih besar dari bukit, memiliki lerang yang tajam dan curam.



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SDN Anassappu

Kelas/Semester : V / I

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan : II (Kedua)

A. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 1.3. 2. Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan di Indonesia (Danau, Teluk dan Selat).

C. Indikator 1.3.2

1. Kognitif
 - a. Proses : Menjelaskan pengertian danau, teluk dan Selat.
 - b. Produk : Mengetahui ciri-ciri danau, teluk dan selat
2. Afektif
 - a. Karakter : Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, tanya jawab dan penugasan.
 - b. Sosial : Bekerja sama dan saling menghormati.
3. Psikomotorik
Mengerjakan soal-soal dengan Baik dan Benar

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif
 - a. Proses : Mampu Menjelaskan pengertian danau, teluk dan selat
 - b. Produk : Mampu Mengetahui ciri-ciri danau, teluk dan selat.
2. Afektif
 - a. Karakter : murid diharapkan dapat bersikap Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, tanya jawab dan penugasan.

b. Sosial : murid mampu Bekerja sama dan saling menghormati selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Psikomotorik

Murid dapat mengerjakan soal teka teki silang dengan baik dan benar

E. Materi Pembelajaran : Kenampakan Alam Danau, teluk dan Selat

F. Model dan metode Pembelajaran :

1. Model : *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang)

2. Metode : ceramah, penugasan dan tanya jawab

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal

- a. Berdoa
- b. Abensi
- c. Apersepsi
- d. Mengumpulkan PR

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan materi tentang danau, teluk dan selat
- b. Guru membagikan kertas yang berisi materi pembelajaran.
- c. Murid mencari tahu hal-hal yang berkaitan dengan danau, teluk dan selat
- d. Guru membimbing murid yang mengalami kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung.
- e. Setelah selesai, murid mengumpulkan catatan yang telah mereka buat
- f. Guru menguji kemampuan murid dengan memberikan kertas yang berisi soal teka teki silang untuk mereka kerjakan.
- g. Guru membahas jawaban teka teki silang bersama murid

3. Kegiatan akhir

- a. Menyimpulkan pelajaran
- b. Memberi penghargaan kepada murid yang jawabannya benar.

H. Media dan Sumber Belajar

- Buku BSE IPS Kelas V penulis Sitti Syamsiah, dkk
- Media : Gambar Danau, Teluk dan Selat

I. Penilaian

1. Penilaian Aspek kognitif berupa LKM (Lembar Kerja Murid)
2. Penilaian Aspek afektif berupa kerjasama dalam kerja kelompok
3. Penilaian Aspek psikomotorik berupa kemampuan murid membedakan antara danau, selat dan teluk sesuai gambar serta mengerjakan soal secara baik dan benar.

Gowa, November 2018

Peneliti/Mahasiswa


Mirnawati Dewi
NIM. 10540 8041 12

Mengetahui

Kepala Sekolah
SDN Anassappu


H. Muhammad Saleh, S.Pd
NIP. 19631008 198511 1 004

Guru Kelas V
SDN Anassappu


ST. Supiati, S.Pd
NIP. 196612231 198803 2 052



MATERI AJAR

Kenampakan alam (Danau, Teluk dan Selat)

Danau adalah cekungan lereng yang terjadi karena peristiwa alam yang menjadi penampungan dan penyimpanan air yang berasal dari hujan, mata air atau air sungai.

Danau berisi sejumlah air (tawar atau asin) yang terakumulasi di suatu tempat yang cukup luas, yang dapat terjadi karena mencairnya gletser, aliran sungai, atau karena adanya mata air. Biasanya danau dapat dipakai sebagai sarana rekreasi, dan olahraga. Kebanyakan danau adalah air tawar dan juga banyak berada di belahan bumi utara pada ketinggian yang lebih atas. Sebuah danau periglasiyal adalah danau yang di salah satunya terbentuk lapisan es, "ice cap" atau gletser, es ini menutupi aliran air keluar danau.

Istilah danau juga digunakan untuk menggambarkan fenomena seperti Danau Eyre, di mana danau ini kering di banyak waktu dan hanya terisi pada saat musim hujan. Banyak danau adalah buatan dan sengaja dibangun untuk penyediaan tenaga listrik-hidro, rekreasi (berenang, selancar angin, dll), persediaan air, dll. Finlandia dikenal sebagai "Tanah Seribu Danau" dan Minnesota dikenal sebagai "Tanah Sepuluh Ribu Danau". Great Lakes di Amerika Utara juga memiliki asal dari zaman es. Sekitar 60% danau dunia terletak di Kanada; ini dikarenakan sistem pengaliran kacau yang mendominasi negara ini. Di bulan ada wilayah gelap berbasal, mirip mare bulan tetapi lebih kecil, yang disebut lacus (dari bahasa Latin yang berarti "danau"). Mereka diperkirakan oleh para astronom sebagai danau. Berdasarkan proses terjadinya, danau dibedakan :

1. danau tektonik yaitu danau yang terbentuk akibat penurunan muka bumi karena pergeseran / patahan
2. danau vulkanik yaitu danau yang terbentuk akibat aktivitas vulkanisme / gunung berapi
3. danau tektovulkanik yaitu danau yang terbentuk akibat percampuran aktivitas tektonisme dan vulkanisme

4. danau bendungan alami yaitu danau yang terbentuk akibat lembah sungai terbendung oleh aliran lava saat erupsi terjadi
5. danau karst yaitu danau yang terbentuk akibat pelarutan tanah kapur
6. danau glasial yaitu danau yang terbentuk akibat mencairnya es / keringnya daerah es yang kemudian terisi air
7. danau buatan yaitu danau yang terbentuk akibat aktivitas manusia.

Berikut nama-nama danau di Indonesia, yaitu :

1. Danau Airhitam - ada di Sumatera Selatan
2. Danau Ancueloot - ada di Nangroe Aceh Darussalam
3. Danau Anggi Giji - ada di Papua
4. Danau Anggi Gita - ada di Papua
5. Danau Bamberan - ada di Kalimantan Tengah
6. Danau Bangkau - ada di Kalimantan Selatan
7. Danau Batu Jai - ada di Nusa Tenggara Barat
8. Danau Batu - ada di Bali
9. Danau Bekuan - ada di Kalimantan Barat
10. Danau Toba - ada di Sumatera Utara

Berikut adalah salah satu contoh gambar danau, yaitu :



Gambar danau kelimutu

Selat adalah laut yang sempit yang menghubungkan pulau satu dengan pulau yang lainnya. Indonesia memiliki banyak selat karena Indonesia terdiri dari beribu-ribu pulau besar dan kecil. Contoh selat di Indonesia adalah Selat Sunda yang menghubungkan Pulau Jawa dengan Sumatra.



Teluk adalah tubuh perairan yang menjorok ke daratan dan dibatasi oleh daratan pada ketiga sisinya. Oleh karena letaknya yang strategis, teluk banyak dimanfaatkan sebagai pelabuhan. Teluk jg merupakan kebalikan dari [tanjung](#), dan biasanya keduanya dapat ditemukan pada suatu garis [pantai](#) yang sama. Contoh teluk di Indonesia adalah teluk Jakarta dan teluk penyu.



Contoh gambar teluk penyu

LEMBAR KERJA MURID

Kerjakan tugas di bawah ini bersama teman kelompok kalian !

Isilah kolom Teka Teki Silang di bawah ini !

			2.	
1.				
3.				

Pertanyaan :

Mendatar :

1. Laut sempit yang menghubungkan satu pulau dengan pulau lainnya.
3. Tubuh perairan yang menjorok ke daratan dan dibatasi oleh daratan pada 3 sisinya.

Menurun

2. Cekungan lereng yang terjadi karena alam



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SDN Anassappu

Kelas/Semester : V / I

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan : III (Ketiga)

A. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 1.3. Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia (Persebaran flora dan fauna).

C. Indikator

1. Kognitif
 - a. Proses : Menjelaskan pengertian flora dan fauna
 - b. Produk : Mengetahui persebaran flora dan fauna di Indonesia
2. Afektif
 - a. Karakter : Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, tanya jawab dan penugasan.
 - b. Sosial : Bekerja sama dan saling menghormati.
3. Psikomotorik
Mengerjakan soal-soal dengan Baik dan Benar

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif
 - a. Proses : Mampu Menjelaskan pengertian flora dan fauna
 - b. Produk: Mampu Mengetahui persebaran flora dan fauna di Indonesia.
2. Afektif
 - a. Karakter : murid diharapkan dapat bersikap Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, tanya jawab dan penugasan.

b. Sosial : murid mampu Bekerja sama dan saling menghormati selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Psikomotorik

Murid dapat mengerjakan soal teka teki silang dengan baik dan benar

E. Materi Pembelajaran : Persebaran flora dan fauna di Indonesia

F. Model dan metode Pembelajaran :

1. Model : *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang)

2. Metode : ceramah, penugasan dan tanya jawab

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal

- a. Berdoa
- b. Abensi
- c. Apersepsi
- d. Mengumpulkan PR

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan materi tentang persebaran flora dan fauna di Indonesia
- b. Guru membagikan kertas yang berisi materi pembelajaran.
- c. Murid mencari tahu hal-hal yang berkaitan dengan flora dan fauna
- d. Guru memperlihatkan gambar flora dan fauna serta persebarannya
- e. Murid mencatat hal-hal yang mereka ketahui dari penjelasan guru.
- f. Guru membimbing murid yang mengalami kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung.
- g. Setelah selesai, murid mengumpulkan catatan yang telah mereka buat
- h. Guru menguji kemampuan murid dengan memberikan kertas yang berisi soal teka teki silang untuk mereka kerjakan.
- i. Guru membahas jawaban teka teki silang bersama murid

3. Kegiatan akhir

- a. Menyimpulkan pelajaran
- b. Memberi penghargaan kepada murid yang jawabannya benar

H. Media dan Sumber Belajar

- Buku BSE IPS Kelas V penulis Sitti Syamsiah, dkk
- Media : Gambar Flora dan Fauna

I. Penilaian

1. Penilaian Aspek kognitif berupa LKM (Lembar Kerja Murid)
2. Penilaian Aspek afektif berupa ketekunan, kedisiplinan dan kerjasama dalam membantu teman yang kurang memahami materi pelajaran.
3. Penilaian Aspek psikomotorik berupa kemampuan mengetahui persebaran flora dan fauna sesuai gambar serta mengerjakan soal secara baik dan benar.

Gowa, November 2018

Peneliti/Mahasiswa

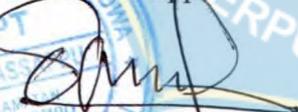


Mirnawati Dewi

NIM. 10540304112

Mengetahui

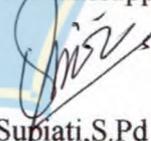
Kepala Sekolah
SDN Anassappu



H. Muhammad Saleh, S.Pd

NIP. 196310081985111004

Guru Kelas V
SDN Anassappu



ST. Subiati, S.Pd

NIP. 1966122311988032052



MATERI AJAR

Indonesia adalah negara yang kaya akan flora dan fauna. Hal ini disebabkan oleh letak geografis Indonesia di antara dua samudra dan dua benua. Flora adalah tumbuhan dan fauna adalah hewan. Flora dan fauna artinya dunia tumbuhan dan dunia hewan. Keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia dipengaruhi oleh bentang alam yang ada.

1. Flora di Indonesia

Menurut penyelidikan para ahli, di Indonesia terdapat kurang lebih 4.500 jenis pohon, 1.500 jenis tumbuhan paku dan 5.000 jenis tumbuhan anggrek dari jumlah 375.000 jenis yang ada di dunia. Keadaan tanah dan iklim di Indonesia menyebabkan tanah di Indonesia subur, sehingga hampir 14% wilayah Indonesia ditumbuhi tanaman yang sangat lebat. Flora di Indonesia dikelompokkan menjadi empat, yaitu sebagai berikut.



Sumber: Indonesian Heritage, 4

Gambar 2.6 Bunga bangkai raksasa

a. Hutan hujan tropis



Sumber: *Indonesian Heritage*, 4

Gambar 2.7 Hutan hujan tropis

Hutan hujan tropis terdapat di sekitar garis khatulistiwa. Tumbuhannya sangat beragam sehingga sering disebut hutan heterogen. Wilayah Indonesia yang banyak terdapat hutan hujan tropis adalah Pulau Sumatra, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, dan Pulau Papua.

b. Hutan musim

Hutan musim adalah hutan yang terdapat di daerah yang memiliki musim kemarau cukup panjang. Hutan ini jenis tumbuhannya sangat sedikit bahkan cenderung sejenis. Hutan musim sering disebut hutan homogen. Contoh hutan musim adalah hutan jati dan hutan pinus. Wilayah Indonesia yang banyak terdapat hutan musim adalah Jawa Timur, Nusa Tenggara, dan Sulawesi Selatan.



Sumber: *Indonesian Heritage*, 4

Gambar 2.8 Hutan musim

c. Hutan sabana dan stepa

Hutan sabana adalah hutan padang rumput yang banyak semak-semaknya. Stepa adalah padang rumput yang luas tanpa bersemak. Keduanya terdapat di daerah yang kering dan curah hujan yang sedikit. Hutan ini banyak terdapat di Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur, dan Madura. Daerah ini cocok dimanfaatkan sebagai daerah peternakan.



Sumber: *Ensiklopedi Umum*, 9

Gambar 2.9 Hutan sabana

d. Hutan lumut

Hutan lumut adalah hutan yang hanya ditumbuhi oleh padang lumut. Hutan ini tumbuh di daerah gunung atau pegunungan yang memiliki ketinggian 1.500–3.000 meter dan berudara lembab.

2. Fauna di Indonesia

Sama halnya dengan flora di Indonesia, fauna di Indonesia juga sangat beragam. Ahli flora dan fauna Alfred Weber dan Wallace membagi wilayah fauna menjadi tiga bagian, yaitu fauna Asiatis, fauna Peralihan, dan fauna Australis. Ketiganya dipisahkan oleh garis Weber dan garis Wallace. Garis Weber adalah garis yang digambar oleh Weber untuk memisahkan habitat fauna tipe Australia dengan fauna tipe Peralihan, sedangkan garis Wallace adalah garis yang digambar oleh Wallace untuk memisahkan habitat fauna tipe Peralihan dengan fauna tipe Asia.



Sumber: Indonesian Heritage, 4

Gambar 2.10 Contoh Fauna di Indonesia

a. Fauna Asiatis

Fauna Asiatis memiliki kesamaan dengan fauna yang hidup di Benua Asia. Hewan tipe Asia, antara lain harimau, kera, gajah, orangutan, dan sebagainya. Hewan tipe Asia banyak terdapat di Sumatra, Kalimantan, dan Jawa.

b. Fauna Peralihan

Fauna Peralihan tidak memiliki kesamaan dengan fauna di Asia ataupun fauna di Australia. Fauna tipe Peralihan umumnya berada di wilayah Pulau Sulawesi, Kepulauan Maluku, dan Nusa Tenggara. Jenis hewan tipe ini, antara lain komodo, anoa, babi rusa, burung malio, dan burung kakaktua.

c. Fauna Australis

Fauna Australis memiliki kesamaan dengan fauna yang ada di Benua Australia. Jenis hewan tipe ini banyak hidup di wilayah Indonesia bagian timur, Maluku bagian timur, dan Irian. Jenis hewan tipe Australis, antara lain burung cenderawasih, nuri raja, kanguru, kuskus, musang berkantung, tikus berkantung, dan kasuari.

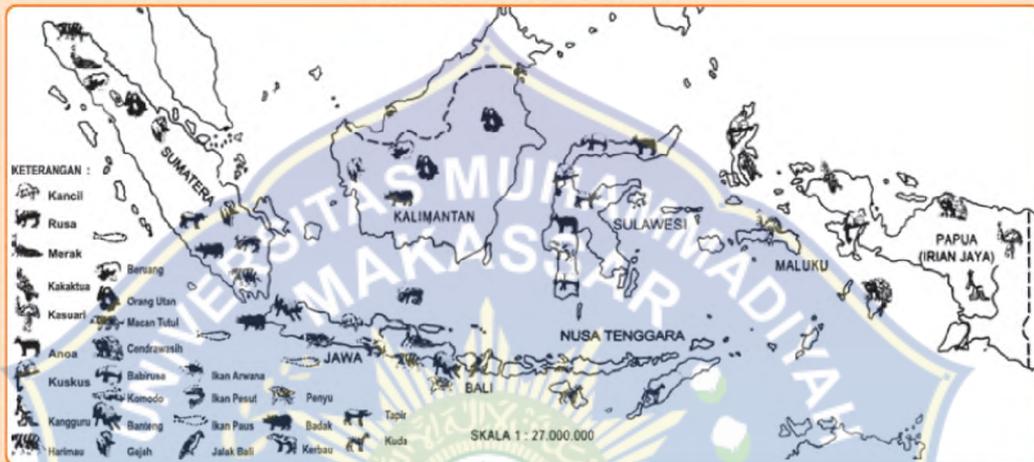
LEMBAR KERJA MURID

Kerjakan soal di bawah ini bersama teman kelompok kalian !

Coba kerjakan tugas berikut ini dengan benar!

Perhatikan peta persebaran fauna di berbagai wilayah di Indonesia berikut ini! Kelompokkan sesuai tipe dan wilayah persebarannya!

FAUNA UTAMA INDONESIA



Sumber: Atlas Indonesia dan Dunia modifikasi penerbit

Gambar 2.11 Persebaran fauna di Indonesia

Isilah kolom Teka Teki Silang di bawah ini

	2.				
	4.				
	1.				
	3.				

Pertanyaan :

Mendatar :

1. Dunia tumbuhan
2. Hutan ini memiliki musim kemarau yang cukup panjang.
3. Dunia Hewan

Menurun :

4. Garis yang digambar oleh Wallace.

Selamat Bekerja



Lampiran B

- **Lampiran I : Data Skor perolehan hasil belajar (pretest)**
- **Lampiran II : Data Skor perolehan hasil belajar (Posttest)**
- **Lampiran III : Hasil analisis data aktivitas siswa**

Lampiran I

Data Perolehan Skor Hasil Belajar Pre-Test

No	Nama siswa	Tahap menyelesaikan tes			Jumlah	Nilai
		Kelincahan (skor 20)	Ketepatan (skor 30)	Kesesuaian (skor 50)		
1.	Abd. Karim	5	10	19	34	34
2.	Abd. Rahman	17	28	45	90	90
3.	Irham Nuanda	10	20	33	63	63
4.	Muh. Aidil	15	25	40	80	80
5.	Muh. Fadil	5	10	18	33	33
6.	Muh. Nurfadli	10	10	20	40	40
7.	Dwi Putri Ananda	12	23	30	65	65
8.	Dwi Putri Ramadhani	12	20	33	65	65
9.	Khusnul Khatimah	15	20	40	75	75
10.	Nur Rezky Astuti	12	20	38	70	70
11.	Rezky Ananda Pratiwi	8	12	20	40	40
12.	Risdayanti	10	18	20	48	48
13.	Sitti Nurialiah	10	18	25	53	53
14.	St. Auliah Rahmah	10	20	30	60	60
15.	Suci Marsya Septia N	10	18	25	53	53

Keterangan :

- Kelincahan** : 0 - 10 = Kurang lincah
11 - 15 = Cukup lincah
16 - 20 = Sangat lincah
- Ketepatan** : 0 - 15 = Tidak tepat
16 - 25 = Kurang tepat
26 - 30 = Sangat tepat
- Kesesuaian** : 1 - 30 = Tidak sesuai
31 - 40 = Kurang sesuai
41 - 50 = Sangat sesuai

Lampiran II

Data Perolehan Skor Hasil Belajar Post-Test

No	Nama siswa	Tahap menyelesaikan tes			Jumlah	Nilai
		Kelincahan (skor 20)	Ketepatan (skor 30)	Kesesuaian (skor 50)		
1.	Abd. Karim	10	15	33	58	58
2.	Abd. Rahman	20	28	47	95	95
3.	Irham Nuanda	12	28	40	80	80
4.	Muh. Aidil	20	28	45	93	93
5.	Muh. Fadil	9	15	30	54	54
6.	Muh. Nurfadli	10	20	30	60	60
7.	Dwi Putri Ananda	15	25	40	80	80
8.	Dwi Putri Ramadhani	18	25	40	83	83
9.	Khusnul Khatimah	20	28	42	90	90
10.	Nur Rezky Astuti	18	25	42	85	85
11.	Rezky Ananda Pratiwi	15	15	35	65	65
12.	Risdayanti	14	18	38	70	70
13.	Sitti Nurialiah	15	20	35	70	70
14.	St. Auliah Rahmah	12	23	40	75	75
15.	Suci Marsya Septia N	14	20	36	70	70

Keterangan :

- Kelincahan** : 0 - 10 = Kurang lincah
11 - 15 = Cukup lincah
17 - 20 = Sangat lincah
- Ketepatan** : 0 - 15 = Tidak tepat
16 - 25 = Kurang tepat
27 - 30 = Sangat tepat
- Kesesuaian** : 1 - 30 = Tidak sesuai
31 - 40 = Kurang sesuai
41 - 50 = Sangat sesuai

Lampiran III

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran		15	15	15		15	100	Aktif
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		12	14	14		13,33	88,86	Aktif
3.	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan		13	14	14		13,66	91,06	Aktif
4.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.		2	1	1		1,33	8,86	Tidak Aktif
5.	Murid yang aktif dalam kegiatan kelompok	<i>P</i>	13	14	14	<i>P</i>	13,66	91,06	Aktif
6.	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	<i>R</i>	12	14	14	<i>O</i>	13,33	88,86	Aktif
7.	Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes	<i>E</i>	9	10	12	<i>S</i>	10,33	68,86	Tidak Aktif
8.	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan	<i>T</i>	11	13	14	<i>T</i>	12,66	84,4	Aktif
9.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		12	12	13		12,33	82,2	Aktif
	Rata-rata							78,24	Aktif



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : **MIRNAWATI DEWI**
NIM : 10540 5747 12
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Judul Penelitian : **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Kalukuang Boka Kabupaten Gowa**
Pembimbing : **1. Dra. Hj. Syahribulan K., M.Pd.**
2. Drs. H. Nurdin, M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
	26/6-2017	Sempul kardus	
	28/8-2017	Ace	

Catatan:

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

Makassar, Januari 2017

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Sulfasyah, S.Pd. MA., Ph. D.

NBM. 970 635



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : **MIRNAWATI DEWI**
 NIM : 10540 5747 12
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
 Judul Penelitian : **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Kalukuang Boka Kabupaten Gowa**
 Pembimbing : 1. Dra. Hj. Syahribulan K., M.Pd.
 2. Drs. H. Nurdin, M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	16 02-2017	- Judulnya di perbaiki - Tampilan penulisan - Latar belakang	
2	09 08-2017	- Latar belakang - Tujuan penelitian - Tabel pengumpulan	
3	15 08-2017	- Tabel pengumpulan	

Catatan:

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

4. 22
08-2017

Makassar, Januari 2017

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD



Sulfasyah, S.Pd. MA., Ph. D.
NBM. 970.635



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : MIRNAWATI DEWI
Stambuk : 10540 574712
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Kalukuang Boka Kabupaten Gowa.**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, proposal ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji proposal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Agustus 2017

Disetujui Oleh :

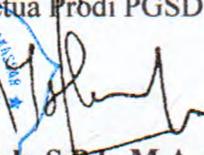
Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Hj. Syahribulan K., M.Pd


Drs. H. Nurdin, M.Pd

Mengetahui
Ketua Prodi PGSD


Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D
NBM : 970 635



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

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL

Pada hari ini ..Selasa..... Tanggal ..4 September.....14.39...H bertepatan tanggal ..24.../ oktober.....2017...M bertempat di ruang kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, telah dilaksanakan seminar Proposal Skripsi yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-teki silang) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Kalukwang Boka Kabupaten Gowa.

Dari Mahasiswa :

Nama : Mirnawati Dewi
 Stambuk/NIM : 10540574712
 Jurusan : FKIP / PGSD
 Moderator : Ade Irma Suriani, S.Pd., M.Pd
 Hasil Seminar :
 Alamat/Telp : Jln. Kapasa Raya / 082 316 239 116

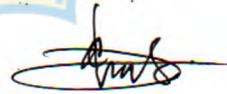
Dengan penjelasan sebagai berikut :

.....

1. Kajian teori — Definisi operasional dan argumentasi etelaf kajian
Populasi, Indikator, instrumen

Disetujui

Penanggung I : Ade Irma Suriani, S.Pd., M.Pd

()

Penanggung II : Dra. Muliati Samad, M.Si

()

Penanggung III : Dra. Hj. Rosleny B., M.Si

()

Penanggung IV : Sulfasyah, S.Pd., M.A., PhD

()

Makassar,20...

Ketua Jurusan

(Sulfasyah, S.Pd., M.A., PhD)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN dan ILMU PENDIDIKAN

Alamat Kantor : Jl Sultan Alauddin No. 259 ☎ (0411) 860 837 Fax (0411) 860 132 Makassar 90221/http://www.fkip-unismuh.info

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KETERANGAN PERBAIKAN HASIL UJIAN PROPOSAL

Berdasarkan Hasil Ujian :

Nama : Mirnawati Dewi
Stambuk : 10540574712
Program Studi : FKIP / PGSD
Judul : Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword
Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar
IPS siswa Kelas V SD Inpres Kalukuang Boka
Kabupaten Gowa

Oleh tim penguji, harus dilakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan tersebut dilakukan dan disetujui oleh tim penguji sebagai berikut :

No	Tim Penguji	Disetujui Tanggal	Tanda Tangan
1	Ade Irma Suwiani, S.Pd., M.Pd	24 / 9 / 2018	
2	Dra. Mutiati Samad, M.Si	9/11 - 2017	
3	Dra. Hj. Rosleng B., M.Si	9/11/17	
4	Sulfasyah, S.Pd., M.A., PhD	27 / 09 / 2018	

1438 H

Makassar, -----

2017 M

Ketua Prodi,

(Sulfasyah, S.Pd., M.A., PhD.)



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 31/Izn-5/C.4-VIII/X/37/2018

Jumlah : 1 (satu) Rangkap Proposal

Tujuan : Permohonan Izin Penelitian

24 Muharram 1440 H

04 October 2018 M

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sul-Sel

di -

Makassar

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 1202/FKIP/A.1-II/X/1440/2018 tanggal 4 Oktober 2018, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **MIRNAWATI DEWI**

No. Stambuk : **10540 5747 12**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

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

"Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 6 Oktober 2018 s/d 6 Desember 2018.

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

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.

NBM 101 7716



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

Nomor : 7239/S.01/PTSP/2018
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bupati Gowa

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 31/Izn-5/C.4-VIII/X/37/2018 tanggal 04 Oktober 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **MIRNAWATI DEWI**
Nomor Pokok : 10540574712
Program Studi : PGSD
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Sit Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS V SDN ANASSAPPU KECAMATAN BONTONOMPO KABUPATEN GOWA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **06 Oktober s/d 06 Desember 2018**

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 : 05 Oktober 2018

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.
Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth

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



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jln. Mesjid Raya No. 30. Telepon. 884637. Sungguminasa – Gowa

Sungguminasa, 09 Oktober 2018

K e p a d a

Nomor : 070/1790 /BKB.P/2018

Lamp : -

Perihal : Rekomendasi Penelitian

Yth. Ka. SD Negeri Anassappu

Di-

T e m p a t

Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel
Nomor: 7239/S.01/PTSP/2018 tanggal 05 Oktober 2018 tentang Rekomendasi Penelitian..

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **MIRNAWATI DEWI**
Tempat/Tanggal Lahir : Makassar, 26 Juni 1994
Jenis kelamin : Perempuan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jln. Kapasa Raya Bangkala

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS V SDN ANASSAPPU KECAMATAN BONTONOMPO KABUPATEN GOWA”**

Selama : 06 Oktober s/d 06 Desember 2018
Pengikut : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

An. **BUPATI GOWA**
KEPALA BADAN,



DRS. BAHARUDDIN.T

Pangkat : Pembina Utama Muda
NIP. : 19600124 197911 1 001

Tembusan :

1. Bupati Gowa (sebagai laporan);
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab.Gowa;
3. Ketua LP3M UNISMUH Makassar;



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa: Mirnawati Dewi fr NIM: 10540... 5747 12 fr

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

Tanggal Ujian Proposal : 24 oktober 2017 fr

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	6/11/2018	Koordinasi dengan Kepala Sekolah	
2.	7/11/2018	Tes awal (Pretest)	
3.	8/11/2018	Proses belajar mengajar	
4.	9/11/2018	Proses belajar mengajar	
5.	10/11/2018	Proses belajar mengajar	
6.	13/11/2018	Tes Akhir (Post-Test)	
7.			
8.			
9.			
10.			

Ketua Prodi

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Anassappu

H. Muhammad Saleh, S.Pd
NIP. 19631008 199511 1 004

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

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : **MIRNAWATI DEWI**
Stambuk : 10540 5747 12
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa**
Pembimbing : 1. Dra. Hj. Syahribulan K., M.Pd.
2. Drs. H. Nurdin, M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
	31-1	Abstrak hal 3 Abstrak hal 3	
	25-4-2019	hal 16, 24 kesimpulan	
	20-4-2019	Ace	

Catatan:

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

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

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

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : **MIRNAWATI DEWI**
 Stambuk : 10540 5747 12
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
 Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa**
 Pembimbing : 1. Dra. Hj. Syahribulan K., M.Pd.
 2. Drs. H. Nurdin, M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	12/01-2019	- Banyak kevyka paku - Sampelnya - kata figur - motto - layout, title 08	
2	17/01-2019	- ketetapan gambar pada lampiran - labir pstralya	
3	18/01-2019	Acc	

Catatan:

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

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD



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

NBM. 1148913

Lampiran IV

Dokumentasi







RIWAYAT HIDUP



MIRNAWATI DEWI, lahir di Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 12 Juni 1994. Anak pertama dari 6 bersaudara pasangan Abd. Kadir M dan Murni.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDI Kapasa tahun 2006. Pada tahun 2009 menyelesaikan pendidikan di SMPN 11 Makassar. Pada tahun 2012 menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 6 Makassar, kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2019.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan di kampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan menulis skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SDN Anassappu Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa”**