

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*
(TEKA TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MURID KELAS V SDN
BONTOMAERO II KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh
Sri Kurniawati Putri
NIM 10540 9706 15

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

2019



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **SRI KURNIAWATI PUTRI**, NIM 10540 9706 15 dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **131/Tahun 1440 H/2019M**, tanggal 20 Dzulhijjah 1440 H/21 Agustus 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal 31 Agustus 2019.

Makassar, 30 Dzulhijjah 1440 H
31 Agustus 2019 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Dosen Penguji : 1. Drs. H. Nurdin, M.Pd.
2. Dra. Hj. Marvati Z., M.Si.
3. Drs. H. Abdul Hamid Mattone, M.Si.
4. Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd.

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **SRI KURNIAWATI PUTRI**
NIM : 10540 9706 15
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka
Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan
Sosial (IPS) Murid Kelas V SDN Bontomaero II
Kabupaten Gowa**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diajukan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Agustus 2019

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Hj. Maryati Z., M.Si.

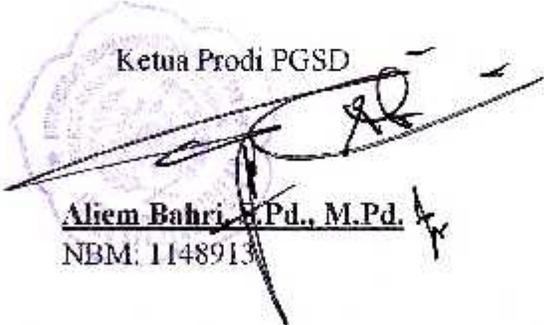

Svarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860.954

Ketua Prodi PGSD


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



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Sri Kurniawati Putri**
Nim : 10540 9706 15
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa

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

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

Makassar, Agustus 2019
Yang Membuat Pernyataan

Sri Kurniawati Putri



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Sri Kurniawati Putri**
Nim : 10540 9706 15
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2019
Yang Membuat Perjanjian

Sri Kurniawati Putri
NIM: 10540 9706 15

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“What seems to us as

bitter trials are

***often blessing ini disguise”.* (Oscar Wilde)**

Apa yang tampak bagi kita sebagai

cobaan pahit sebenarnya merupakan

berkah tersembunyi.



Kupersembahkan karya ini buat :

Kedua orang tuaku, saudariku, dan sahabatku,
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Sri Kurniawati Putri, 2019. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (teka-teki silang) Terhadap Hasil Belajar IPS Murid kelas V SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing: Maryati Z dan Syarifah Aeni Rahman.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen jenis Posttest Only Control Group Desain yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crosswors Puzzle* (teka-teki silang) Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Populasi penelitian ini adalah murid kelas V SDN Bontomaero II yang berjumlah 50 murid yang tersebar dalam 2 kelas. Teknik pengambilan sampel yaitu Sampling Jenuh/ Total Sampling. Sampel penelitian terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V.A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah murid 25 orang dan kelas V.B sebagai kelas kontrol dengan jumlah murid 25 orang.

Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar pada materi pokok kegiatan ekonomi yang berupa post-test bentuk teka-teki silang yang dianalisis menggunakan uji-t. Hasil analisis statistika inferensial diperoleh $t_{hitung} (10,02) > t_{tabel} (2,00)$ pada $\alpha = 0,05$. Disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap murid kelas V SDN Bontomaro II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa berpengaruh terhadap hasil belajar murid pada materi kegiatan ekonomi.

Kata Kunci : *crossword puzzle* (teka-teki silang), hasil belajar. ilmu pengetahuan sosial

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka teki silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa" tepat waktu. Terima Kasih atas rahmat dan karunianya kepada Allah SWT, yang telah memberikan kelancaran dan kesempatan kepada penulis sehingga mampu menjalani hidup dengan sebaik-baiknya dan selalu memberikan kesabaran dalam menghadapi semuanya.

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

Sebuah karya sebenarnya sangat sulit dikatakan sebagai usaha satu orang tanpa bantuan orang lain, begitu pula dengan skripsi ini tidak dapat terselesaikan

tanpa dorongan dan sumbangsih pemikiran dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan dan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada: Allah SWT karena atas berkat rahmatnya penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat mencapai tahap penyelesaian. Orang tua tercinta Ipda Abd. Rahim dan Sjamsia Ismail yang telah berjuang, berdoa, mengasuh dan membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemani penulis dengan canda, kepada Drs. Hj. Maryati Z, M.Si dan Syarifah Aeni Rahman, S.Pd, M.Pd., pembimbing I dan Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

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

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru dan staf SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa yang telah memberika izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih

kepada te,an-teman seperjuangan yang selalu menemani penulis dalam suka maupun duka, sahabat-sahabatku terkasih dan seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2015 atas segala kebersamaan, motivasi, sara, dan bantuannya kepada penulis.

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

Makassar, Agustus 2019

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR 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	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS	7
A. Penelitian yang Relevan	7
B. Deskripsi Teori	9
1. Strategi Pembelajaran	9
2. <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang)	10
a. Pengertian <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang)	10
b. Manfaat <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang)	11
c. Langkah-langkah Pelaksanaan <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang)	12
d. Kelebihan dan Kekurangan <i>Crossword Puzzle</i>	14
3. Hasil Belajar	15
a. Belajar	15
b. Hasil Belajar	16

c. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	18
d. Hasil Belajar IPS.....	19
4. Ilmu Pengetahuan Sosial	20
a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	20
b. Ruang Lingkup IPS.....	21
c. Tujuan Pembelajaran IPS.....	22
C. Kerangka Pikir	23
D. Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Rancangan Penelitian	27
1. Jenis Penelitian	27
2. Desain Penelitian	27
3. Variabel Penelitian	28
B. Populasi Dan Sampel	28
1. Populasi	28
2. Sampel	29
C. Definisi Operasional Variabel	30
D. Instrument Penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan Hasil Penelitian	41
BAB V PENUTUP.....	44
A. Simpulan	44
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian.....	27
3.2 Populasi Murid SDN Bontomaero II.....	29
3.3 Sampel Murid SDN Bontomaero II.....	29
3.4 Kriteria Ketuntasan Minimal Hasil Belajar Murid.....	31
4.1 Analisis statistik deskriptif hasil belajar murid kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	35
4.2 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Murid.....	36
4.3 Data Ketuntasan Hasil Belajar Murid.....	37
4.4 Uji Normalitas.....	38
4.5 Uji Homogenitas.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir	25



DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
4.1 Histogram Kategori dan Frekuensi Hasil Belajar Murid	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lampiran RPP
2. Lampiran Daftar Nilai Murid
3. Lampiran Data Manual
4. Lampiran Data SPSS
5. Lampiran Profil Sekolah
6. Lampiran Persuratan
7. Lampiran Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan seorang individu, melalui pendidikan seorang individu dapat berkembang dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi kebutuhan bagi tiap individu sebagai sarana untuk mengeksperesikan diri, menemukan jati diri, serta mengambil peranan di masa yang akan datang. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Lebih lanjut dalam pasal 3 menyebutkan bahwa Fungsi Pendidikan Nasional adalah :

untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya di pelajari dalam ilmu sosial ini. Segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi, faktor perkembangan, permasalahan, semuanya dipelajari dan dikaji dalam sosiologi. Aspek ekonomi yang meliputi perkembangan, faktor, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu ekonomi. Aspek budaya dengan segala perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi. Aspek sejarah yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah. Aspek geografi yang memberikan karakter ruang terhadap kehidupan di masyarakat di pelajari dalam ilmu geografi.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Susanto (2013: 144) adalah sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan sekolah, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan murid di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Pendidikan IPS dikembangkan dalam tiga ranah pembelajaran, yaitu ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Tujuan pembelajaran IPS di SD menurut Susanto (2013: 144) yaitu, untuk mengembangkan potensi murid agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Pendidikan IPS sebagai salah satu mata pelajaran untuk meningkatkan dan menumbuhkan pengetahuan, kesadaran dan sikap sebagai warga negara yang

bertanggung jawab, menuntun pengelolaan pembelajaran secara dinamis dengan mendekatkan murid kepada realitas objektif kehidupannya. Trianto (2010:10) mendefinisikan salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) masa sekarang ini adalah masih rendahnya daya serap murid. Hal ini nampak pada rata-rata hasil belajar murid yang senantiasa masih rendah. Hasil belajar sendiri menurut Anitah (2009:1.5) merupakan perubahan tingkah laku, seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai sikap. Hasil belajar yang rendah merupakan hasil kondisi pembelajaran yang tidak memberikan akses bagi murid untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya, sehingga kelas cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), hal tersebut terjadi pula dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di kelas V SDN Bontomaero II pada tanggal 15 Februari 2018 didapatkan hasil bahwa hasil pembelajaran IPS masih rendah. Masih banyak murid yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Dari 25 orang murid kelas VA, sebanyak 9 orang murid belum mencapai nilai KKM atau hanya 36%, dan sebanyak 15 orang murid yang sudah mencapai KKM atau 64% dengan nilai rata-rata kelas yaitu 69,6. Sedangkan dari 25 orang murid kelas VB sebanyak 7 orang murid yang belum mencapai nilai KKM atau hanya 28% dan sebanyak 18 orang murid yang telah mencapai nilai KKM atau 72% dengan nilai rata-rata kelas 71,2. Oleh sebab itu, peneliti memilih kelas VA sebagai kelas eksperimen karena nilai rata-rata kelas murid VA lebih rendah dibanding kelas VB, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol.

Selain itu, selama observasi berlangsung, murid terlihat kurang semangat dan terkadang lebih aktif bermain. Pembelajarannya pun didominasi oleh guru menjelaskan materi pembelajaran dan murid mendengarkan penjelasan yang dilakukan guru di depan kelas. Setelah penjelasan selesai, murid mengerjakan latihan-latihan soal yang telah disediakan. Pembelajaran di kelas kurang melibatkan keaktifan murid sehingga murid cenderung kurang tertarik saat pembelajaran. Jika pembelajaran dilakukan dengan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan akan membuat murid lebih antusias, berminat dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut akan membuat hasil belajar murid meningkat.

Penggunaan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar murid sehingga hasil belajar murid pun semakin baik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Barlian (2013: 246) yang mengemukakan bahwa dengan strategi belajar yang baik, tentunya mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Strategi pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan keaktifan murid dan dapat meningkatkan hasil belajar murid salah satunya adalah strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* (teka teki silang).

Zaini, dkk (2008:71) menyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* adalah salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Dengan menggunakan strategi ini dapat tercipta kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat diselesaikan secara individu atau secara tim. Pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan materi

pelajaran yang sedang berlangsung dan dapat digunakan untuk berbagai materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mengangkat judul penelitian yaitu “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka teki silang) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian yang dirumuskan yaitu: “Apakah ada pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) terhadap hasil belajar murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoretis maupun manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Dapat menjadi landasan dalam pengembangan model pembelajaran dan penerapannya lebih lanjut.

- b. Menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai sarana refleksi bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Melalui penelitian ini, guru mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk murid.

b. Bagi Murid

Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi murid, yaitu untuk meningkatkan pemahamannya, khususnya dalam materi mata pelajaran IPS, sehingga hasil belajarnya pun akan meningkat.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan data peneli terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti yaitu :

1. Endah Jubaedah (2014) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Aktif *Crossword Puzzle*” .

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Endah Jubaedah bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas V pada mata pelajaran IPA materi tumbuhan hijau yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar tiap siklusnya. Siklus I nilai rata-rata hasil belajar murid mencapai 79,94 dengan presentase (70,58%) yang mencapai KKM dan meningkat pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar murid menjadi 84,5 dengan presentase (87,5%) murid yang mencapai KKM. Penelitian relevan tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang relevan sama dalam menggunakan strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* (teka teki silang) dan variabel terikat yang berupa hasil belajar. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, penelitian yang relevan melakukan penelitian pada mata pelajaran IPA sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan melakukan penelitian pada mata pelajaran IPS.

2. Penelitian dari Lyna Rosyida (2012) yang berjudul “Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* terhadap Minat Belajar Murid Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di MIN Sucenjurutengah Bayan Purworejo”.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lyna Rosyida tersebut, diketahui bahwa melalui metode *crossword puzzle* dapat meningkatkan minat belajar murid dan dapat membantu sebagai salah satu cara belajar murid. Minat belajar murid kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan adalah 30,13 (kategori tinggi) sedangkan minat belajar murid setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *crossword puzzle* diketahui sebesar 39,67 (kategori sangat tinggi). Penelitian relevan tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang relevan sama dalam menggunakan strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* (teka teki silang) dan subjeknya murid kelas V. Perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti, penelitian yang relevan melakukan penelitian pada minat belajar sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan melakukan penelitian pada hasil belajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian serupa, namun pada penelitian yang akan dilakukan ini peneliti berfokus pada “pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa”.

B. Deskripsi Teori

1. Strategi Pembelajaran

Susanto dalam Setiawan (2017: 20) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru.

Menurut Setijowati (2013: 2) pembelajaran adalah proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru-murid atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif.

Miarso dalam Djamarah (2014: 237) pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar terjadi proses belajar pada diri anak didik.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh murid dengan bantuan pendidik dan sumber belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya.

Strategi adalah rencana, ilmu siasat perang, bahasa pembicaraan akal (tipu muslihat) untuk mencapai suatu maksud atau tujuan tertentu. Moeliono dalam Djamarah (2014: 238) menyatakan bahwa strategi identik dengan teknik, siasat perang. Secara umum, strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Zainal (2016: 69) strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Adapun menurut Kurniawan (2014:38) strategi belajar mengajar adalah rencana dan cara-cara membawakan pengajaran agar

segala prinsip dasar dapat terlaksana dan segala tujuan pengajaran dapat dicapai secara efektif.

Secara umum, Kozma dalam Djamarah (2014: 238) berpendapat bahwa strategi pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dipilih dan dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada anak didik dalam menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan beberapa pengertian strategi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan murid menerima dan memahami materi yang diberikan.

2. *Crossword Puzzle* (Teka –Teki Silang)

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

Silberman (2013 : 8) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari *strategi active learning* bagian keempat yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak lupa.

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.

Silberman (2013: 246), “*crossword puzzle* merupakan suatu strategi pembelajaran yang mendesain tes uji pada teka-teki silang yang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung. Uji teka-teki silang ini dapat diselesaikan secara tim atau individu”.

Philip (2004 : 113) “*Crossword puzzle* adalah suatu permainan teka-teki (puzzle) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum”.

Zaini, dkk (2008:71) menyatakan bahwa “strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* adalah salah satu tipe dalam strategi pembelajaran aktif yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung” .

Jadi, berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan kotak-kotak yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia.

b. Manfaat *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang)

Menurut Ghannoe (2010 : 10) didalam bukunya mengatakan bahwa teka-teki dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. Manfaatnya yaitu:

1) Dapat mengasah daya ingat

Ketika teka-teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memilah-milah semua pengalamannya itu sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab teka-teki yang ada. Dengan demikian, manfaat teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh seorang anak.

2) Belajar Klasifikasi

Hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, semisal buah-buahan, binatang, alat transportasi, nama-nama seseorang, nama-nama benda dan sebagainya. Ketika anak disodori teka-

teki tersebut, maka seorang anak juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya.

3) Mengembangkan Kemampuan Analisa

Hampir semua jenis teka-teki memilikinya. Ketika sebuah pertanyaan disodorkan, seorang anak akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman itu. Mana yang cocok untuk menjawab dan makna yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.

4) Menghibur

Ketika anak sedang diberi teka-teki untuk dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak sedang cemas misalnya, kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki yang ada.

5) Merangsang Kreatifitas

Secara tidak langsung anak juga akan dibantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreatifitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, anak akan belajar berargumentasi, memilih bahasa yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara-cara alternatif untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban soal, seorang anak akan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang)

Silberman (2013: 246) menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran strategi aktif *crossword puzzle* sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang dipelajari.
- 2) Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran yang ingin dipelajari. (Catatan: jika terlalu sulit untuk membuat teka-teki silang tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur sebagai selingan).
- 3) Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang. Gunakan jenis kata yang berupa definisi singkat, sebuah kategori yang cocok dengan unsur sebuah contoh atau lawan kata.
- 4) Bagikan teka-teki silang itu kepada murid, baik secara perseorangan maupun kelompok.
- 5) Tetapkan batas waktu pengerjaan dan berikan penghargaan bagi individu atau kelompok yang paling banyak memiliki jawaban yang benar.
- 6) Berikan hadiah kepada individu atau tim.

Untuk variasi *crossword puzzle* (teka teki silang) jika dikerjakan secara berkelompok, mintalah murid mengisi jawaban dengan bekerja sama dalam satu kelompok. Ketika membuat *crossword puzzle* (teka teki silang) tetapkan sebuah kata kunci yang terkait dengan materi pelajaran (Silberman, 2013: 257). Selain itu bisa diberikan variasi bagaimana cara menjawab misalnya dengan soal ditulis di sebuah kartu yang setiap murid bergiliran membacanya dan menukarkan kepada teman lain setelah menjawab.

d. Kelebihan dan kelemahan *crossword puzzle* (Teka Teki Silang)

Adapun kelebihan dan kelemahan pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) menurut Silberman (2013: 256) yaitu :

- 1) Kelebihannya antara lain
 - a) Teka-teki silang memudahkan peserta didik dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru,
 - b) Teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat peserta didik belajar berkonsentrasi,
 - c) Teka-teki silang dapat menghilangkan rasa bosan karena mereka harus berpikir tentang jawaban sampai selesai,
 - d) Teka-teki silang dapat melatih logika, dan
 - e) Lebih simple untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian peserta didik dalam menjawab pertanyaan.
- 2) Kelemahannya antara lain :
 - a) Setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi peserta didik merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban peserta didik yang hurufnya berkaitan dengan soal yang peserta didik tidak bisa menjawab, dan
 - b) Dalam prosesnya peserta didik memerlukan waktu yang relatif lama untuk memikirkan dan mengisi teka-teki silang baik secara individu maupun kelompok.

3. Hasil Belajar

a. Belajar

Menurut Slavin, (Wikipedia Bahasa Indonesia, 2000:143) Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons.

Hakim dalam Munirah (2015: 3) belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain.

Siregar dan Nara (2011: 4) belajar adalah sebuah proses kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut yaitu: (1) bertambahnya jumlah pengetahuan; (2) adanya kemampuan mengingat dan memproduksi; (3) adanya penerapan pengetahuan; (4) menyimpulkan makna; (5) menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas; (6) adanya perubahan sebagai pribadi.

Berdasarkan pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan pengetahuan dari proses pembelajaran. Salah satu pertanda bahwa

seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh peserta didik. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar. Tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran. Tujuan pembelajaran (*instructional goals*) dan tujuan belajar (*learning objectives*) berbeda, namun berhubungan erat antara satu dengan yang lainnya. (Hamalik, 2014: 43).

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tolak ukur untuk mengukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Menurut Suprijono (2015: 7) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar diperoleh dari kegiatan belajar yang didalamnya terdapat interaksi antar murid dan antara murid dengan guru secara sadar sehingga terbentuklah suatu pengalaman belajar. Pengalaman belajar ini dapat disebut sebagai hasil belajar, pengalaman belajar dapat berupa perbuatan, sikap, keterampilan, pengetahuan, keterampilan, nilai, dsb.

Menurut Slameto (2010: 54) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terdapat pada individu itu sendiri seperti faktor jasmani, psikologis, dan kelelahan.

Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu seperti faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

Menurut Bloom (Suprijono, 2015: 6-7) hasil belajar mencakup beberapa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimana domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, menerapkan, menguraikan, mengorganisasikan dan menilai. Domain efektif adalah sikap, respon, nilai, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Menurut Bloom (Suprihatiningrum 2013: 38) membagi hasil belajar menjadi tiga aspek, yaitu :

1) Aspek Kognitif

Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Ranah kognitif berkaitan dengan daya pikir, pengetahuan dan penalaran. Ranah kognitif berorientasi pada kemampuan peserta didik dalam berpikir dan bernalar yang mencakup kemampuan peserta didik dalam mengingat sampai dengan memecahkan masalah, yang menuntut peserta didik untuk menggabungkan konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

2) Aspek Afektif

Dimensi afektif lebih berorientasi pada pembentukan sikap melalui proses pembelajaran. Ranah afektif terdiri dari lima aspek, yaitu: (a) penerimaan (ingin menerima, sadar akan sesuatu), (b) pemberian respon (aktif berpartisipasi), penilaian (menerima nilai-nilai), (c) pengorganisasian (menghubungkan nilai yang dipercaya), (d) internalisasi (menjadikan nilai-nilai

sebagai pola hidup). Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3) Aspek Psikomotorik

Kawasan psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik. Ranah psikomotorik menunjuk pada gerakan-gerakan jasmaniah dan kontrol jasmaniah. Kecakapan fisik dapat berupa pola-pola gerakan atau keterampilan fisik. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yaitu: gerakan refleks (meniru gerak), keterampilan gerakan dasar (mengggunakan konsep untuk melakukan gerak), kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan (melakukan gerak dengan benar), gerakan keterampilan kompleks (merangkai gerakan dengan benar), gerakan ekspresif dan interpretatif. Aspek psikomotorik dilihat dari penampilan (performance) atau keterampilan peserta didik. Dalam mengukur penampilan atau keterampilan dapat diukur dari tingkat kemahirannya, ketepatan waktu penyelesaiannya, dan kualitas produk yang dihasilkannya.

Berdasarkan penjelasan yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang permanen atau menetap karena suatu proses pembelajaran, dimana tingkah laku tersebut dapat berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2010:15) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

1) Perhatian dan motivasi

Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada murid apabila bahan pelajaran itu dirasakan sebagai sesuatu yang dibutuhkan dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan dengan sendirinya akan memotivasi murid untuk belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang.

2) Keaktifan

Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan dan dilimpahkan kepada orang lain, belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri.

3) Keterlibatan langsung/pengalaman

Dalam belajar melalui pengalaman langsung murid tidak sekedar mengamati secara langsung tapi ia harus menghayati, terlibat langsung.

4) Balikan dan penguatan

Murid akan lebih bersemangat apabila mengetahui mendapat hasil yang baik, dan merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh terhadap usaha belajar selanjutnya. Namun dorongan belajar itu tidak saja dorongan yang menyenangkan tapi juga tidak menyenangkan (penguatan positif ataupun negatif dapat memperkuat belajar).

d. Hasil Belajar IPS

Purwanto (2010: 54) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Murid yang berhasil dalam belajar adalah murid yang berhasil

mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tersebut. Hasil belajar yang terjadi pada murid tersebut berupa tingkah laku pada bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Derajat kemampuan yang diperoleh murid diwujudkan dalam bentuk nilai hasil dalam belajar.

Trianto (2007: 124) berpendapat bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Hal tersebut didukung dengan Permendikas (2006 : 263) yang mengkaji Mata pelajaran IPS merupakan rancangan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat, dimana kemampuan tersebut diperlukan untuk memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis.

Dengan demikian, sehubungan dengan pengertian hasil belajar dan pembelajaran IPS yang telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS merupakan hasil optimal murid baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor yang diperoleh murid setelah mempelajari IPS dengan jalan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan sehingga murid tersebut mampu mencapai hasil maksimal belajarnya sekaligus memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah sosial dan menerapkan dalam kehidupan.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Permendiknas (2006) dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan

ekonomi. Dari ketentuan ini maka secara konseptual, materi pembelajaran IPS di SD belum mencakup dan mengakomodasi seluruh disiplin ilmu sosial. Namun, ada ketentuan bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. (Sapriya, 2017: 194).

Susanto (2016 : 6) mengatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah.

Menurut Saidiharjo (Taneo 2010: 1,8) IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti Geografi, Ekonomi, Sejarah, Antropologi, dan Politik. Mata pelajaran tersebut memiliki ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dari pendapat beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah gabungan dari beberapa mata pelajaran seperti geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi yang dimana bahasan dari IPS adalah manusia dan lingkungan disekitarnya sehingga dapat membekali murid dalam menghadapi kehidupan di masyarakat.

b. Ruang Lingkup IPS

Gunawan (2013: 51) ruang lingkup IPS meliputi aspek-aspek berikut ini:

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.

- 3) Sistem sosial dan budaya
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
- 5) IPS sebagai pendidikan global, yakni mendidik peserta didik akan kebhinekaan bangsa, budaya dan peradaban didunia.

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Taneo (2010: 1.27) mengemukakan bahwa tujuan IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

Menurut Chapin dan Messick dalam Susanto (2016: 10), bahwa tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan kedalam enam komponen, yaitu:

- 1) Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan yang akan datang.
- 2) Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengelolah informasi.
- 3) Mengembangkan nilai sikap dan demokrasi dalam bermasyarakat.
- 4) Menyediakan kesempatan murid untuk berperan serta dalam kehidupan social.
- 5) Ditujukan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berpikir dan kemampuan berpikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
- 6) Ditujukan kepada peserta didik untuk memahami hal yang bersifat konkrit, realistik dalam kehidupan sosial.

Mustakim dalam Susanto (2016:10-11), juga menjelaskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah: (1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat; (2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial; (3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat; (4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah sosial-sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat; (5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri serta *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Jadi, berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mempersiapkan murid menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik sehingga dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

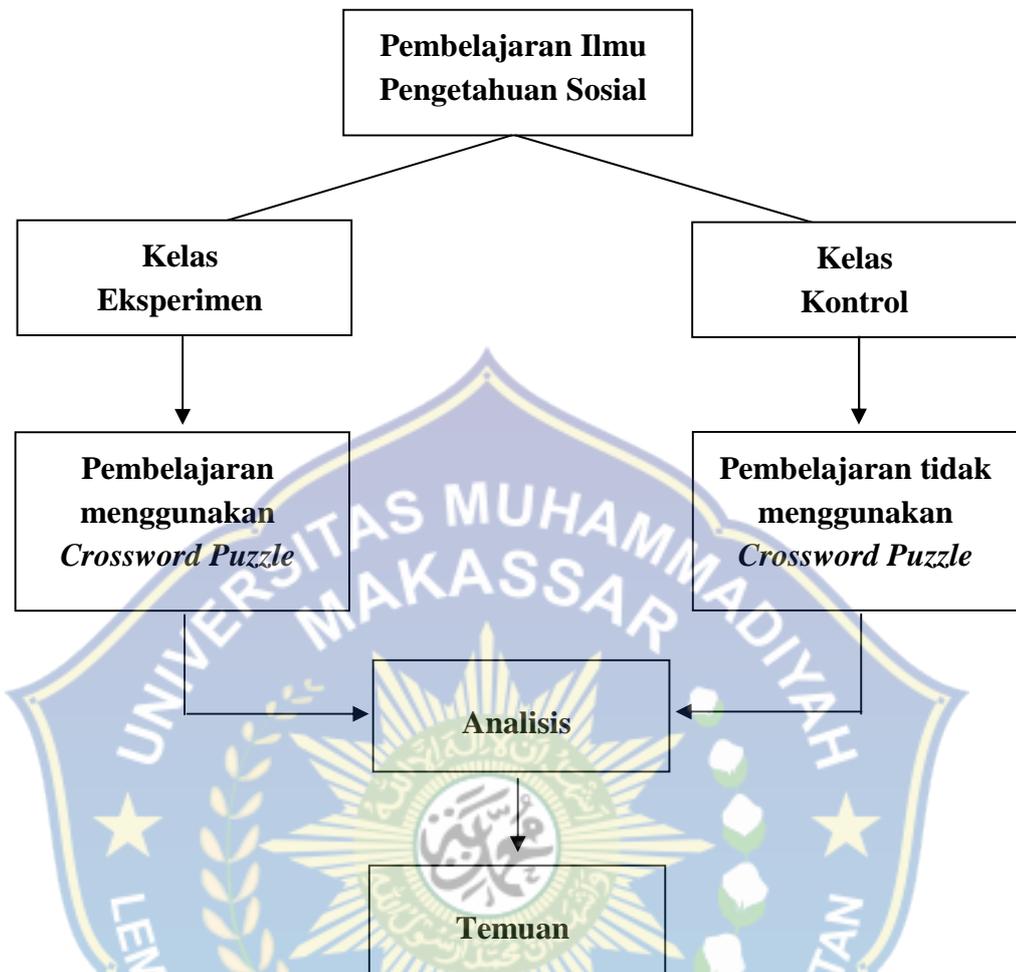
C. Kerangka Pikir

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, pengajaran IPS merupakan keterampilan dalam menyelesaikan pemecahan pertanyaan-pertanyaan. Apabila IPS hanya diajarkan dengan menggunakan metode ceramah saja, maka murid akan mengalami kebosanan atau kejenuhan dan kesulitan dalam belajar. Proses kegiatan belajar mengajar yang seperti ini akan membuat murid menjadi jenuh.

Hal ini mengakibatkan minat belajar murid berkurang yang berakibat pada rendahnya hasil belajar murid.

Hasil belajar IPS merupakan kemampuan yang dimiliki murid setelah menerima pengalaman pembelajaran IPS. Hasil belajar tersebut baik jika pembelajaran IPS dapat berjalan dengan baik dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri tercapai. Pembelajaran IPS berhasil, jika murid aktif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu cara agar murid aktif dalam mengikuti pelajaran adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang). Strategi ini memberikan kesempatan kepada murid untuk aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar. Melalui penggunaan strategi *crossword puzzle* (teka teki silang) murid mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Jadi secara tidak langsung murid belajar dengan proses pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan tidak membosankan.

Adapun kerangka pikir penelitian ini dapat di lihat pada bagan dibawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2017: 96). Jadi hipotesis kebenarannya bisa diterima atau dikatakan kuat apabila hasil uji data yang dikumpulkan memberikan kesimpulan mendukung hipotesis dan sebaliknya hipotesis ditolak atau tidak diterima apabila hipotesis tidak teruji dengan data-data yang dikumpulkan. Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dilakukan dan melihat kajian teori yang akan peneliti lakukan, maka peneliti mengambil hipotesis sebagai berikut:

H₁ : terdapat pengaruh strategi pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017 : 107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dengan demikian, tujuan penelitian eksperimen sejalan dengan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu untuk mencari pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa.

2. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:108-109) terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian yaitu, *pre-eksperimental design*, *true eksperimental design*, *factorial design*, dan *quasi experimental design*.

Dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan desain penelitian *True Eksperimental design* dalam bentuk *posttest-only control design*.

Tabel. 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Treatment	Posstest
Eksperimen	X	O
Kontrol		O

Sumber: Sugiyono, (2013:112)

Keterangan :

X = Tindakan (*treatment*)

O1 = *Posttest* kelas eksperimen

O2 = *Posttest* kelas kontrol

Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok pertama diberi perlakuan dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut *kelompok eksperimen* dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut *kelompok control*.

3. Variabel Penelitian

Sugiyono, (2017: 39) mengemukakan bahwa variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berpedoman pada pendapat di atas maka ditetapkan variabel bebasnya dengan simbol (X) adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) dan variabel terikatnya dengan simbol (Y) adalah hasil belajar IPS.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017: 117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sesuai dengan batasan tersebut, maka populasi dalam penelitian

ini adalah murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa, dengan jumlah 50 orang yang tersebar dalam 2 kelas.

Tabel 3.2 Populasi Murid Kelas V SDN Bontomaero II

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	V.A	10	15	25
2	V.B	12	13	25
Total		22	28	50

Sumber: Tata usaha SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa tahun ajaran 2018/2019

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017: 118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Karena jumlah populasi yang diteliti kurang dari 100 murid, maka pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh* atau total sampling yang dimaksud dengan *sampling jenuh* adalah peneliti menggunakan semua populasi sebagai sampel seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2017:124) “*Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”.

Sampel dalam penelitian dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu murid kelas VA sebanyak 25 orang sebagai kelas kelompok/eksperimen dan murid kelas VB sebanyak 25 orang sebagai kelas kelompok/kontrol.

Tabel 3.3 Sampel Murid SDN Bontomaero II

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	2	3	4	5
1	V.A Kelas Eksperimen	10	15	25

1	2	3	4	5
2	V.B Kelas Kontrol	12	13	25
Total		22	28	50

Sumber: Tata usaha SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa tahun ajaran 2018/2019

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas definisi operasional variabel yang dimaksudkan yaitu :

1. *Crossword Puzzle* (teka teki silang) adalah sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau kata/frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa.
2. Hasil Belajar IPS adalah nilai yang diperoleh murid dari hasil evaluasi yang dilakukan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

D. Instrument Penelitian

Sugiyono (2017: 102) menyatakan bahwa ketika melakukan suatu penelitian hendaknya menggunakan alat ukur yang baik. Alat ukur yang dipakai dalam penelitian dinamakan sebagai instrumen penelitian. "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun Instrumen atau alat penelitian yang dilakukan dalam proses penelitian, yaitu teknik tes yang diberikan kepada murid secara individual, setiap selesai penyajian pelajaran, baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Tes ini bertujuan untuk memperoleh hasil belajar pada kedua kelompok tersebut, yang mana hasilnya diolah secara statistik.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Sugiyono (2017: 194) mengemukakan bahwa “tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar murid, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pengajaran”. Oleh karena itu, teknik tes dipilih untuk mengukur hasil belajar kognitif murid dalam penelitian yang akan dilakukan. Tes ini merupakan instrumen utama sebagai alat pengumpulan data penelitian suatu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Dokumentasi

Sukmadinata (2013: 221) mengemukakan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik.

Sugiyono (2017: 240) mengemukakan dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen-dokumen yang dihimpun dipilih sesuai dengan fokus dan tujuan masalah.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hal ini dimaksudkan untuk mengkaji variabel penelitian,

1. Analisis Statistik Deskriptif

Sugiyono, (2017: 207) mengemukakan statistik deskriptif adalah statistik

digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Setelah data diperoleh, kemudian dilakukan analisis statistik untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar IPS murid. Analisis statistik dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS (*Statistic Program for Social Sciences*) vs. 25.

Ketuntasan hasil belajar murid dapat dilihat dari skor yang diperoleh murid dari *posttest*. Kriteria yang digunakan untuk menemukan kategori hasil belajar IPS murid kelas V pada tabel 3.3 berikut :

Tabel 3.3 Kategorisasi tingkat hasil belajar IPS

Interval	Kategori
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
70 – 79	Sedang
50 – 69	Rendah
0 – 49	Sangat Rendah

Sumber: SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa

Untuk menilai lembar hasil *post-test* digunakan format penilaian dengan

rumus:

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

Keterangan :

P = Nilai perolehan

X = Jumlah skor perolehan

N = Jumlah skor maksimal

2. Teknik Analisis Inferensial

Teknik analisis inferensial digunakan dan ditujukan untuk menguji hipotesis penelitian yang ditetapkan.. Dalam penelitian ini uji yang digunakan adalah uji-t. Uji-t (t-test). *T-test* dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPS kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) pada murid kelas VA SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data sebagai prasyarat pengujian hipotesis.

Data untuk uji hipotesis diolah dengan menggunakan uji signifikan (Uji-t) dengan rumus:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dimana: $s_{gab} = \sqrt{\frac{n_1 - 1 s_1^2 + n_2 - 1 s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$

Keterangan

s_{gab} = Varium gabungan

X_1 = Nilai rata-rata kelompok eksperimen

X_2 = Nilai rata-rata kelompok kontrol

S_1^2 = Standar deviasi kelompok eksperimen

S_2^2 = Standar deviasi kelompok kontrol

n_1 = sampel kelompok eksperimen

n_2 = sampel kelompok control

(Sudjana, 2005:239)

Dalam pengujian statistik, hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut:

$$H_0 : t_{hitung} \leq t_{tabel} \text{ lawan } H_1 : t_{hitung} \geq t_{tabel}$$

Menentukan aturan pengambilan atau kriteria yang signifikan dengan kaidah pengujian signifikan :

- a) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa.
- b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) tidak berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa.
- c) Mencari t_{tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N - 1$.

Membuat kesimpulan penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Deskriptif

Berdasarkan tes hasil belajar murid pada kelas V.A sebagai kelas eksperimen yang telah diberi tindakan berupa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) dan kelas V.B sebagai kelas kontrol yang Tidak diberi tindakan berupa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) maka diperoleh hasil analisis statistik deskriptif yang dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Analisis statistik deskriptif hasil belajar murid kelas eksperimen dan kelas kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-test Eksperimen	25	59	100	81,9	11,09
Post-test Kontrol	25	50	95	72,68	10,69
Valid N (listwise)	25				

Sumber : Data Diolah dengan SPSS vs. 25

Pada tabel 4.1 dapat dilihat hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa, bahwa nilai tertinggi untuk kelas eksperimen adalah 100 dan kelas kontrol adalah 95, nilai terendah kelas eksperimen yaitu 59, dan untuk kelas kontrol nilai terendah yaitu 50, Hal ini menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yang ditunjukkan pada besarnya perolehan nilai terendah masing-

masing kelas. Diperjelas pula dari selisih nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebesar 9,22 poin. Adapun kategori pada pedoman standar ketuntasan hasil belajar IPS di SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa, maka keterangan murid dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.2 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Murid

No.	Skor	Kriteria	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1.	90 – 100	Sangat Tinggi	8	32%	3	12%
2.	80 – 89	Tinggi	7	28%	5	20%
3.	70 - 79	Sedang	6	24%	11	44%
4.	50 - 69	Rendah	4	16%	6	24%
5.	0 – 49	Sangat Rendah	-	-	-	-
Jumlah			25	100%	25	100%

Sumber : Nilai Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil belajar murid pada kelas eksperimen setelah menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) dikategorikan sangat tinggi yaitu 32%, tinggi 28%, sedang yaitu 24%, rendah yaitu 16% , sangat rendah yaitu 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada maka dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar IPS murid kelas VA setelah diterapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) tergolong sangat tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) dikategorikan sangat tinggi yaitu 12%, tinggi 20%, sedang yaitu 44%, rendah yaitu 24% , sangat rendah yaitu 0%.

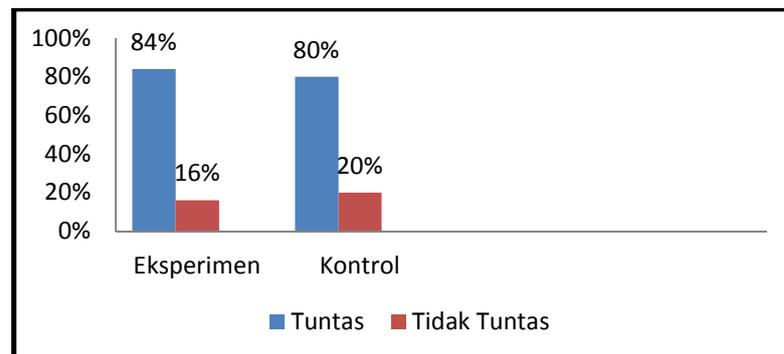
Dari data tersebut maka dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar murid pada kelas control yang tidak menerapkan *crossword puzzle* (teka teki silang) berada pada kategori sedang.

Apabila hasil belajar belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa dikelompokkan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka diperoleh frekuensi dan persentase pada kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti pada tabel 4.3 yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Ketuntasan Hasil Belajar Murid

Kriteria	Nilai	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tuntas	70	21	84%	19	76%
Tidak tuntas	< 70	4	16%	6	24%
Jumlah		25	100%	25	100%

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen sebanyak 21 orang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase 84% dan yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 4 orang dengan persentase 16%. Pada kelas kontrol sebanyak 19 orang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase 76% dan yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 5 orang dengan persentase 24%. Data persentase ketuntasan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan ke dalam bentuk histogram seperti diperlihatkan pada gambar 4.1 sebagai berikut:



Gambar 4.1 Histogram kategori dan frekuensi hasil belajar murid

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Prasyarat

Syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan pengujian terhadap hipotesis adalah melakukan pengujian normalitas dan homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak dengan taraf signifikannya yaitu $> 0,05$. Untuk menguji normalitas digunakan SPSS 25 yang dapat dilihat pada table 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar murid	Post-test eksperimen	.144	25	.196	.938	25	.136
	Post-test control	.141	25	.200*	.969	25	.628

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data Diolah dengan SPSS vs. 25

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk semua data baik pada uji Kolmogorov -Smirnov maupun Shapiro-Wilk $> 0,05$, maka

dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi Normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti memiliki varians yang homogen atau tidak dengan taraf signifikannya yaitu $> 0,05$. Untuk mencari uji homogenitas digunakan SPSS 25 dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut :

Tabel 4.5 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar murid	Based on Mean	.323	1	48	.572
	Based on Median	.208	1	48	.651
	Based on Median and with adjusted df	.208	1	47.991	.651
	Based on trimmed mean	.290	1	48	.593

Sumber : Data Diolah dengan SPSS vs. 25

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai Signifikan (Sig.) Based on Mean adalah sebesar $0,572 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi data Post-test Eksperimen dan Post-test Kontrol adalah sama atau Homogen.

3. Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka teki) Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “Terdapat pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik Inferensial dengan menggunakan uji-t. Dari perhitungan sebelumnya diperoleh

nilai:

$$\bar{x}_1 = 81,9$$

$$\bar{x}_2 = 72,68$$

$$s_1^2 = 11,09$$

$$s_2^2 = 10,69$$

a. Mencari standar deviasi gabungan

$$S_{gab} = \frac{n_1 - 1 s_1^2 + n_2 - 1 s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S_{gab} = \frac{25 - 1 \cdot 11,09 + 25 - 1 \cdot 10,69}{25 + 25 - 2}$$

$$S_{gab} = \frac{24 \cdot 11,09 + 24 \cdot 10,69}{48}$$

$$S_{gab} = \frac{266,16 + 256,56}{48}$$

$$S_{gab} = \frac{522,72}{48}$$

$$S_{gab} = \sqrt{10,89}$$

$$S_{gab} = 3,3$$

b. Menentukan harga t Hitung

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{81,9 - 72,68}{3,3 \sqrt{\frac{1}{25} + \frac{1}{25}}}$$

$$t = \frac{9,22}{3,3 \sqrt{0,08}}$$

$$t = \frac{9,22}{3,3 (0,28)}$$

$$t = \frac{9,22}{0,92}$$

$$t = 10,02$$

c. Menentukan harga t_{tabel}

Untuk Menentukan harga t_{tabel} dengan mencari t_{tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan, $\alpha = 0,05$ dan d.b = N-1 maka, (50-1) = 49 dan diperoleh $t_{0,05} = 2.00$

Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} 10,02$ $t_{\text{tabel}} = 2.00$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} .> t_{\text{tabel}}$ atau $10,02 > 2.00$ sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) pada murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 81,9 dengan standar deviasi 11,09 dan kelas kontrol 72,68 dengan standar deviasi 10,69. Rata-rata hasil belajar murid kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) menyebabkan hasil belajar murid kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak menerapkan model pembelajaran strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang). Selain itu, jumlah murid yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kelas eksperimen lebih banyak yakni 21 orang murid dari 25 murid

kelas VA dengan persentase ketuntasan sebesar 84% sedangkan kelas kontrol 19 orang murid dari 25 murid kelas VB dengan persentase sebesar 76%.

Berdasarkan hasil Uji-t diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar murid.

Pada kelas eksperimen yang menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menerapkan model pembelajaran strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang). Strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) merupakan strategi pembelajaran aktif yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Menurut Silberman (2013: 246) *Crossword puzzle* (teka teki silang) merupakan suatu strategi pembelajaran yang mendesain tes uji pada teka-teki silang yang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung. Uji teka-teki silang ini dapat diselesaikan secara tim atau individu, juga menurut Philip (2004 : 113) *Crossword puzzle* adalah suatu permainan teka-teki (puzzle) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum. Proses pembelajaran yang menarik inilah yang membuat murid merasa senang dan akan turut aktif dalam pembelajaran. Hasil belajar pada kelas eksperimen yang menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) lebih tinggi disebabkan karena proses pembelajaran yang menyenangkan dan murid lebih aktif dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) dapat meningkatkan penguasaan materi pembelajaran karena sebelum diberikan evaluasi terlebih dahulu dijelaskan

materi pembelajaran setelah itu guru melakukan tanya jawab dengan murid untuk mengembangkan rasa ingin tahu murid. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) dapat menjadi suatu inovasi baru dalam rangka mengoptimalkan hasil belajar murid.

Berdasarkan pembahasan di atas maka strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) pada mata pelajaran IPS dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di Kelas V SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa yang mengkaji tentang penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan antara hasil kelas *kontrol* dan kelas *eksperimen*. Hasil belajar IPS murid kelas VA SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dengan nilai rata-rata 81,9 sedangkan kelas VB yang tidak menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dengan nilai rata-rata 72,68. Secara statistik dapat dibuktikan bahwa adanya pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar IPS murid. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh $t_{Hitung} = 10,02$ dan $t_{Tabel} = 2,00$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $10,02 > 2,00$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru dalam mengajarkan materi pelajaran, yang pertama-tama harus diperhatikan oleh seorang guru adalah bagaimana memilih suatu strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan karena dengan pemilihan strategi yang tepat dapat membantu murid untuk meningkatkan hasil belajarnya.
2. Dari hasil penelitian yang diperoleh, peneliti mengharapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) sebaiknya dijadikan sebagai salah satu penerapan strategi pembelajaran di kelas V SDN Bontomaero II Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa karena dapat meningkatkan hasil belajar murid.
3. Diharapkan pada pihak sekolah agar memaksimalkan sarana dan prasarana misalnya buku cetak dan alat tulis serta alat peraga yang akan membantu dalam proses pembelajaran di sekolah.
4. Kepada calon peneliti, agar dapat mengembangkan dan memperkuat strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) serta memperkuat hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anitah W, Sri, Dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Ghannoe, M. 2010. *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik Dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta
- Munirah. 2015. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006. *Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Philip E. Johnson. 2004. *Bukan Cara Belajar Biasa; Fifty Nifty Ways; To Help Your Child Become a Better Learner*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS (Konsep dan Pembelajaran)*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Setiawan. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Setijowati, Umi. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Silberman, Melvin L 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekat.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Transito. Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Taneo, Silvester Petrus. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta : Dikti
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang – Undang Dasar RI No. 20 tahun 2003 pasal 1 dan 3.
- Zainal, A. 2016. *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*. Bandung: Yrama Widya
- Zaini, Dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Skripsi

- Endah Jubaedah. 2014. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle*. Skripsi Universitas Islam Negeri Jakarta.
- Lyna Rosyida. 2012. *Pengaruh Metode Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Di Min Sucenjurutengah Bayan Purworejo*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Jurnal

Barlian, I. 2013. Begitu pentingkah strategi Belajar Mengajar Bagi Guru?. *Jurnal Forum Sosial*, Vol 4, No. 01, (<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUK Ewjer-Ts88fgAhVTcCsKHb-pAF4QFjAAegQIBBAC&url=http%3A%2F%2Fprints.unsri.ac.id%2F2268%2F2%2Fisi.pdf&usg=AOvVaw2ycAe0CLQx5ePXPifUyBL5>). Di akses pada tanggal 16 Februari 2019

Sumber Lain

Wikipedia. *Belajar*, <https://id.wikipedia.org/wiki/Belajar>, diakses pada tanggal 18 Februari 2019.





LAMPIRAN RPP

RPP KELAS KONTROL

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Bontomaero II
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 9 : Benda-Benda di Sekitar Kita
Subtema 3 : Manusia dan Benda di Lingkungannya
Pembelajaran ke- : 3
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPS, dan PPKn
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik;

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	3.4.1 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup,

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	3.3.1 Mengamatigambar/foto/video/teks bacaan tentang interaksi social dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi;

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan mengamati iklan pada majalah, murid dapat menjelaskan isi iklan dengan tepat.
2. Dengan kegiatan membaca tentang teks materi tentang persatuan dan kesatuan, murid dapat mengetahui akibat yang timbul dari tidak adanya persatuan dan kesatuan dengan tepat.
3. Dengan kegiatan berlatih menjawab soal, murid dapat menuliskan makna persatuan dan kesatuan serta akibat dari tidak mengutamakan persatuan dan kesatuan di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan Negara dengan tepat.
4. Dengan kegiatan membaca teks tentang kegiatan ekonomi, murid dapat menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi dan jenis-jenis kegiatan ekonomi dengan tepat.
5. Dengan kegiatan berdiskusi tentang kegiatan ekonomi, murid dapat menuliskan akibat jika kegiatan ekonomi tidak berjalan dengan baik dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Membaca teks kegiatan ekonomi
2. Mempelajari makna persatuan dan kesatuan

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.

2. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

Bahan : -

Sumber Belajar : *Buku Guru dan Buku siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan*

Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	2	3
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran murid. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang murid. 3. Murid difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Murid diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 5. Guru memberi kesempatan kepada siswa menyampaikan apa yang telah mereka pelajari sebelumnya. 6. Murid memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi murid dengan pertanyaan panduan yang ada di buku siswa. • Guru meminta murid untuk mengungkapkan pendapatnya secara percaya diri. <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa kamu pernah melihat iklan di surat kabar? 2. Apa saja iklan yang pernah kamu lihat? <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid teks materi tentang persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak murid untuk mengingat kembali materi yang telah dibaca sebelumnya. Dalam kegiatan ini, Guru dapat melakukan tanya jawab dengan murid. • Murid menjawab soal pada buku siswa berdasarkan teks materi yang telah ia baca sebelumnya. <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid membaca narasi pada buku siswa. Kemudian, murid 	50 Menit

1	2	3
	<p>membaca teks materi tentang kegiatan ekonomi pada buku siswa.</p> <p><i>Ayo Mencoba</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi murid soal jawab untuk mengingat kembali materi kegiatan ekonomi yang telah ia baca sebelumnya. • Pada kegiatan Ayo Mencoba, murid menjawab soal yang diberikan oleh guru. <p><i>Ayo Berdiskusi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid membentuk kelompok terdiri atas 4 murid. • Selanjutnya, murid mendiskusikan pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat. Murid menuliskan hasil diskusi pada kolom yang tersedia pada buku siswa. • Pada akhir kegiatan diskusi Guru mengajak murid untuk menyimpulkan jawaban murid dan menegaskan kembali terkait materi diskusi. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Murid bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? • Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar? 2. Murid bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 3. Murid menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orangtua yaitu: <i>meminta orang tua untuk menceritakan pengalamannya menghargai perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru.</i> 4. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang murid. 	10 menit

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

No	Nama Murid	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
					B				B				B
1													
2													
3													
4													
5													
6													
Dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

b. Penilaian Pengetahuan

Mengerjakan soal isian sebanyak 10 nomor.

c. Remedial

Murid yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Murid dapat dibantu oleh murid lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

d. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, murid dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

Refleksi Guru:

Gowa, Juni 2019

Wali kelas V

Mahasiswa

Mar'atus Syaidah, S.Pd
NIP.

Sri Kurniawati Putri
NIM. 10540 9706 15

Mengetahui
Kepala Sekolah

Hj. Sitti Johari, S.Pd., M.Si
NIP. 19601116 198203 2 010



LEMBAR KERJA SISWA

Nama =

Kelas =

Jawablah soal di bawah ini !

1. Kegiatan yang menambah faedah (kegunaan) suatu benda disebut
2. Suatu kegiatan yang memproduksi barang dan jasa serta mengonsumsi barang dan jasa disebut
3. Kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan uang atau barang guna memenuhi kebutuhan hidup dinamakan ...
4. Penyaluran atau penyampaian barang-barang dan jasa dari produsen ke konsumen disebut
5. Untuk bekerja, kita harus memiliki
6. Kualitas barang dan jasa yang dikonsumsi seseorang dapat mencerminkan tingkat
7. Tindakan menghabiskan suatu barang dan jasa disebut
8. Orang atau badan yang menjalankan usaha distribusi dinamakan ...
9. dapat memperoleh upah ataupun keuntungan dari kegiatan distribusi barang yang dilakukannya.
10. Pemerintahan yang stabil dapat tercapai jika masyarakatnya selalu menjunjung tinggi rasa dan



RPP KELAS EKSPERIMEN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SD Negeri Bontomaero II
Kelas /Semester	: V/2 (dua)
Tema 9	: Benda-Benda di Sekitar Kita
Subtema 2	: Benda dalam Kegiatan Ekonomi
Pembelajaran ke-	: 3
Fokus Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik;

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.4 Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.	4.4.1 Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.

IPS

Kompetensi dasar	Indicator keberhasilan kompetensi
3.3 Menganalisis peranekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	3.3.1 Mengamati gambar/ foto/ video/ teks bacaan tentang interaksi social dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya 4.4 ya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi;

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan mengamati gambar iklan televisi, murid dapat mengidentifikasi ciri bahasa iklan dengan tepat.
2. Dengan kegiatan berlatih mengidentifikasi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan sikap menjalin persatuan dan kesatuan, murid dapat mengidentifikasi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan sikap menjalin persatuan dan kesatuan dengan tepat.
3. Dengan kegiatan membaca teks bacaan tentang kegiatan ekonomi, murid dapat menyebutkan bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia dengan tepat.
4. Dengan kegiatan berlatih mengamati kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat, murid dapat mengidentifikasi dan menuliskan kegiatan ekonomi dan produk unggulan masyarakat di lingkungan sekitar dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Membaca teks kegiatan ekonomi
2. Membaca teks tentang iklan

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Strategi	: <i>Crossword Puzzle</i>
Teknik	: <i>Talking stick</i>
Metode	: Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, dan Ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA

- i. Buku Guru dan Buku siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- ii. Teks bacaan, beragam benda di sekitar

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	2	3
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran murid.2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang murid.3. Murid difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.4. Murid diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.5. Guru memberi kesempatan kepada siswa menyampaikan apa yang telah mereka pelajari sebelumnya.6. Murid memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.	10 Menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none">1. Pada awal pembelajaran, guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi murid. Murid diminta membaca teks percakapan pada buku siswa. Kemudian, guru menanyakan hal-hal berikut ini.<ul style="list-style-type: none">• Apa saja iklan yang pernah kamu lihat di televisi?• Apa iklan yang kamu sukai?2. Murid diminta untuk mengungkapkan pendapatnya secara percaya diri. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none">• Murid mengidentifikasi peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk pencerminan sikap menjalin persatuan dan kesatuan.• Kemudian, murid menuliskan peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk pencerminan sikap menjalin persatuan dan kesatuan pada buku tugas.• Guru mengajak murid untuk mendiskusikan hasil jawaban	50 Menit

1	2	3
	<p>secara klasikal. Guru meminta beberapa murid untuk membacakan jawabannya, murid lain dapat menyanggah atau menambahkan makna penting persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia yang berbeda.</p> <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membaca teks narasi pada buku siswa. Teks ini digunakan untuk menjembatani dengan materi sebelumnya. Guru juga dapat menambahkan penjelasan lain yang terkait dengan materi pembelajaran. • Murid membaca teks materi tentang kegiatan ekonomi dalam masyarakat. • Guru menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting pada teks bacaan. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan <i>crossword puzzle</i> (teka-teki silang). • Guru mempersiapkan tongkat yang panjangnya sekitar 20 cm. • Guru mengintruksikan murid untuk menutup buku. • Guru mengambil sebuah tongkat dan memberikannya kepada salah seorang peserta didik sambil bernyanyi memberikan tongkat tersebut kepada temannya, kemudian ketika lagu terhenti dan murid yang mendapat tongkat naik ke depan kelas untuk mengambil soal yang sudah disediakan dan menjawabnya dalam kotak teka-teki silang yang sudah disediakan demikian seterusnya sampai sebagian besar peserta didik mendapat pertanyaan. • Murid lain boleh membantu menjawab pertanyaan jika ia tidak bisa menjawab pertanyaan. • Setelah semuanya mendapat giliran, guru membuat kesimpulan dan melakukan evaluasi. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Murid bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? 2. Murid bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 3. Murid menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orangtua yaitu: <i>meminta orang tua untuk menceritakan pengalamannya menghargai perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan</i> 	10 Menit

1	2	3
	<i>hasilnya kepada guru.</i> 4. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang murid.	

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

No	Nama Murid	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4
1													
2													
3													
4													
5													
Dst	...												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

b. Penilaian Pengetahuan

Mengerjakan soal dalam bentuk *crossword puzzle* (teka-teki) silang sebanyak 12 nomor.

c. Remedial

Murid yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Murid dapat dibantu oleh murid lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

Refleksi Guru:

Gowa, Juni 2019

Wali kelas V

Mahasiswa

Fathiyah, S.Pd

NIP. 19840207 201410 2 001

Sri Kurniawati Putri

NIM. 10540 9706 15

Mengetahui
Kepala Sekolah

Hj. Sitti Johari, S.Pd., M.Si

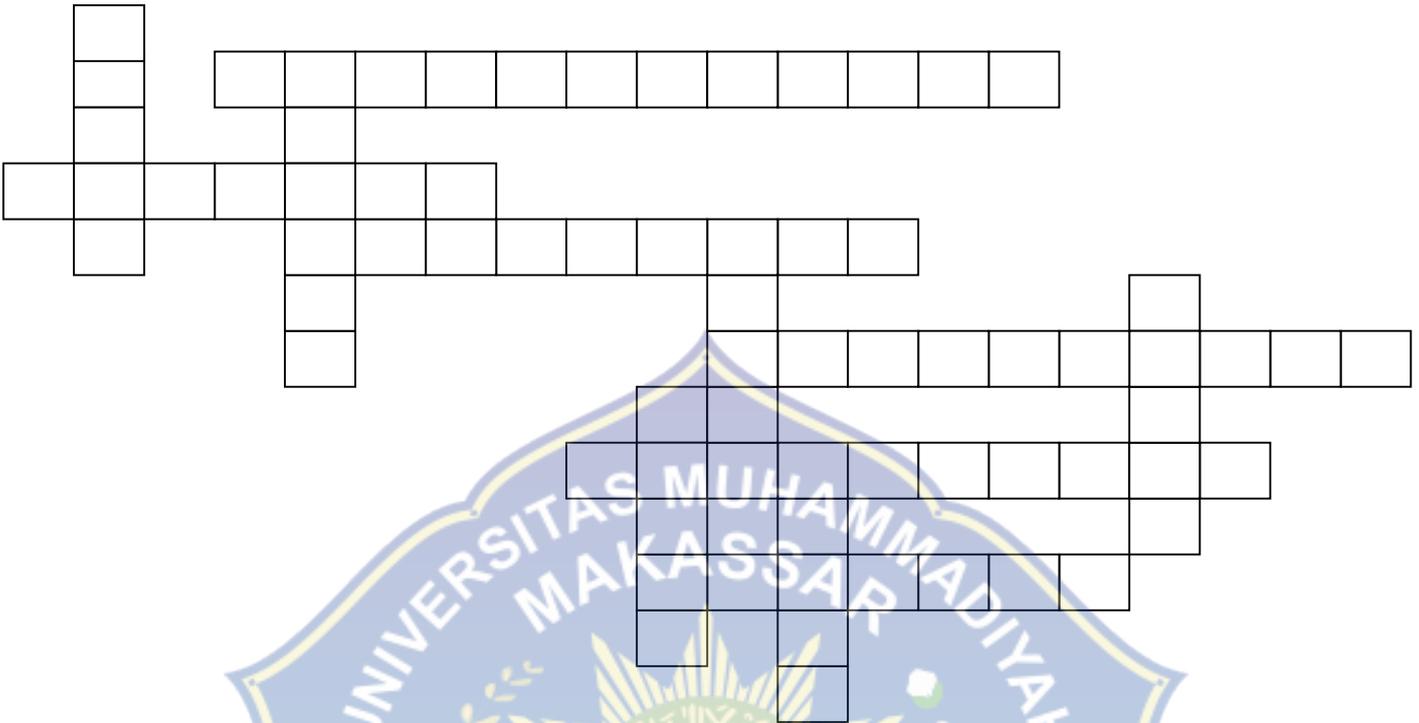
NIP. 19601116 198203 2 010



LEMBAR KERJA SISWA

Nama =

Kelas =



Menurun :

1. Usaha untuk memelihara ikan di perairan darat dengan cara merawatnya di....
3. Usaha mengirim dan menjual barang keluar negeri disebut....
5. Usaha memasukkan dan membeli barang dari luar negeri disebut...
7. Salah satu contoh usaha dalam bidang jasa....
9. Salah satu contoh hasil usaha perkebunan.....
11. Salah satu contoh hasil usaha kehutanan...

Mendatar :

2. Usaha untuk mengolah atau memanfaatkan mineral demi kesejahteraan social disebut...
4. mempunyai beragam kebutuhan untuk melanjutkan kehidupannya.
6. Usaha yang paling banyak ditemukan dalam masyarakat Indonesia adalah usaha.....
8. Usaha untuk memelihara binatang piaraan yang diambil manfaatnya disebut...
10. Usaha pemanfaatan lahan dengan tanaman-tanaman keras disebut...
12. Sesuai dengan keadaan alam Indonesia, Indonesia disebut sebagai Negara...

KUNCI JAWABAN

Menurun:

- a. Kolam
3. Ekspor
5. Impor
7. Becak
9. Karet
11. Damar

Mendatar :

2. Pertambangan
4. Manusia
6. Pertanian
8. Peternakan
10. Perkebunan
12. Agraris





**LAMPIRAN
DAFTAR NILAI MURID**

DAFTAR NILAI KELAS EKSPERIMEN

No.	Nama	Skor	Nilai
1.	Al Fira Syaharani	10	83
2.	Anwari	10	83
3.	Arfah Nuryadin	9	75
4.	Arsya Putri Ramadhani	12	100
5.	Fitri Aulia Alfarani	12	100
6.	Haditia	8	67
7.	Ibnu Nabil	11	92
8.	Indira Suci Humairah	10	83
9.	Marsya Octavia Rasdin	11	92
10.	Muh. Akil Musyawir	11	92
11.	Muh. Al Qadri	9	75
12.	Musyawir	12	100
13.	Najwa	10	83
14.	Rasti	9	75
15.	Rimba Nur Rahman	7	59
16.	Sakinatul Jannah	9	75
17.	Salsabila Ashopy	10	83
18.	Jumriati Rusli	9	75
19.	St. Ismatul Aulia M	10	83
20.	Wahyuni Hamzah	11	92
21.	Silvi Anaseril	11	92
22.	Ahmad Alfarizhi	10	83
23.	Nurhalizah	7	59
24.	Nasrun	9	75
25.	Muh. Fajar Pratama	8	67

Jumlah soal = 12

Skor tiap soal = 1

Skor nilai = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$

DAFTAR NILAI KELAS KONTROL

No.	Nama	Skor	Nilai
1.	Abydzar Al Gifarry	15	75
2.	Alhuriah	14	70
3.	Bahrul Khairil	18	90
4.	Dewi Safitri Ramadhani	14	70
5.	Dimas Anggara	13	65
6.	Faisal	13	65
7.	Isnaeni Iskandar	18	90
8.	Khusnul Khatimah	13	65
9.	Magfira Isnaya	10	50
10.	Mu' ammar Daffa	14	70
11.	Muh. Alif Al Mujahid	19	95
12.	Nurfidyah Ridana	15	75
13.	Nurfieta Pratiwi	17	85
14.	Reihan Dwi Fitrah	14	70
15.	Rehan Putra M	12	60
16.	Salmawati	18	80
17.	Syeril Meisya Reyna	14	70
18.	Syafaatul Khair	16	80
19.	Zahra Annisa	15	75
20.	Zahratul Adhiyah	16	80
21.	Rahmat Hidayat	15	75
22.	Maryam	14	70
23.	Syamsul Zuhair	11	55
24.	Putri Humairah	16	80
25.	Muh. Rifki Syahid	14	70

Jumlah soal = 10

Skor tiap soal = 2

Skor nilai = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$



LAMPIRAN DATA MANUAL

DESKRIPTIF KELAS EKSPERIMEN

- a. Menentukan Rentang kelompok kontrol

$$R = X_t - X_r$$

$$R = 100 - 59$$

$$R = 41$$

- b. Menentukan banyak kelas interval kelompok kontrol

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 25$$

$$K = 1 + 3,3(1,39)$$

$$K = 1 + 4,58$$

$$K = 5,58$$

$$K = 6$$

- c. Menghitung panjang kelas interval kelompok kontrol

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{41}{6}$$

$$P = 6,83$$

$$P = 6$$

Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol

Interval Kelas	f_i	x_i	$f_i x_i$	$x_i - x_2$	$(x_i - x_2)^2$	$f_i(x_i - x_1)^2$
59 – 64	2	61,5	123	-20,4	416,16	832,32
65 – 70	2	67,5	135	-14,4	207,36	414,72
71 – 76	6	73,5	441	-8,4	70,56	423,36
77 – 82	-	79,5	-	-	-	-
83 – 88	7	85,5	598,5	3,6	12,96	90,72
89 – 94	5	91,5	457,5	9,6	92,16	460,8
95 - 100	3	97,5	292,5	15,6	243,36	730,08
Jumlah	25		2047,5			2952

- d. Menghitung *mean* (rata-rata) kelas kontrol

$$x_2 = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

$$x_2 = \frac{2047,5}{25}$$

$$x_2 = 81,9$$

- e. Mencari simpangan baku atau standar deviasi kelompok kontrol

$$s_2^2 = \frac{\sum f_i(x_i - x)^2}{n-1}$$

$$s_2^2 = \frac{2952}{25-1}$$

$$s_2^2 = \frac{2952}{24}$$

$$s_2^2 = \sqrt{123}$$

$$s_2 = 11,09$$

DESKRIPTIF KELAS KONTROL

- a. Menentukan Rentang kelompok kontrol

$$R = X_t - X_r$$

$$R = 95 - 50$$

$$R = 50$$

- b. Menentukan banyak kelas interval kelompok kontrol

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 25$$

$$K = 1 + 3,3(1,39)$$

$$K = 1 + 4,58$$

$$K = 5,58$$

$$K = 6$$

- c. Menghitung panjang kelas interval kelompok kontrol

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{45}{6}$$

$$P = 7,5$$

$$P = 7$$

Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol

Interval Kelas	f_i	x_i	$f_i \cdot x_i$	$x_i - x_2$	$(x_i - x_2)^2$	$f_i(x_i - x_1)^2$
50 – 56	2	53	106	-19,68	387,30	774,6
57 – 63	1	60	60	-12,68	160,78	160,78
64 – 70	10	67	670	-5,68	32,26	322,6
71 – 77	4	74	298	1,32	1,74	6,96
78 – 84	4	81	324	8,32	69,22	276,88
85 - 91	3	88	264	15,32	234,70	704,1
92 - 98	1	95	95	22,32	498,18	498,18
Jumlah	25		1817			2744,1

- d. Menghitung *mean* (rata-rata) kelas kontrol

$$x_2 = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

$$x_2 = \frac{1817}{25}$$

$$x_2 = 72,68$$

- e. Mencari simpangan baku atau standar deviasi kelompok kontrol

$$s_2^2 = \frac{\sum f_i(x_i - x)^2}{n-1}$$

$$s_2^2 = \frac{2744,1}{25-1}$$

$$s_2^2 = \frac{2744,1}{24}$$

$$s_2^2 = \sqrt{114,33}$$

$$s_2 = 10,69$$



LAMPIRAN DATA SPSS

TABEL DATA SPSS

Case Processing Summary							
	kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar	post-test eksperimen	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%
Murid	post-test kontrol	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%

Descriptives					
	Kelas			Statistic	Std. Error
Hasil Belajar Murid	Post-Test Eksperimen	Mean		81.9	2.33775
		95% Confidence Interval For Mean	Lower Bound	76.8951	
			Upper Bound	86.5449	
		5% Trimmed Mean		81.9667	
		Median		83.0000	
		Variance		136.627	
		Std. Deviation		11.09874	
		Minimum		59.00	
		Maximum		100.00	
		Range		41.00	
		Interquartile Range		17.00	
		Skewness		-.224	.464
		Kurtosis		-.462	.902
	Post-Test Kontrol	Mean		73.6800	2.11896
		95% Confidence Interval For Mean	Lower Bound	68.8267	
			Upper Bound	77.5733	
		5% Trimmed Mean		73.2778	
		Median		70.0000	
		Variance		112.250	
		Std. Deviation		10.68481	
		Minimum		50.00	
		Maximum		95.00	
		Range		45.00	
Interquartile Range		12.50			
Skewness		.003	.464		
Kurtosis		.226	.902		

Stem-and-Leaf Plots

Hasil belajar murid Stem-and-Leaf Plot for kelas= post-test eksperimen

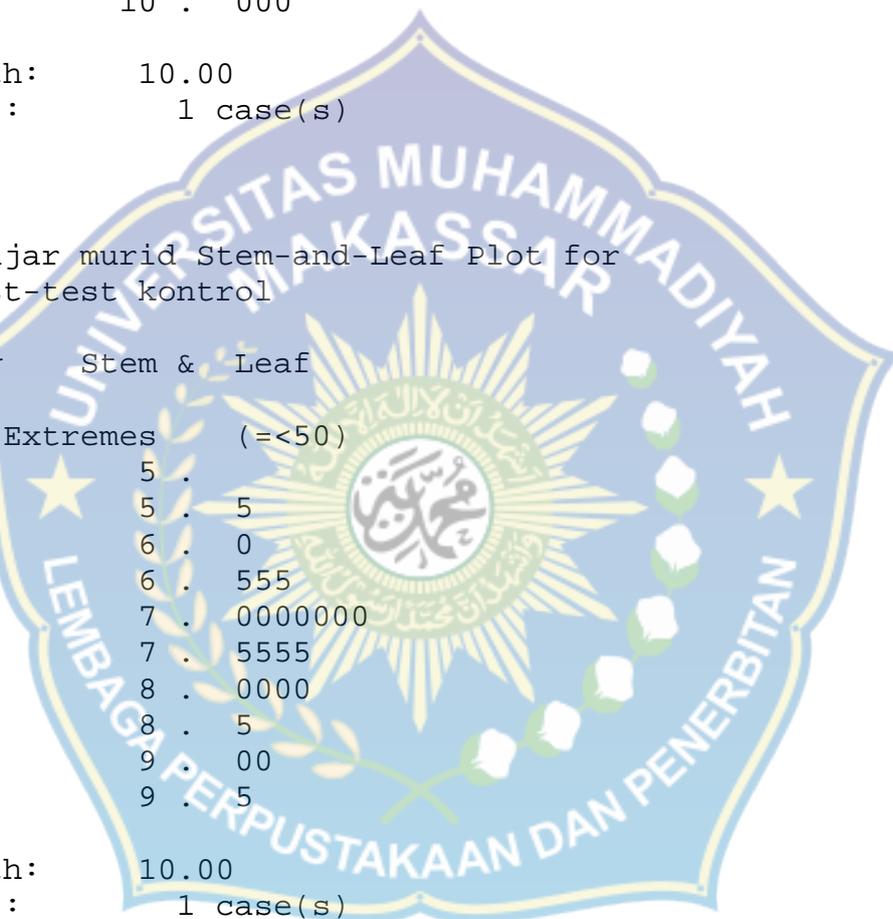
Frequency	Stem &	Leaf
2.00	5 .	99
2.00	6 .	77
6.00	7 .	555555
7.00	8 .	3333333
5.00	9 .	22222
3.00	10 .	000

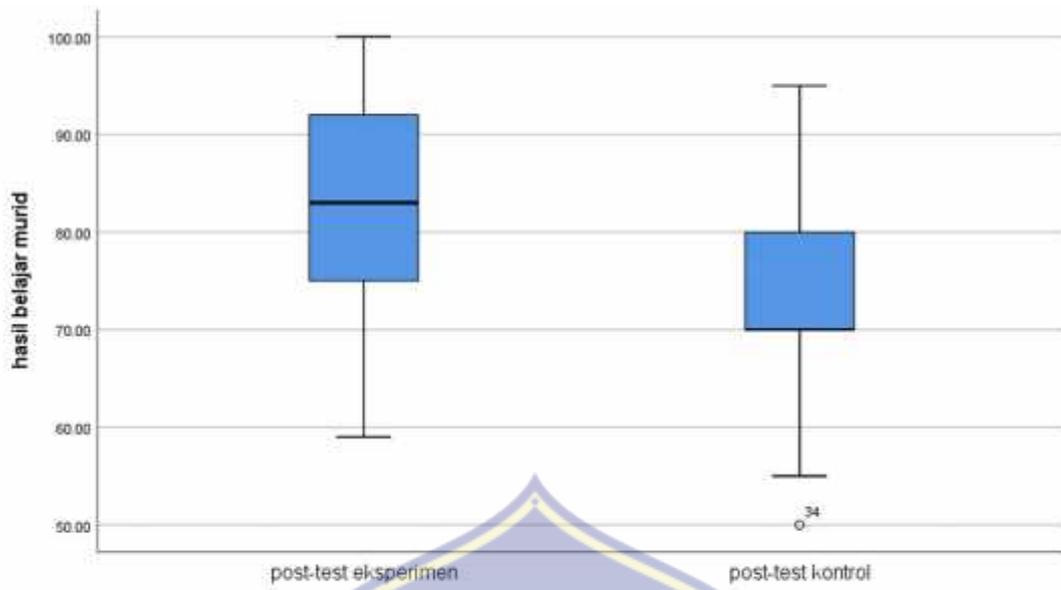
Stem width: 10.00
Each leaf: 1 case(s)

Hasil belajar murid Stem-and-Leaf Plot for kelas= post-test kontrol

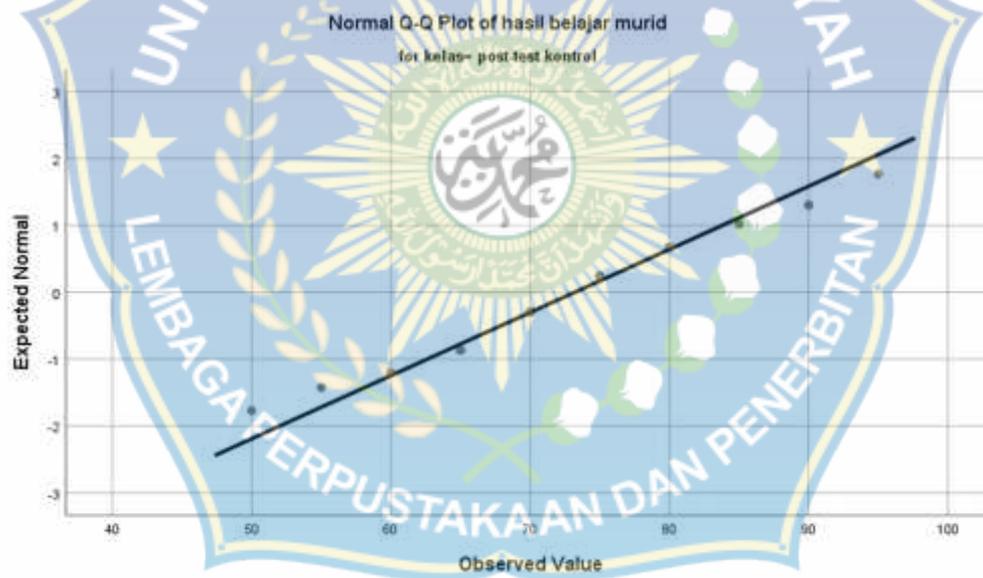
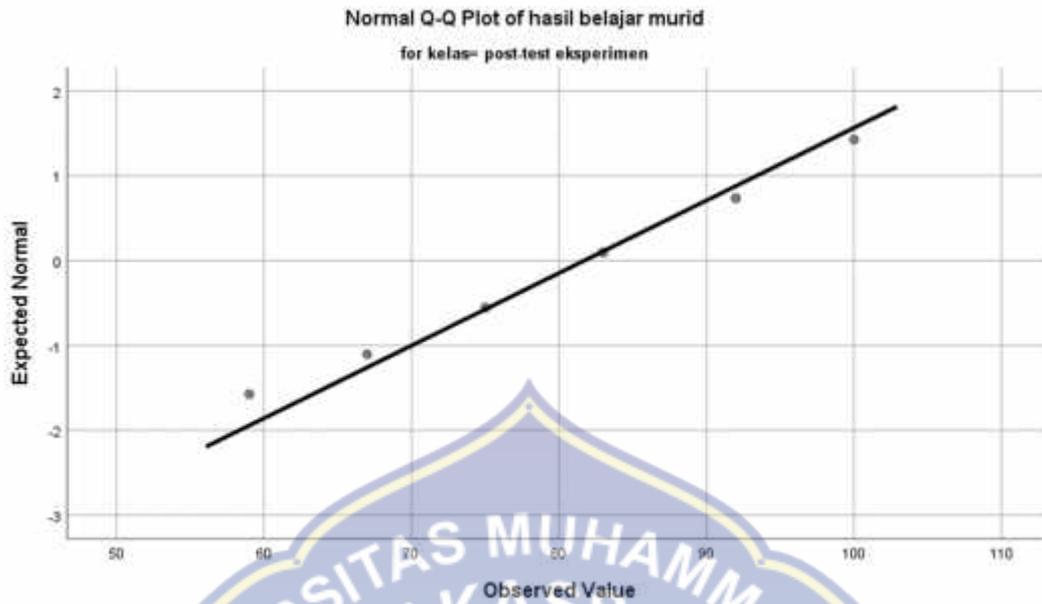
Frequency	Stem &	Leaf
1.00	Extremes	(=<50)
.00	5 .	
1.00	5 .	5
1.00	6 .	0
3.00	6 .	555
7.00	7 .	0000000
4.00	7 .	5555
4.00	8 .	0000
1.00	8 .	5
2.00	9 .	00
1.00	9 .	5

Stem width: 10.00
Each leaf: 1 case(s)

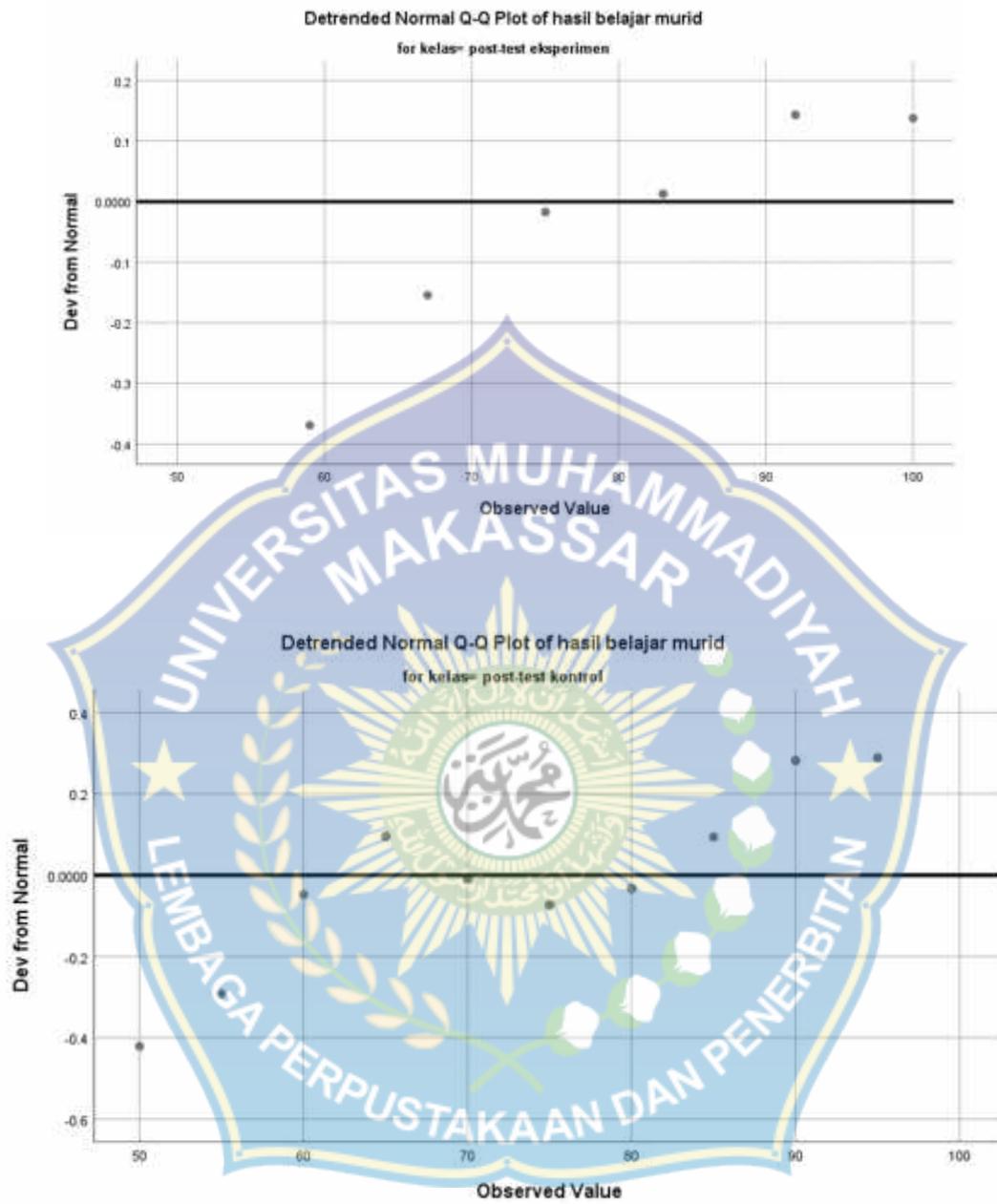




Normal Q-Q Plots



Detrended Normal Q-Q Plots



UJI INDEPENDENT SAMPLE T TEST (SPSS)

Uji independent sample t test dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan :

- a. Jika nilai $sig.(two-tailed) < (0,05)$ maka H_0 diterima (tidak terdapat pengaruh positif sebelum dan sesudah strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) terhadap hasil belajar murid kelas V SDN Bontomaro II Kabupaten Gowa)
- b. Jika nilai $sig.(two-tailed) \geq (0,05)$ maka H_0 ditolak sehingga (terdapat pengaruh positif sebelum dan sesudah strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka teki silang) terhadap hasil belajar murid kelas V SDN Bontomaro II Kabupaten Gowa).

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Murid	Equal variances assumed	.323	.572	-2.700	48	.010	-8.52000	3.15517	-14.86388	-2.17612
	Equal variances not assumed			-2.700	47.544	.010	-8.52000	3.15517	-14.86546	-2.17454

Sumber : Data diolah menggunakan SPSS vs. 25

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada Equal variances assumed di peroleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,010 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang diberi perlakuan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dan yang tidak diberi perlakuan.



LAMPIRAN

PROFIL SEKOLAH

PROFIL SEKOLAH

Nama Sekolah : **SD Negeri Bontomaero II**

NSS/NSPN : 101190302008 / 40300913

Alamat Sekolah : Jl. Pramuka Bontomaero

Kecamatan : Bajeng

Kabupaten : Gowa

Provinsi : Sulawesi Selatan

Nomor Telepon : -

Nama Kepsek : Hj. Sitti Johari, S.Pd.,M.Pd

No. Telp Rumah/ HP : 085298440473

Jumlah Kelas Rombel : 11 Rombel

NO.	NAMA/ NIP	JABATAN GURU	TUGAS POKOK	TUGAS MENGAJAR
1.	Hj. Sitti Johari, S.Pd., M.Pd Nip: 19601116 198203 2 010	PNS	Kepala Sekolah	
2.	Muh. Rusli, S.Pd Nip:19640900 198612 1 001	PNS	Guru Kelas	III/A
3.	Siti Musyawarah, S.Pd Nip: 19680312 198907 2 001	PNS	Guru Kelas	VI/B
4.	Siti Syahrah, S.Pd Nip: 19700425 199103 2 003	PNS	Guru Kelas	I/A
5.	Hj. Nurhidayat, S.Ag Nip: 19700531 199211 2 001	PNS	Guru Kelas	IV/A
6.	Hj. Husniah, S.Pd Nip: 19710409 199301 2 003	PNS	Guru Kelas	IV/B
7.	Fathiyah, S.Pd Nip: 19840207 201410 2 001	PNS	Guru Kelas	V/A

NO.	NAMA/ NIP	JABATAN GURU	TUGAS POKOK	TUGAS MENGAJAR
8.	Nursyamsi, S.Pd	Honor	Guru kelas	II
9.	Nurasiah, S.Pd	Honor	GBS	I-VI
10.	Syamsinah, S.Pd	Honor	Guru kelas	IV/A
11.	Mar'atus Syaidah, S.Pd	Honor	Guru kelas	V/B
12.	Murniati, S.Pd	Honor	Guru kelas	III/B
13.	Nurhildayati, S.Pd	Honor	Operator sekolah	-
14.	Asnawiah	Honor	Perpus	-
15.	Abd. Gafar	Honor	Busek	-
16.	Syahrul	Honor	Satpol PP	-





**LAMPIRAN
PERSURATAN**



LAMPIRAN DOKUMENTASI

DOKUMENTASI

- Bagian depan SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa



- Pembelajaran di kelas eksperimen
 - Media *Crossword Puzzle* (teka-teki silang)



- Permainan *Talking Stick*



- Pembacaan soal *Crossword Puzzle* (teka-teki silang)



- Proses Penempelan huruf-huruf ke dalam *Crossword Puzzle* (teka-teki silang)





– Proses pengerjaan soal



➤ Pembelajaran di kelas Kontrol





RIWAYAT HIDUP



Sri Kurniawati Putri, Dilahirkan pada hari senin tanggal, 30 Juni 1997 di Pangkajene, Kabupaten Sidrap, Provinsi Sulawesi Selatan. Anak ke-3 dari 6 bersaudara buah hati pasangan Ipda Abd. Rahim dan Sjamsia Ismail. Adapun jenjang pendidikan yang penulis lalui yaitu masuk ke SDN 31 Tumampua V Kabupaten Pangkajene mulai tahun 2003 sampai 2009. Pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Pangkajene, Kabupaten Pangkajene dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Pangkajene, Kabupaten Pangkajene dan tamat pada tahun 2015. Kemudian pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perkuliahan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar program strata 1 (SI) kependidikan. Dan pada tahun 2019, penulis menyelesaikan masa perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan menyusun karya ilmiah yang berjudul:

“Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa”