

**PENGARUH STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
IPS**

(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

**Imam Fahrudin
NIM :12.0305.0081**

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

2017

**PENGARUH STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
IPS**

(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

**Imam Fahrudin
NIM :12.0305.0081**

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

2017

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul

**PENGARUH STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
IPS**

(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang)

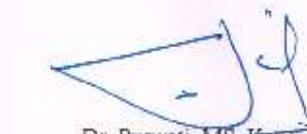


Disusun oleh :
Imam Fahrudin
NIM. 12.0305.0081

Telah diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Magelang, 9 Januari 2017

Pembimbing I


Dr. Purwati, MS, Kons
NIDN. 002806001

Pembimbing II


Dhuta Sukmarani, M.Si
NIDN. 0609088701

PENGESAHAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS**

(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang)

Oleh :

Imam Fahrudin

12.0305.0081

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Tim Penguji

Hari : Rabu

Tanggal : 24 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi

- | | | |
|--------------------------------|----------------------|---------|
| 1. Dr. Purwati, M.Si., Kons | Ketua / Anggota | (.....) |
| 2. Dhuta Sukmarani, M.Si | Sekretaris / Anggota | (.....) |
| 3. Drs. Tawil, M.Pd., Kons | Anggota | (.....) |
| 4. M.A. Noviudin Pritama, M.Pd | Anggota | (.....) |

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
NIP : 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Imam Fahrudin
NPM : 12.0305.0081
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Judul skripsi : Pengaruh Strategi Crossword Puzzle Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pclajaran IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang – Skripsi. Magelang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendsikan Universitas Muhammadiyah Magelang. 2017.

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahuimerupakan penjiplakan terhadap karya orag lain (*plagiat*), maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 2 Januari 2017



Imam Fahrudin
12.0305.0081

MOTTO

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا ﴿٦٦﴾

Artinya:

Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?" (QS. Al Kahfi: 66)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Ibu dan Ayah tercinta yang senantiasa memanjatkan do'a dan memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi
2. Teman-teman seperjuangan PGSD yang selalu memberi motivasi dan berjuang bersama
3. Almaterku tercinta, Prodi PGSD FKIP UMMagelang

Pengaruh Strategi Crossword Puzzle Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang)

IMAM FAHRUDIN

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *CrossWord Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS.

Design penelitian yang digunakan adalah *one group pre test – post test design*. Dengan menggunakan sample kelas yang digunakan untuk penelitian. Subjek penelitian yang diambil adalah 32 siswa kelas V SD Negeri Kemirirejo 1 Kota Magelang yang mendapat perlakuan berupa *Strategi Crossword Puzzle*. Ada dua variabel yang digunakan yaitu variable bebas yang berupa strategi *crossword puzzle* dan variable terikat yang berupa hasil belajar. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Metode analisis data menggunakan uji statistik parametik dengan bantuan program komputer *software SPSS 22 For Windows* yaitu *paired sample t-test*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan strategi *crossword puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kemirirejo 1 Kota Magelang tahun pelajaran 2016/2017. Hal tersebut terbukti dengan meningkatnya rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* sebelum perlakuan adalah 68,43, sedangkan *posttest* sesudah diberi perlakuan adalah 83,76. Peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 15,33.

Kata Kunci: *Crossword Puzzle, hasil belajar, IPS*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS”.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. H. Subiyanto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan petunjuk dan arahan untuk menyelesaikan penelitian ini.
4. Dr. Purwati, M.Si, Kons selaku Dosen Pembimbing I dan Dhuta Sukmarani, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberi dorongan, masukan sampai skripsi ini terselesaikan.
5. Kepala Sekolah SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang, yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Guru, Karyawan, beserta siswa SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang, yang telah membantu mengadakan penelitian.

7. Ayah dan Ibu yang telah memberi do'a dan restu.
8. Rekan-rekan mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
9. Semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membaca.

Magelang 2 Januari 2017

Penulis

Imam Fahrudin

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Strategi Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	8
B. Hasil Belajar Siswa	19
C. Pembelajaran IPS	24
D. Kerangka Penelitian	32
E. Hipotesis	33
 BAB III METODE PENELITIAN	 34
A. Rancangan Penelitian	34
B. Identifikasi Variabel Penelitian	34
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	35
D. Setting Penelitian dan Subjek	37
E. Metode Pengumpulan Data	38
F. Prosedur Penelitian	39
G. Metode Analisis Data	41
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 43
A. Deskripsi Data.....	43
B. Pembahasan	53
 BAB V PENUTUP	 57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
 DAFTAR PUSTAKA	 59
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Desain <i>one group pre test – post test design</i>	34
Tabel 4.2. Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43
Tabel 4.3. Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes	49
Tabel 4.4. Hasil Penelitian di SD Negeri Kemirirejo 1 Kota Magelang	50
Tabel 4.5. Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-Walk</i>	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian	33
Gambar 4.2. Diagram <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Observasi	63
Lampiran 2 Surat Pengantar Validasi Instrumen	64
Lampiran 3 Lembar Validasi	65
Lampiran 4 Surat Keterangan Uji Validasi Soal	66
Lampiran 5 Surat Ijin Penelitian	67
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian.....	68
Lampiran 7 Instrumen Penelitian.....	69
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas	121
Lampiran 9 Hasil <i>Pretest dan Posttest</i>	125
Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-walk</i>	126
Lampiran 11 Hasil Uji <i>Paired sample test</i>	131
Lampiran 12 Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran.....	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan kualitas sumberdaya manusia yang sempurna lahir maupun batin perlu diimbangi dengan peningkatan pengetahuan, sehingga kehidupan bangsa bisa sejajar dengan bangsa lain yang lebih maju, makmur, adil dan sejahtera. Pengetahuan diperoleh dari pendidikan, dengan pendidikan yang lebih maju sudah jelas akan meningkatkan sumberdaya manusia. Perkembangan sumberdaya manusia merupakan hal yang tidak bisa dielakkan untuk mendapat perhatian lebih, sesuai dengan amanat Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN) dan dalam proses perkembangannya, pendidikan memainkan proses yang sangat penting. Oleh karena itu pendidikan sangat diperlukan demi meningkatkan dan mewujudkan cita-cita yaitu bangsa yang makmur, adil dan sejahtera.

Pendidikan akan membentuk manusia yang seutuhnya baik secara lahir maupun batin dan berfungsi baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Dalam menempuh pendidikan untuk memperoleh pengetahuan ini manusia tidak mengenal waktu, selama manusia itu masih hidup maka dia berhak untuk menimba atau memperoleh pendidikan.

Salah satu tempat yang digunakan untuk memperoleh pendidikan adalah sekolah. Sekolah merupakan tempat terjadinya proses interaksi penyaluran pendidikan yaitu antara guru kepada muridnya. Proses belajar

mengajar di sekolah diharapkan akan menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Supaya tercapai tujuan pendidikan maka dibutuhkan seorang guru yang dapat menciptakan situasi yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Dalam sebuah proses belajar mengajar yang berperan utama adalah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru berfungsi sebagai motor penggerak di kelas sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik, lancar dan materi dapat dipahami oleh siswa.

Salah satu bidang studi yang dapat menambah pengetahuan siswa adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan mempelajari IPS akan membuka cakrawala pandang siswa tentang keadaan yang ada di sekitarnya. Dengan demikian guru sebagai pendidik harus mampu mentransfer ilmu pengetahuan tersebut kepada siswa, sehingga guru perlu mempunyai cara atau strategi khusus untuk mempermudah siswa dalam menerima pelajaran.

Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS yang dilakukan guru masih monoton. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa ada variasi dengan metode lain. Akibatnya, siswa menjadi cepat jenuh dan sukar untuk memahami materi pembelajaran.

Kondisi demikian juga terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang. Berdasarkan hasil

observasi awal melalui wawancara yang peneliti lakukan bersama guru pada hari Selasa tanggal 23 Agustus 2016 didapatkan informasi bahwa masih terdapat sejumlah permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPS. Guru menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang berat, disebabkan karena materi pelajaran yang sangat banyak dan membutuhkan hafalan untuk mempelajarinya. Selain itu guru juga belum menggunakan metode atau strategi yang bervariasi dalam proses pembelajaran, hal ini terjadi dikarenakan guru merasa kesulitan dalam menentukan metode atau strategi apa yang cocok diterapkan pada pembelajaran IPS, juga keterbatasan waktu dalam mata pelajaran IPS menyebabkan guru seringkali hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar materi cepat tersampaikan kepada siswa tanpa tahu bagaimana tingkat pemahaman yang diperoleh siswa. Sejumlah permasalahan tersebut jelas sekali berdampak kurang baik bagi siswa, siswa cenderung bosan dan kurang memahami materi pembelajaran sehingga berpengaruh pula pada hasil belajar siswa. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V diperoleh keterangan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang tahun pelajaran 2016/2017, dari jumlah keseluruhan 32 siswa masih terdapat sebagian siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 69. Dengan kata lain, masih ada siswa kelas V yang memperoleh nilai mata pelajaran IPS di bawah KKM.

Berdasarkan keadaan tersebut, peneliti mempersiapkan solusi agar pembelajaran IPS di kelas menjadi lebih bervariasi sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Cara yang dapat dilakukan agar pembelajaran lebih bervariasi yaitu dengan menerapkan metode atau strategi pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran IPS. Dari berbagai macam strategi yang ada, strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu strategi yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dan cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS. Hisyam (2012: 73) strategi *Crossword Puzzle* merupakan strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab soal-soal yang diajukan dengan menggunakan teka-teki silang, baik di dalam kelompok ataupun individu, selanjutnya kelompok atau individu yang menjawab dengan cepat dan benar akan mendapat penghargaan, penghargaan itu dapat berupa nilai tambahan atau bingkisan. Adanya sebuah penghargaan dari guru, akan memacu siswa lebih aktif, bergairah dalam belajar serta termotivasi untuk belajar lebih giat.

Penerapan strategi belajar dengan menggunakan *Crossword puzzle* akan mempermudah siswa untuk menemukan penyelesaian suatu masalah tanpa kehilangan esensi kegiatan belajar yang sedang berlangsung pada suatu kelas. Sehingga tercipta suatu kondisi kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini karena strategi *Crossword Puzzle* tepat

digunakan untuk menyampaikan soal-soal yang lebih menantang dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang tahun pelajaran 2016/2017 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 69.
2. Mayoritas guru di SD Negeri Kemirirejo Kota Magelang masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah tanpa diselingi atau dikombinasikan dengan metode lain yang lebih bervariasi, kreatif dan menarik, sehingga proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Belum diterapkannya strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* di SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang.

C. Batasan masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah di atas, ditemukan sejumlah permasalahan. Agar penelitian lebih terarah dan fokus, permasalahan yang dibatasi pada masalah yaitu hasil belajar dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

Apakah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang tahun pelajaran 2016/2017?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang tahun pelajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi serta tambahan pengetahuan khususnya penerapan strategi *Crossword Puzzle* untuk mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat memotivasi siswa dalam memperoleh hasil belajar yang baik pada mata pelajaran IPS.

b. Bagi Guru

Mengembangkan kemampuan menggunakan variasi metode yang menarik dan sesuai dengan pokok bahasan yang akan disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong pihak sekolah untuk memotivasi semangat para guru untuk memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran inovatif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti mengenai pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Secara bahasa, strategi bisa diartikan sebagai siasat, kiat, trik atau cara. Sedangkan secara umum strategi adalah suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Pupuh, 2007: 3). Jika dihubungkan dengan belajar mengajar strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Dalam hal pengajaran strategi itu amatlah diperlukan untuk mempermudah proses belajar mengajar sehingga peserta didik dapat dengan leluasa menyerap apa yang telah disampaikan oleh si pendidik. Djamarah (2013: 120) mengemukakan bahwa terdapat empat strategi dasar dalam belajar yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
- b. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.

- c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode dan tehnik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat memperoleh tujuan.
- d. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan.

Adapun strategi belajar mengajar bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan guru murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Atau dengan kata lain, strategi belajar untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Jadi, strategi pembelajaran secara umum yaitu suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Gagne dalam Aunurrahman (2009: 142) menegaskan lima kemampuan manusia yang merupakan hasil belajar sehingga memerlukan berbagai model dan strategi pembelajaran untuk mencapainya, yaitu:

- a. Keterampilan intelektual, yakni sejumlah pengetahuan mulai dari kemampuan baca, tulis, hitung sampai kepada pemikiran yang rumit. Kemampuan ini sangat tergantung pada kapasitas intelektual, kecerdasan social seseorang dan kesempatan belajar yang tersedia.
- b. Strategi kognitif, yaitu kemampuan mengatur cara belajar dan berpikir seseorang dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- c. Informasi verbal, yakni pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.

- d. Keterampilan motorik, yakni kemampuan dalam bentuk keterampilan menggunakan sesuatu, keterampilan gerak.
- e. Sikap dan nilai, yakni hasil belajar yang berhubungan dengan sikap intensitas emosional.

Penggunaan strategi dalam kegiatan belajar pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa strategi jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak berlangsung secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran sangat berguna baik guru maupun siswa. Bagi guru, strategi dapat pembelajaran dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa dapat mempermudah proses belajar, karena setiap strategi pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*.

2. Pengertian Strategi *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*, menurut pendapat (Melvin Silberman, 2013: 256) strategi *Crossword Puzzle* merupakan strategi yang sangat cocok dalam kegiatan belajar mengajar, dimana dalam proses pembelajaran minat dan partisipasi siswa sangat tinggi yang dapat diselesaikan secara individu maupun kelompok. Pendapat

tersebut juga senada dengan pendapat (Hamruni, 2014: 268) bahwa strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan strategi yang mengundang keterlibatan dan partisipasi siswa secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat diselesaikan secara individu maupun kelompok. Dalam penelitian ini strategi *Crossword Puzzle* digunakan di dalam pertengahan pembelajaran. Kemudian siswa disuruh mengerjakan *Crossword Puzzle* sambil mengingat materi yang telah didapat pada proses pembelajaran.

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 (Philip, 2004: 113). *Crossword Puzzle* merupakan kotak-kotak yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban dan isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Pengisian ini berdasarkan pertanyaan-pertanyaan, pertanyaan-pertanyaan ataupun permasalahan yang diberikan tentang pelajaran IPS. Sebuah teka-teki bisa membuat kita berpikir, mencari dan menemukan jawaban. Akan tetapi, kehidupan yang penuh dengan teka-teki kadangkala menyenangkan, membingungkan dan menyulitkan langkah kita untuk memecahkannya. Dari sini teka-teki bisa menutrisi kesegaran pikiran dari kepenatan sekaligus menambah wawasan dan mengasah kemampuan otak (Anonim c, 2016).

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

3. Sejarah *Crossword Puzzle*

Sejak zaman dahulu, suatu permainan adalah suatu hal yang sangat menarik bagi sebagian besar masyarakat yang ada di dunia dan sangat di gemari oleh berbagai macam golongan. Seiring berjalannya waktu, perkembangan suatu model permainan juga mengiringinya baik yang berupa permainan yang bentuknya masih sederhana maupun bentuk permainan yang modern dengan menggunakan teknologi yang canggih pula. Pada akhirnya, suatu bentuk permainan menjadi ciri khas dan digemari di berbagai macam tempat (Anonim a, 2016).

Dalam sejarah, pada tanggal 2 desember 1913 seorang pekerja New York World yaitu salah satu majalah yang ada di Amerika Serikat saat itu, Arthur Wynne mendapat tugas dari bosnya untuk membuat semacam permainan yang akan dimuat di media itu pada bagian fun. Selanjutnya Wynne menciptakan permainan *croosword puzzle* (teka-teki silang) dan menerbitkan permainan tersebut dengan format yang masih sama seperti yang kita kenal saat ini. Ini merupakan teka-teki silang

pertama dan Wynne dinobatkan sebagai penemunya. Pada akhirnya, teka-teki silang kemudian menjadi fitur mingguan di majalah tersebut. Buku kumpulan teka-teki silang pertama akhirnya terbit pada tahun 1924 yang diterbitkan oleh Simon dan Schuster. Dari penerbitan tersebut, buku kumpulan teka-teki silang terbukti laris dan menjadi salah satu benda atau permainan terpopuler pada tahun 1924 kala itu. Tak mau kalah, pada tahun 1970-an, di Jakarta (Indonesia) terbitlah majalah 'asah otak', yaitu suatu majalah teka-teki silang dan berbagai macam teka-teki lainnya. Penerbitan majalah ini pun ternyata sukses sehingga banyak terbitan-tebitan serupa yang mengikutinya (Anonim b, 2016).

4. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Di dalam *crossword puzzle* (teka-teki silang) tidak hanya sebuah kumpulan pertanyaan teka-teki yang dibukukan, akan tetapi memiliki sebuah pemikiran logis serta pemecahan masalah secara umum. Tak sekedar sebagai hiburan, tetapi juga dapat mendidik kita maupun siswa untuk terus menambah wawasan dan mengasah kemampuan berpikir cepat. Di dalam sebuah prosesnya pun harus disesuaikan dengan tingkatan usia dan materi pelajaran yang akan diberikan oleh seorang guru kepada siswa-siwinya.

Atas dasar pemikiran tersebut maka upaya pengembangan strategi mengajar harus diarahkan kepada suasana yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang). Langkah-langkahnya yaitu:

- a. Tulislah kata-kata kunci (clue), terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah anda berikan.
- b. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- c. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut.
- d. Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa melalui individu maupun secara berkelompok.
- e. Batasi waktu mengerjakan.
- f. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang telah melengkapi tekateki silang dengan lengkap dan benar (Hisyam, 2008: 34).

Dengan strategi ini, diharapkan pada proses belajar selanjutnya siswa dapat meningkatkan tanggung jawab belajar dalam suasana menarik, kreatif dan menyenangkan tanpa adanya kejenuhan dan kebosanan disaat siswa belajar.

5. Manfaat *Crossword Puzzle*

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

a. Dapat mengasah daya ingat

Ketika teka-teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memilah-milih 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.

b. Belajar klasifikasi

Hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, semisal buah-buahan, binatang, alat transportasi, namanama seseorang, nama-nama benda dan sebagainya. Ketika anak disodori teka-teki tersebut, maka seorang anak juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya.

c. 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.

d. 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.

e. Merangsang kreativitas

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.

6. *Crossword Puzzle* sebagai Alat Evaluasi Belajar, Daya Ingat dan Media Pembelajaran

Mengisi *crossword puzzle* memang sangat menyenangkan, selain juga bisa bermanfaat sebagai media pembelajaran mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Tidak sedikit para orang tua yang ketika mengajak bermain dan mengasuh anak-anaknya menggunakan metode berteka-teki. Adapun kegunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yaitu:

a. Sebagai Alat Evaluasi Belajar

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* berguna sekali sebagai alat evaluasi belajar bagi guru dan siswa. Untuk guru, strategi pembelajaran *crossword puzzle* berguna sebagai alat pengukur untuk sampai sejauh mana guru berhasil atau tidaknya di dalam memberikan materi ajar. Dan bagi siswa berguna untuk mengetahui

sampai sejauh mana pemahamannya tentang materi ajar yang telah diberikan oleh guru.

Berdasarkan pemahaman di atas, dapat diketahui sejauh mana keberhasilan dari proses belajar mengajar di dalam kelas. Maka dari itu, strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini berguna sekali sebagai alat evaluasi untuk keberhasilan proses belajar mengajar ke depan.

b. Sebagai Daya Ingat

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* pun dapat berguna untuk membangkitkan kembali daya pikir siswa. Artinya, siswa di dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* di sini akan mampu mengingat kembali materi ajar yang telah diberikan oleh guru sebelumnya. Maka dari itu, strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini bukan hanya menjadi alat permainan semata, akan tetapi bisa menjadi alat permainan ataupun strategi pembelajaran untuk daya ingat seorang anak didik.

c. Media Pembelajaran

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* pun mampu memberikan nuansa yang menarik dalam proses belajar mengajar. Karena strategi pembelajaran *crossword puzzle* di sini dapat dijadikan media pembelajaran alternatif untuk dapat memberikan

nuansa pembelajaran yang atraktif. Di satu sisi, dengan media pembelajaran *crossword puzzle* siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran hingga tuntas, karena dengan media pembelajaran yang atraktif ini siswa akan menjadi lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

7. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Crossword Puzzle*

Kelebihan dari strategi *Crossword Puzzle* adalah :

- a. Siswa lebih mudah diajak selalu aktif dalam mengkoordinasi keterampilan tangan mata dan kecepatan berfikir secara bersamaan.
- b. *Crossword Puzzle* bermanfaat mengasah otak, melatih koordinasi mata, tangan, nalar dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan pengetahuan kepada para siswa.
- c. *Crossword Puzzle* memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru
- d. *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat siswa belajar berkonsentrasi.

Sedangkan kelemahannya dari strategi *Crossword Puzzle* yaitu dapat menimbulkan kesulitan bagi siswa dengan tingkat kemampuannya, minat, serta partisipasinya yang kurang dalam kegiatan pembelajaran.

B. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian belajar

Belajar menurut golongan behavioristik dipandang sebagai proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif, “....a *procces of progressive behavior adaptation*”.

Timbulnya tingkah laku itu disebabkan karena adanya hubungan stimulus dengan respon, diman suatu stimuis tertentu akan menyebabkan respon tertentudari individu. Respon atas stimuli inilah yang disebut sebagai belajar. Respon individu suatu stimuli akan stabil dan kuat jika ada penguatan atas respon tersebut (Kurniawan, 2011: 7).

Dilihat dari penjelasan Suryabrata diatas bisa direfrensi, bahwa perubahan tingkah laku karena belajar itu dilakukan secara sadar tidak dalam keadaan mabuk, bukan karena kematangan, juga bukan karena kelelahan. Perubaha tingkah laku yang dilakukan di luar kendali kesadaran, karena kematangan akibat tugas-tugas perkembangan, atau karena situasi kelelahan baik fisik maupun psikis tidak dikategorikan sebagai belajar.

Hasil analisis Syah dalam Kurniawan (2011: 8) atas sejumlah pengertian belajar ia mengambil suatu esensi atau hakikat dari belajar, bahwa belajar pada hakikatnya merupakan proses kognitif yang mendapat dukungan dari fungsi ranah psikomotorik. Fungsi psikomotorik dalam ranah ini meliputi mendengar, melihat, mengucapkan. Apapun manisfestasi belajar yang dilakukan siswa

hampir dipastikan selalu melibatkan fungsi ranah akalnya yang intensitas penggunaannya tentu berbeda dengan peristiwa belajar lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, tentu dapat dipahami bahwa belajar itu sebagai proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen. Proses belajar, unsur internal individu melibatkan unsur kognitif, afektif (motivasi dan minat) dan psikomotorik, dalam hal ini panca indera tempat diman kesan dan pesan masuk kedalam sistem kognitif. Hasil belajar berupa perubahan tingkah laku yang relatif permanen pada individu, yang ditunjukkan oleh adanya kemampuan bereaksi, dimana kemampuan bereaksi itu akan terbentuk dengan kuat jika ada pengulangan dan penguatan (Kurniawan, 2011 : 8)

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya sangat terkait dengan bagaimana membangun interaksi yang baik antara dua komponen yaitu guru dan anak didik. Interaksi yang baik dapat digambarkan dengan suatu kondisi di mana guru dapat membuat anak didik belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang ada dalam kurikulum sebagai kebutuhan mereka.

Sobry (2009: 32) dalam bukunya belajar dan pembelajaran mengemukakan definisi pembelajaran yaitu, segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Secara implisit, di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Jadi, pada proses selanjutnya kita bisa melihat keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran tidaklah terlepas dari peran serta dan kemampuan dari seorang guru di dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang arahnya kepada peningkatan belajar siswa dalam sebuah proses belajar mengajar.

Maka dari itu, untuk dapat mengembangkan suatu model pembelajaran yang efektif maka setiap guru diharuskan memiliki sebuah pengetahuan yang memadai berkenaan dengan konsep dan cara-cara pengimplementasian model-model pembelajaran tersebut dalam proses belajar mengajar (Aunurrahman, 2009: 140)

3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang

dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013: 5).

Menurut Hamalik memberikan pengertian tentang hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 2007: 30).

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik (Purwanto, 2010: 42).

Bloom dalam Sudjana (2011 : 22) menyampaikan bahwa ranah hasil belajar yaitu kognitif afektif dan psikomotorik. Untuk aspek kognitif, Bloom menyebutkan enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, pengertian, aplikasi, analisa, sintesa dan evaluasi. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotori. Proses perubahan itu dapat terjadi dari yang paling

sederhana sampai yang paling kompleks yang bersifat pemecahan masalah dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran ditandai dengan perubahan tingkah laku pada diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan perubahan itu terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks.

4. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Gestalt dalam Susanto (2013: 12), belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa itu sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu dari siswa itu sendiri maupun dari lingkungannya.

Pendapat yang senada juga dikemukakan oleh Walisman dalam Susanto (2013: 12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal :

- a. Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajar.

Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik kesehatan.

- b. Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami-istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai seseorang. Karena adanya faktor-faktor tertentu mempengaruhi hasil belajar yang memotivasi berprestasi. Intelegensidan kecerdasan (Daryanto, 2012 : 28-29)

C. Pembelajaran IPS

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di SD. Trianto (2010:171) mengemukakan bahwa IPS merupakan integrasi berbagai cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS

dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

Wiyono (Tasrif, 2008: 2) mengemukakan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Selanjutnya Depdiknas (Tasrif, 2008: 2) juga memberikan definisi IPS sebagai mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari.

Konsep dasar IPS meliputi 1) interaksi, 2) saling ketergantungan, 3) kesinambungan dan perubahan, 4) keragaman/ kesamaan/ perbedaan, 5) konflik dan konsensus, 6) pola, 7) tempat, 8) kekuasaan, 9) nilai kepercayaan, 10) keadilan dan pemerataan, 11) kelangkaan, 12) kekhususan, 13) budaya, 14) nasionalisme (Etin Solihatin, 2009: 15-21). Jadi IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang manusia, kehidupan sosial dan berbagai permasalahannya.

2. Hakikat Pembelajaran IPS

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “social studies” Sapriya (2009: 19). Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata

pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan Sapriya (2009: 20). Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik Sapriya (2009: 20).

IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep ketrampilan ketrampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Adanya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah masalah sosial tersebut.

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan ” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. IPS juga membahas

hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS sebagai proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora siswa agar berlangsung secara optimal.

IPS adalah seleksi dari disiplin-disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan serta memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan kemasyarakatan (Soematri dalam Sapriya, 2012: 11).

Menurut kurikulum 2006 dalam Dadang Sundawa (2006: 7), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/Mts/SMPLB. IPS mengkaji isu sosial SD/MI mata pelajaran IPS memuat geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokrasi dan bertanggung jawab, Serta menjadi warga dunia yang dicinta damai.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik yang membahas tentang isu-isu sosial yang terjadi dilingkungan belajar.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam kehidupan dimasyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada ilmu yang berkaitan.

Tasrif (2008: 4) membagi ruang lingkup IPS menjadi beberapa aspek berikut:

- a. Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.
- b. Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
- c. Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat local, regional dan global.
- d. Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut (Gunawan, 2013 : 54) :

- a. Manusia, tempat dan lingkungannya
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kebijakan

4. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan mata pelajaran IPS menurut (Chapin, J.R, Messick, R.G. 1992: 5) dalam Al-lamri dan Istianti (2006: 15) dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan dimasa yang akan datang.
- b. Menolong siswa untuk mengembangkan ketrampilan (skill) untuk mencari dan mengolah/memproses informasi.
- c. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/ sikap(value) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/ berperan serta dalam kehidupan sosial.

Menurut Kosasih dalam Sundawa (2006: 13), Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Membina siswa agar mampu mengembangkan pengertian/pengetahuan berdasarkan data, generalisasi serta konsep ilmu tertentu maupun yang bersifat interdisipliner/komprehensif dari berbagai cabang ilmu sosial
- b. Membina siswa agar mampu mengembangkan dan mempraktekkan keanekaragaman keterampilan studi, kerja dan intelektualnyasecara pantas dan dapat sebagaimanadiharapkan ilmu-ilmu sosial.

- c. Membina dan mendorong siswa untuk memahami, menghargai dan menghayati adanya keanekaragaman dan kesamaan kultural maupun individual.
- d. Membina siswa kearah turut mempengaruhi nilai-nilai kemasyarakatan serta juga dapat mengembangkan menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya
- e. Membina siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan baik sebagai individu maupun sebagai warga negara.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006: 67), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan dimasa yang akan datang.
- b. Menolong siswa untuk mengembangkan ketrampilan (*skill*) untuk mencari dan mengolah/memproses informasi.
- c. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap (*value*) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosial.

5. Fungsi Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial dan masyarakat

dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan dan perpaduan. Untuk melaksanakan program-program IPS dengan baik, sudah sewajarnya bila guru mengetahui dengan benar fungsi dan peranan mata pelajaran IPS. Fungsi pembelajaran IPS diantaranya yaitu:

- a. Memberi bekal pengetahuan dasar, baik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi maupun diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan keterampilan dalam mengembangkan konsep-konsep IPS.
- c. Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
- d. Menyadarkan siswa akan kekuatan alam dan segala keindahannya sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan penciptanya.
- e. Memupuk daya kreatif dan inovatif siswa.
- f. Membantu siswa memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).
- g. Memupuk diri serta mengembangkan minat siswa terhadap IPS.

Fungsi pembelajaran IPS dalam penelitian ini adalah untuk menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi, mengembangkan daya kreatif dan inovatif siswa serta memberi bekal pengetahuan dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi.

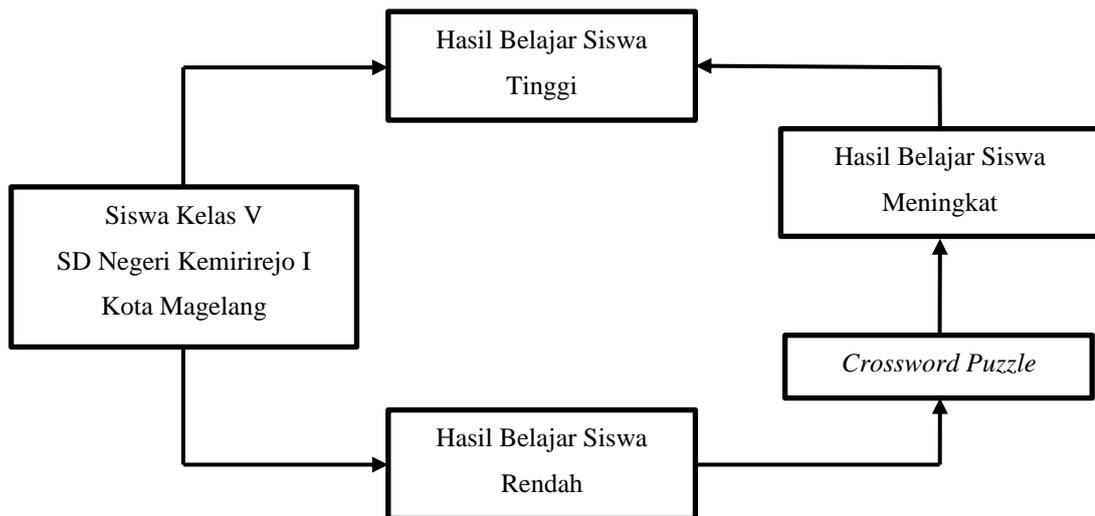
D. Kerangka Penelitian

Kerangka Penelitian merupakan uraian atau pernyataan tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan. Dari observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri Kemororejo I Kota Magelang, ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPS masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah sehingga pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*), metode ceramah digunakan karena guru menganggap metode ceramah paling cepat untuk menyampaikan materi.

Pokok permasalahan yaitu guru belum menggunakan strategi pembelajaran yang tepat pada pembelajaran IPS, hal inilah yang membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa, terdapat sebagian siswa yang belum dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 69. Pengungkapan pembelajaran nilai yang ada di setiap muatan materi pembelajaran IPS belum sepenuhnya diberikan oleh guru karena penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat.

Salah satu pemberian solusi yang dapat diberikan adalah melalui penerapan strategi pembelajaran *Crossword puzzle (teka-teki silang)*. Penggunaan strategi pembelajaran *Crossword puzzle (teka-teki silang)* pada pembelajaran IPS diharapkan siswa mampu mengikuti pembelajaran IPS dengan antusias dan aktif, kemudian dalam pembelajaran tidak berpusat kepada guru saja, akan tetapi juga melibatkan siswa sehingga siswa dalam

mengikuti pembelajaran dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk mengetahui secara jelas kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian

E. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian, (Arikunto, 2006: 73). Berdasarkan teori tersebut hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan, yaitu: Ada pengaruh strategi *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan *pre experimental design*. Desain yang digunakan adalah *one group pre test – post test design*. Pada rancangan ini hanya menggunakan satu kelompok saja yaitu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen terlebih dahulu diberikan *pre test*, kemudian diberikan *post test*. Pemberian *pre test* belum menggunakan perlakuan (*treatment*) dengan *Crossword Puzzle*, sementara pemberian *post test* telah menggunakan perlakuan dengan *Crossword Puzzle*. Berikut ini adalah table *one group pre test – post test design* dalam penelitian ini :

Tabel 3.1. Desain *one group pre test – post test design*

PreTest	Perlakuan	PostTest
O_1	X	O_2

Keterangan :

- O_1 = Nilai *pre test* sebelum perlakuan;
- X = Perlakuan dengan menggunakan *Crossword Puzzle*
- O_2 = Nilai *post test* setelah diberikan perlakuan.

B. Identifikasi Variable Penelitian

Variable adalah obyek penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian, nilai yang tampak, jika didefinisikan secara operasional atau ditentukan tingkatnya. Identifikasi variable penelitian adalah pokok

permasalahan dalam penelitian, maka variable harus dirumuskan secara jelas agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Penelitian ini terdapat dua variable yaitu: variable bebas (*independent variable*) dan variable terikat (*dependent variable*):

1. Variable bebas (*independent variable*), adalah variable yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya *dependent variable* (variable terikat). Yang menjadi variable bebas pada penelitian ini adalah *Crossword Puzzle*.
2. Variable terikat (*dependent variable*) merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Yang menjadi variable terikat adalah hasil belajar siswa (Arikunto, 2006:124).

Adapun respon peserta didik dan respon guru terhadap strategi pembelajaran, serta soal tes terhadap peserta didik merupakan data sekunder yang mendukung hasil analisis *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen.

C. Definisi Operasional Variable Penelitian

Definisi operasional adalah meletakkan arti pada suatu *variable* dengan cara menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan-tindakan yang perlu. Dalam penelitian ini terdapat dua variable, yaitu *Crossword Puzzle*

dan hasil belajar siswa. Kemudian peneliti menentukan definisi operasional dari dua *variable* tersebut antara lain:

1. *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*, menurut pendapat (Melvin Silberman, 2006: 256) strategi *Crossword Puzzle* merupakan strategi yang sangat cocok dalam kegiatan belajar mengajar, dimana dalam proses pembelajaran minat dan partisipasi siswa sangat tinggi yang dapat diselesaikan secara individu maupun kelompok. Pendapat tersebut juga senada dengan pendapat (Hamruni, 2014: 268) bahwa strategi *Crossword Puzzle* merupakan strategi yang mengundang keterlibatan dan partisipasi siswa secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat diselesaikan secara individu maupun kelompok. Jadi *crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran *active learning* karena dalam pembelajaran siswa dapat belajar sambil bermain dan mampu menyusun kata demi kata.

2. Hasil belajar siswa

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nana, Sudjana, 2011: 22). Hasil belajar dapat diukur dengan adanya aspek kognitif dimana pada

aspek kognitif terdapat pre test dan post test, aspek afektif atau sikap dan aspek psikomotorik atau keterampilan.

D. Setting Penelitian dan Subyek (populasi, sampel, teknik sampling)

1. Setting Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelas V Semester I SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang.

2. Subjek

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011 : 80).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V tahun ajaran 2016/2017 SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari

populasi harus betul-betul representatif (mewakili) (Sugiyono, 2011: 81).

Sampel dalam penelitian ini adalah 32 siswa sebagai kelas eksperimen diterapkan strategi pembelajaran *Crosswoed Puzzle*.

c. Teknik sampling

Dalam penelitian ini, sampel diambil dengan *Simple Random Sampling*. *Simple Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan starata dalam populasi itu (Sugiyono, 2011: 82).

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, kuesioner dan dokumentasi. Keterangan lebih lanjut mengenai teknik-teknik tersebut adalah sebagai berikut:

1. Metode Tes

a. *Pretest*

Pretest dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan berupa strategi *Crossword Puzzle*.

b. Strategi *Crossword Puzzle*.

Strategi *Crossword Puzzle* diberikan diantara *Pretest* dan *Posttest*

c. *Posttest*

Posttest dilakukan untuk mengukur kemampuan akhir siswa sesudah diberikan perlakuan berupa strategi *Crossword Puzzle*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan alat seperti kamera untuk mendokumentasi aktivitas selama penelitian berlangsung.

3. Observasi

Observasi adalah diberi batasan sebagai berikut: “studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan”. Selanjutnya dikemukakan tujuan observasi adalah: “mengerti ciri-ciri dan luasnya signifikansi dari inter relasinya elemen-elemen tingkah laku manusia pada fenomena sosial serba kompleks dalam pola-pola kulturil tertentu”.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu sebagai berikut.

1. Tahap persiapan

- a Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian.
- b Studi literatur mengenai materi yang diajarkan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.
- c Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.

- d Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator materi pembelajaran yang telah ditentukan.
- e Mempersiapkan bahan ajar strategi *Crossword Puzzle* berdasarkan pada pokok bahasan dan sub pokok bahasan.
- f Membuat kisi-kisi instrumen.
- g Membuat instrumen penelitian berbentuk tes objektif.
- h Membuat kunci jawaban.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lapangan. Dalam hal ini sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Tahap pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut.

3. Pertemuan Pertama

- a. Memberikan *pretest* kepada kelompok eksperimen.
- b. Melaksanakan pembelajaran menggunakan *Crossword Puzzle* dengan pokok bahasan pertemuan pertama.

4. Pertemuan Kedua

- a. Melaksanakan pembelajaran menggunakan *Crossword Puzzle* dengan pokok bahasan pertemuan kedua.
- b. Memberikan *posttest* kepada kelompok eksperimen.

G. Metode Analisis Data

1. Analisis Kuantitatif

Teknik analisis dapat merupakan suatu teknik atau cara yang dipergunakan untuk mengolah data hasil penelitian. Hasil analisa data dapat dipergunakan untuk membuktikan hipotesis dan pengambilan kesimpulan penelitian.

Setelah hasil observasi diperoleh selanjutnya analisis data dilakukan dengan analisis data statistic komparatif *Paired sample t test*. *Paired sample t test* termasuk dalam pengujian parametrik, untuk membandingkan antara satu sampel data yang saling berhubungan. Tes statistik tes *Paired sample t test* dilakukan dengan bantuan komputer SPSS 22. Data yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu membandingkan antara hasil *Pre test* dan *Posttest* pada kelas yang menggunakan *Crossword Puzzle*.

Kaidah yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis adalah dengan membandingkan nilai t hitung dengan taraf signifikansi 5%. Pedoman yang digunakan untuk menentukan signifikansi adalah:

- a. Jika nilai signifikansi t hitung $< 0,05$ maka H_a diterima
- b. Jika nilai signifikansi t hitung $> 0,05$ maka H_a ditolak.

Teknik analisis diawali dengan uji normalitas untuk mengetahui apakah sebaran data *pre test* dan *post test* normal atau tidak. Jika sebaran data normal atau *parametic* uji hipotesis dilanjutkan dengan

menggunakan uji *paired sampel t test*, jika sebaran data tidak normal *non parametric* maka uji hopotesis dilakukan dengan *paired sample t Test*.

2. Analisis Deskriptif

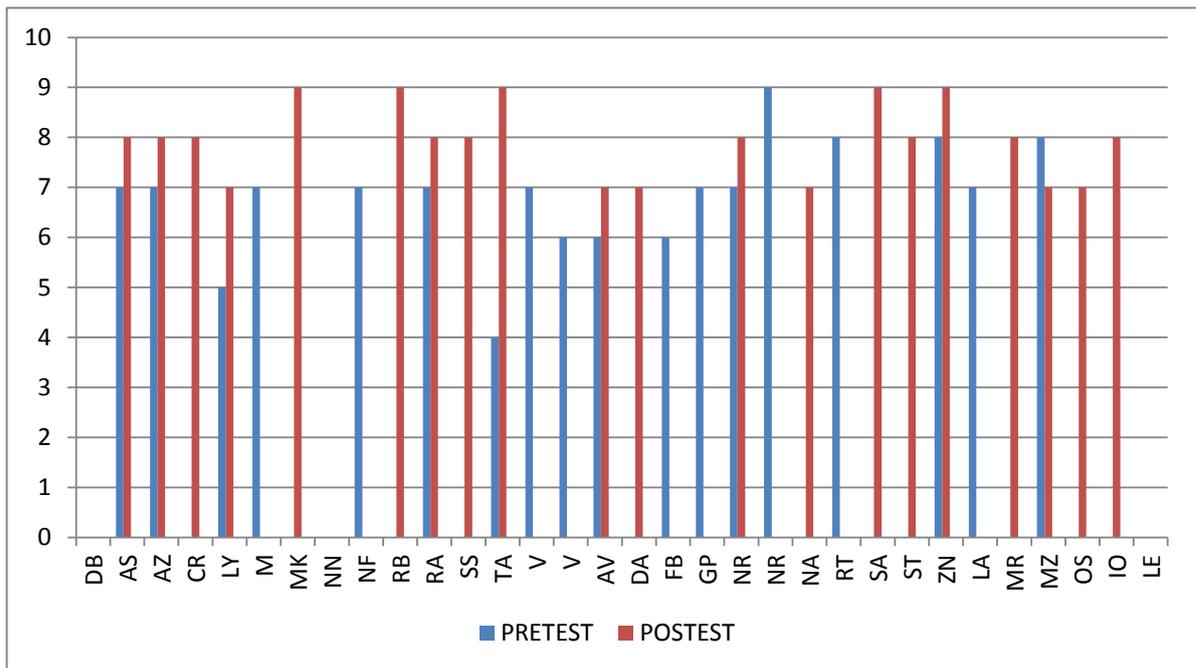
Hasil analisis statistic selanjutnya dideskripsikan dalam pembahasan. Sealin itu data hasil observasi juga dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Hasil Penelitian



Gambar 4.2 Hasil Penelitian Pretes dan Postest

Tabel 4. 2
Perbandingan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Perubahan hasil
68,43	83,76	15,33

Berdasarkan perbandingan diagram diatas terjadi terhadap rata-rata *Pretest* dan *Posttest*. Rata-rata *Pretest* sebesar 68,43 dan *Posttest* sebesar 83,76 yang berarti selisihnya sebesar 15,13. Berdasarkan keterangan tersebut berarti strategi *Crossword Puzzle* berdampak positif terhadap

peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS SD Negeri Kemirirejo 1 Kota Magelang dengan materi mengenal kerajaan dan peninggalan sejarah Hindhu, Budha dan islam di Indonesia.

2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dibagi menjadi dua tahap, yaitu:

a. Tahap Persiapan

- 1) Melakukan observasi untuk mengetahui subyek dan obyek penelitian.
- 2) Mempersiapkan materi pelajaran.
- 3) Menyusun *crossword puzzle* dan soal tes.
- 4) Mengujicobakan soal tes kepada siswa yang diujicoba, yaitu siswa kelas V SD Negeri 2 Gandulan.
- 5) Memvalidasi soal tes kemudian mengambil soal yang valid untuk dijadikan soal *pre test* dan *post test*.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian merupakan tahap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi mengenal kerajaan-kerajaan dan peninggalan sejarah hindu, budha dan islam di Indonesia, yang dilaksanakan sebanyak empat (4) kali pertemuan.

Pelaksanaan penelitian pada pertemuan pertama dan kedua belum ada perlakuan dengan menggunakan *crossword puzzle*. Pembelajaran masih menerapkan metode yang telah umum diterapkan,

yaitu melalui ceramah. Pada akhir pertemuan kedua, diberikan soal tes sebagai *post test*. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua diuraikan sebagai berikut:

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 November 2016, mengambil materi mengenal kerajaan-kerajaan dan peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.

Kegiatan pembelajaran dibuka dengan memberikan motivasi dan apersepsi dengan menanyakan tentang kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia untuk menggali pemahaman siswa.

Memasuki kegiatan inti siswa diajak membuka buku pelajaran tentang peninggalan-peninggalan masa kerajaan Hindu dan Budha. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah dilanjutkan dengan bertanya jawab untuk memberikan kesempatan pada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami.

Kegiatan akhir diisi dengan evaluasi secara lisan, memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada beberapa siswa, dan ditutup dengan salam

Selama pembelajaran berlangsung, aktivitas belajar terpusta pada guru yang menyampaikan materi dengan metode ceramah dan siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru, sehingga antusias siswa dalam mengikuti pelajaran kurang maksimal.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 9 November 2016 dengan mengambil materi tentang peninggalan-peninggalan dan tokoh-tokoh kerajaan Islam di Indonesia.

Kegiatan pembelajaran dibuka dengan memberikan motivasi dan apersepsi, mengajukan beberapa pertanyaan tentang kerajaan Islam di Indonesia, raja-raja dan tokoh-tokoh masa kerajaan Islam serta peninggalan-peninggalannya.

Kegiatan inti dilaksanakan dengan metode ceramah, guru memberikan ceramah tentang kerajaan-kerajaan, tokoh-tokoh serta peninggalan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Setelah selesai menyampaikan materi pelajaran, guru mengajak siswa bertanya jawab untuk memberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami, dilanjutkan memberikan evaluasi tertulis digunakan untuk menggali prestasi belajar siswa sebelum memberikan perlakuan, yaitu dengan menerapkan *crossword puzzle*. Hasil evaluasi digunakan sebagai *pretest*.

Pertemuan ketiga dan keempat guru memberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan *crossword puzzle*. Kegiatan pada pertemuan ketiga dan keempat diuraikan sebagai berikut:

1) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14 November 2016, mengambil materi pelajaran tentang kerajaan-kerajaan, tokoh-tokoh dan peninggalan kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

Kegiatan diawali dengan motivasi dan persepsi untuk menggali pemahaman siswa, selanjutnya guru menjelaskan tentang metode *crossword puzzle* yang akan diterapkan selama proses pembelajaran.

Memasuki kegiatan inti, siswa dibagi menjadi 5 kelompok dengan anggota setiap kelompoknya terdiri dari 6-7 siswa. Setiap kelompok diberi Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa *crossword puzzle* dengan tema kerajaan-kerajaan, tokoh-tokoh dan peninggalan masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Setiap kelompok mendapat tugas untuk mengerjakan *crossword puzzle (open book)*.

Kegiatan akhir diisi untk membahas hasil kerja kelompok menggunakan *crossword puzzle*, mengajukan beberapa pertanyaan lisan, meluruskan kesalahan pemahaman, ditutup dengan salam. Memasuki pertemuan ketiga ini aktivitas siswa mulai meningkat. Siswa terlihat sangat antusias mengerjakan *crossword puzzle* secara berkelompok.

2) Pertemuan keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 16 November 2016, mengambil tema kerajaan-kerajaan, tokoh-tokoh dan peninggalan sejarah kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

Memasuki kegiatan inti, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 8 anak. Kepada setiap kelompok diberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa *crossword puzzle*, materi kerajaan-kerajaan, tokoh-tokoh dan peninggalan sejarah kerajaan-kerajaan Islam untuk dikerjakan setiap kelompok. Diskusi kelompok ditutup 25 menit sebelum pelajaran usai untuk evaluasi secara tertulis. Hasil evaluasi digunakan sebagai *posttest*.

Selama proses pembelajaran sejak pertemuan pertama hingga pertemuan keempat tampak jelas terlihat antusias siswa terhadap proses pembelajaran sangat berbeda, dimana pada pertemuan pertama dan kedua ketika guru menerapkan metode ceramah antusias siswa masih kurang. Setelah pembelajaran dengan menerapkan media *crossword puzzle* dengan metode diskusi kelompok, antusias siswa meningkat.

3. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Hasil Pengujian Butir Soal

Pengujian butir soal tes yang akan digunakan untuk soal *pre test* dan *post test* dilaksanakan di SD Negeri Gandulan Temanggung. Butir soal yang diuji berjumlah 30 soal, diberikan kepada 20 responden.

Validitas butir soal tes dianalisa menggunakan *korelasi pearson* dengan *SPSS 22 for windows*. Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan *korelasi pearson* (Lampiran 3), dari 30 butir soal yang disiapkan menghasilkan 18 butir soal valid ($\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,050$) dan 12 butir soal tidak valid ($\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,050$), sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes

Butir Soal	Jumlah Subyek	Sign.(2-tailed)	Keterangan
No. 1	20	0,705	Tidak Valid
No. 2	20	0,090	Tidak Valid
No. 3	20	0,000	Valid
No. 4	20	0,000	Valid
No. 5	20	0,705	Tidak Valid
No. 6	20	0,090	Tidak Valid
No. 7	20	0,000	Valid
No. 8	20	0,000	Valid
No. 9	20	0,705	Tidak Valid
No. 10	20	0,000	Valid
No. 11	20	0,000	Valid
No. 12	20	0,000	Valid
No. 13	20	0,705	Tidak Valid
No. 14	20	0,000	Valid
No. 15	20	0,000	Valid
No. 16	20	0,000	Valid
No. 17	20	0,705	Tidak Valid
No. 18	20	0,090	Tidak Valid
No. 19	20	0,000	Valid

No. 20	20	0,000	Valid
No. 21	20	0,705	Tidak Valid
No. 22	20	0,090	Tidak Valid
No. 23	20	0,000	Valid
No. 24	20	0,000	Valid
No. 25	20	0,705	Tidak Valid
No. 26	20	0,705	Tidak Valid
No. 27	20	0,000	Valid
No. 28	20	0,000	Valid
No. 29	20	0,000	Valid
No. 30	20	0,000	Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, 18 butir soal tes yang valid, adalah nomor 3, 4, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 19, 20, 23, 24, 27, 28, 29 dan 30. Kedelapan belas soal valid ini kemudian digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*.

b. Hasil *Pre test* dan *Post test*

Hasil *pre test* dan *post test* penelitian menggunakan 18 butir soal yang telah valid diperoleh dari tes awal yang diberikan kepada 32 siswa SD Negeri Kemirirejo 1 Kota Magelang. Hasil *pretest* dan *posttest* ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Penelitian di SD Negeri Kemirirejo 1 Kota Magelang
(*Pretest* dan *Posttest*)

No.	Identitas Responden	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
1.	DBW	6.5	7.5
2.	ASKD	7	8
3.	AZDR	7	8
4.	CRA	7.5	8
5.	LYZ	5	7
6.	M	7	7.5
7.	MKD	7.5	9
8.	NNR	6.5	8.5
9.	NF	7	7.5
10.	RBNP	7.5	9
11.	RAA	7	8

12.	SSA	7.5	8
13.	TA	4	9
14.	V	7	7.5
15.	V	6	7.5
16.	AVS	6	7
17.	DAN	6.5	7
18.	FB	6	6.5
19.	GP	7	7.5
20.	NRR	7	8
21.	NRR	9	9.5
22.	NA	5.5	7
23.	RTAS	8	8.5
24.	SA	7.5	9
25.	STM	7.5	8
26.	ZNA	8	9
27.	LA	7	8.5
28.	MRR	7.5	8
29.	MZZA	8	7
30.	OSWR	5.5	7
31.	IOY	6.5	8
32.	LEP	6.5	8.5
Jumlah		219	254
Rata-Rata		6.84	83.76

c. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi secara normal atau tidak. Untuk menguji hasil *pre test* dan *post test* penelitian ini, digunakan Uji Normalitas *Shapiro-Walk* menggunakan *SPSS 22 for windows*.

Uji Normalitas *Shapiro-Walk* menggunakan *SPSS 22 for windows* menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal jika sig. > 0,050 dan berdistribusi tidak normal jika sig < 0,050. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Walk* ini ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Walk*

	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Nilai	1	.941	32	.082
	2	.944	32	.098

Keterangan:

Kelompok 1 = *pre test*

Kelompok 2 = *post test*

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas tersebut, signifikansi kelompok 1 (*pre test*) sebesar 0,082 dan signifikansi kelompok 2 (*post test*) sebesar 0,098, masing-masing menunjukkan lebih besar dari 0,050 (batas kritis penelitian) sehingga persebaran data baik data *pre test* maupun data *post test* berdistribusi normal.

d. Pengujian Hipotesis

Hasil uji menggunakan rumus *paired sample t test* (Lampiran 6) menunjukkan hasil korelasional sebesar 0,431 yang artinya terdapat hubungan yang sedang dan bernilai positif. Korelasional antara *pre test* dan *post test* berada pada signifikansi 0,014 yang artinya signifikansi berada pada level 0,01. Df (*degree of freedom*) atau derajat kebebasan untuk uji T Paired selalu N-1 pada kolom *paired sample T* sebesar 31 (df = 31) dengan t = nilai hitung sebesar 6.531. Sementara t-tabel dengan df = 31, diperoleh t-tabel 1% sebesar 2,7564 sementara t-tabel 5% sebesar 2,0452, dengan demikian t-hitung > t-

tabel ($6,531 > 2,7564$ untuk signifikansi 1%, dan $6,531 > 2,0452$ untuk signifikansi 5%). Sehingga dengan kata lain H_0 ditolak dan H_1 diterima ada pengaruh penggunaan *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS di SD Negeri 1 Kemirirejo Kota Magelang

Sig.(2-tailed) atau nilai probabilitas *paired sample t test* sebesar $0,000 < 0,05$ (batas kritik tes) artinya ada perbedaan antara *pre test* dengan *post test*, dengan nilai kepercayaan sebesar 95%.

Mean pada kolom *paired sample tes* sebesar $-1,09375$ dan bernilai negatif, artinya terjadi peningkatan nilai setelah perlakuan pada pembelajaran, dengan memberikan *crossword puzzle*.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *crossword puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang pada pembelajaran IPS materi mengenal kerajaan-kerajaan dan peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia menggunakan design *one group pre test – post test design*.

Data hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan *pre test* dan *post test*, menggunakan 30 soal tes yang telah dipersiapkan, dan setelah melakukan validasi butir soal tes di SD Negeri 2 Gandulan temanggung diperoleh 18 butir soal valid dan 12 butir soal tidak valid, sehingga pada penelitian di SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang, data *pre test* dan *post test* diperoleh melalui tes menggunakan 18 butir soal yang valid. *Pre test*

diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle*, sementara *post test* diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan *crossword puzzle*.

Berdasarkan data *pre test* dan *post test*, diperoleh hubungan korelasional sebesar 0,431 yang artinya terdapat hubungan yang sedang dan positif, dengan df sebesar 31 dan t-hitung sebesar 6,531 maka diperoleh t-tabel signifikansi 1% sebesar 2,7564 dan t-tabel signifikansi 5% sebesar 2,0452 yang artinya t-hitung lebih besar daripada t-tabel, kemudian dengan sig.(2-tailed) melalui *paired sample t test* diperoleh hasil 0,000 atau lebih kecil daripada batas kritik tes sebesar 0,05, menunjukkan terdapat perbedaan antara *pre test* dengan *post test*. Berdasarkan perolehan *mean* pada melalui analisis *paired sample test* sebesar -1,09375 dan bernilai negatif menunjukkan bahwa perbedaan antara *pre test* dengan *post test* terjadi peningkatan nilai atau prestasi belajar siswa setelah perlakuan pada pembelajaran dengan *Crossword Puzzle*.

Hasil penelitian *paired sample t-test* membuktikan bahwa terdapat perbedaan nilai siswa SD Negeri Kemirirejo 1 Kota Magelang antara *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran IPS materi mengenal kerajaan dan peninggalan sejarah Hindhu, Budha dan Islam di Indonesia, dengan demikian hasil dari pelaksanaan pembelajaran IPS dengan strategi *Crossword Puzzle* terjadi peningkatan hasil belajar siswa

Hasil penelitian didukung oleh penelitian Wijastuti, (2013). Menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 47,95 dan kelas kontrol sebesar 45,13, sedangkan untuk rerata nilai tes akhir pada kelas eksperimen 78,71 dan kelas kontrol 67,69. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Penelitian Rahayu, (2012). Yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Perjuangan Mempertahankan Kemerderkaan. Hal ini terlihat sebelum melaksanakan pembelajaran tindakan sebesar 35% dan setelah dilaksanakan tindakan sebesar 55% pada siklus I, dan diakhir tindakan sebesar 90% pada siklus II dan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* ini siswa dalam pembelajaran menjadi lebih aktif.

Jubaedah, (2014). Juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa penerapan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi tumbuhan hijau yang ditandai meningkatnya hasil setiap siklusnya. Siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 79,94 dengan presentase (70,58%) yang mencapai KKM dan meningkat pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 84,5 dengan presentase (87,5%) siswa yang mencapai KKM. Selain itu penerapan strategi *Crossword Puzzle* juga meningkatkan aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran IPA di SDN Tugu 2 Depok.

Muzaki, (2012). Dalam penelitian menunjukkan bahwa strategi *Crossword Puzzle* mampu memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran baru yang ada di MI Al Falahiyah Mlangi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab kelas III, hasilnya menunjukkan bahwa adanya indikator keberhasilan kelas dan nilai rata-rata kelas sebelum ada tindakan (pre test), siklus I sampai siklus II terus ada peningkatan. Hal ini diketahui dari hasil tes evaluasi setiap siklusnya yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada pre test sebesar 63,8, pada siklus I sebesar 69,2 dan pada siklus II sebesar 76,9. Bukti ini membuktikan bahwa penerapan strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Arab mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan pembelajaran Bahasa Arab di MI Al Falahiyah Mlangi

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nana, Sudjana, 2011: 22). Hasil belajar dapat diukur dengan adanya aspek kognitif dimana pada aspek kognitif terdapat pre test dan post test, aspek afektif atau sikap dan aspek psikomotorik atau keterampilan.

Crossword Puzzle merupakan strategi yang sangat cocok dalam kegiatan belajar mengajar, dimana dalam proses pembelajaran minat dan partisipasi siswa sangat tinggi yang dapat diselesaikan secara individu maupun kelompok.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara *pretest* dengan *posttest* terjadi peningkatan hasil belajar IPS materi mengenal kerajaan dan peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia setelah perlakuan pada pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya memilih metode pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan melakukan refleksi awal, yaitu melakukan pengamatan langsung untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
2. Guru Ilmu Pengetahuan Sosial sebaiknya menggunakan pembelajaran *active learning* atau pembelajaran aktif, sehingga pusat belajar berada pada siswa, salah satunya dengan menerapkan metode belajar diskusi kelompok dengan media *crossword puzzle*.
3. Untuk peneliti-peneliti yang akan datang, jika hendak mengambil penelitian yang sejenis, disarankan agar memperluas subyek, materi atau yang lainnya, kemudian merefleksi apakah pembelajaran dengan media *crossword puzzle* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Daryanyo, dan Raharjo, Muljo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gaya Media
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gunawan, R. 2013. *PENDIDIKAN IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*, Bandung: ALFABETA
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*: Jakarta: Bumi Aksara
- Hamruni, 2012. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*, Yogyakarta: CV. Investidaya
-, 2014. *Pembelajaran Berbasis Edutainment Landasan Teoridan Metode-Metode Pembelajaran Aktif-Menyenangkan (PAIKEM)*, Yogyakarta: CV. Investidaya
- Hisyam, Bermawy dan Sekar. 2012. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta : CTDS (Center for Teaching Staff Development)
- Ichas Hamid Al-Lamri dan Tuti Istianti Ichas. 2006. *Pengembangan Pendidikan Nilai dalam Pelajaran Pengetahuan Sosial di SD*. Jakarta: DEPDIKNAS
- Jubaedah, E. 2014. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Crossword Puzzle di SDN Tugu 2 Depok". Skripsi (Tidak Diterbitkan). Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Kurniawan, D. 2011. *Pembelajaran Terpadu*, Bandung: CV Pustaka Cendikia Utama
- M. Ghanoe. 2010. *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*. Yogyakarta: Buku Biru
- Muzaki, A. 2012. "Implementasi Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al Falahiyah Mlangi". Skripsi (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Negeri Sunan Kalijaga.

- Noor, J. 2014. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Putro, EW. 2014. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sagala, S. 2013. *Konsep dan Makna pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan problematika Belajar dan Mengajar*, Bandung: CV ALFABETA
- Sapriya, 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setyo, HR. 2012. *“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle pada Siswa Kelas V SD Negeri Sendang Karanggede Boyolali*. Skripsi (Tidak diterbitkan). Surakarta: Universitas Negeri Surakarta.
- Setyosari, P. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Pengembangannya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Silberman, M. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nusamedia
- Sobry, Sutikno. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundawa D, Sapriya dan Iim siti, 2006. *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*, Bandung: UPI PRESS
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- _____, 2011. *Statistika Untuk Penelitian*, Jakarta: ALFABETA
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Tasrif. 2008. *Pengantar Dasar IPS*. Yogyakarta: Genta.
- Trianto. 2010. *Model pembelajaran terpadu: konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.

Wijiastuti, R. 2013. “*Keefektifan Strategi Crossword Puzzle pada Hasil Belajar IPS kelas IV SDN Jatimulya 02 Suradadi Tegal*”. Jurnal of Elementari Educations. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Negeri Semarang. Vol.2,No.2 – Juli 2013 [ISSN 2252-9047]. Hlm.30-34.

Anonim a, 2016. <http://ebsoft.web.id/>, 01/12/2016, 12.35 AM

Anonim b, 2016. <http://teka-tekisilang.blogspot.com/2008/03/teka-teki-silang.html>, 01/12/2016, 12.55 AM

Anonim c, 2016. <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasahkemampuan.html>, 01/12/2016, 01.21 AM

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Ijin Observasi

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No. 0955/SK.BAN-PT/Akred/S/3/2016) Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) /Strata 1 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No. 1114/SK.BAN-PT/Akred/S/3/2016) Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1 (Terakreditasi "C" SK BAN-PT No. 403/SK.BAN-PT/Akred/S/3/2014) Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 32555			
<hr/>				
Nomor	: 393/FKIP/IL3.AU/F/2016			
Lampiran	: -			
Perihal	: <u>IJIN OBSERVASI</u>			
Kepada	: Yth. Kepala SD Kemirejo 1 Magelang Di <u>TEMPAT</u>			
Assalamu'alaikum wr wb				
Disampaikan dengan hormat bahwa dalam rangka mencerdaskan lulusan studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang profesional, maka mahasiswa perlu memiliki pengalaman lapangan dan mengadakan pengamatan kegiatan secara langsung.				
Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut ini guna melaksanakan observasi di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.				
Nama Mahasiswa	: Imam Fahrudin			
N.P.M	: 12.0305.0081			
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan			
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar			
Waktu Pelaksanaan	: 29 Agustus 2016			
Materi Observasi	: Pengaruh Strategi Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V			
Demikian permohonan ini disampaikan, atas ijin dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.				
Wassalamu'alaikum wr wb				
 Magelang, 28 Agustus 2016 Drs. Subyanto, M.Pd NIP. 195708071983031002				
<hr/>				
PM-UMM-06/03/01	Nama Dokumen: Surat keluar	Revisi: 01	Tanggal Terbit: 19 Mei 2011	Halaman 1 dari 1

Lampiran 2 : Surat Pengantar validator Instrumen

SURAT PENGANTAR VALIDATOR INSTRUMEN

Hal : Permohonan Kesediaan Menjadi *Expert Judgment*.

Kepada Yth. : Septiyati Purwandari, M.Pd
Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Dengan Hormat,

Sebagai salah satu syarat dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama surat ini, saya:

Nama : Imam Fahrudin

NIM : 12.0305.0081

Judul Penelitian : Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS.

Memohon dengan sangat, kesediaan ibu sebagai *Expert Judgment* untuk memvalidasi instrument penelitian yang berupa Lembar Kerja Siswa (LKS), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Soal Tes guna penelitian tersebut.

Demikian saya ucapkan terima kasih.

Magelang, 11 November 2016

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Dhuta Sukmarani, M.Si
NIDN. 0609088701

Pemohon



Imam Fahrudin
NIM: 12.0305.0081

Lampiran 3 : Lembar Validasi

**LEMBAR VALIDASI
UNTUK LEMBAR KERJA SISWA (LKS)**

Petunjuk :

1. Berdasarkan pendapat bapak/ibu berilah nilai 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik) pada kolom yang telah di sediakan dengan memberi *check list* (✓).
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
I.	Format LKS					
	1. Kejelasan pembagian materi				✓	
	2. Kemenarikan		✓			
II.	Isi LKS					
	1. LKS disajikan secara sistematis			✓		
	2. Kebenaran konsep atau materi			✓		
	3. Kesesuaian materi			✓		
	4. Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa			✓		
III.	Bahasa					
	1. bahasa yang digunakan sesuai EYD		✓			
	2. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti		✓	✓		
	3. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami			✓		

IV. Penilaian secara umum (berilah tanda silang) :

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Kurang baik
- d. Tidak baik

V. Saran / Komentar :

.....
 LKS lebih Variati gambar yg menarik
 font lebih dan warna anak anak

Magelang

Validator



Septiyati Purwandari, M.Pd
 NIP. 148306129

Lampiran 4 : Surat Keterangan Uji validasi Soal

**PEMERINTAH KABUPATEN TEMANGGUNG**
DINAS PENDIDIKAN
UPT KECAMATAN KALORAN
SD NEGERI 2 GANDULAN
Alamat : Dsn. Plikon, Desa Gandulan, Kec. Kaloran, Kab. Temanggung Kode Pos. 56282

SURAT KETERANGAN
Nomor: *D.P.D.../118.../X.../2016*

Yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : **Srinatun, S.Pd.**
NIP : 19620414 198201 2 012
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 2 Gandulan

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut ini:
Nama : **Imam Fahrudin**
NIM : 12.0305.0081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Muhammadiyah Magelang

Telah melaksanakan uji validitas untuk penelitian skripsi dengan judul: "Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Temanggung, 25 Desember 2016
Kepala SD Negeri 2 Gandulan


Srinatun, S.Pd.
NIP. 19620414 198201 2 012

Lampiran 5 : Surat Ijin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
(Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 403/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2014)
Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 32555

Nomor : 448/FKIP/IL3.AU/F/2016
Lampiran : 1 bendel
Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri Kemirirejo 1 Magelang
Di
Kota Magelang

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak/ Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Imam Fahrudin
N P M : 12.0305.0081
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Cross Word Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS
Lokasi / Obyek : SD Negeri Kemirirejo 1 Magelang
Waktu Pelaksanaan : 17 Oktober 2016 – 17 Januari 2016

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb



Magelang, 6 Oktober 2016
Dekan,

Drs. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

Lampiran 6 : Surat Keterangan Penelitian



UPT DINAS PENDIDIKAN MAGELANG TENGAH
SEKOLAH DASAR NEGERI KEMIRIREJO 1 MAGELANG
Jalan Tentara Pelajar No 110 B Magelang ☎ (0293) 365024
Email : kemiril@vmail.com Kode Pos 56122

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/037/232.Km.1/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SULASIH, S.Pd.M.Pd.
NIP : 19640901 198405 2 003
Pangkat/Gol.Ruang : Pembina - IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Kemirirejo 1 Magelang
Jalan Tentara Pelajar No 110 B Telp (0293) 365024 Magelang

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : IMAM FAHRUDIN
NPM : 12.0305.0081
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

adalah benar-benar mahasiswa Universitas Muhammadiyah Magelang yang sudah melaksanakan penelitian untuk skripsi di SD Negeri Kemirirejo 1 dengan waktu pelaksanaan 17 Oktober 2016 - 17 Januari 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 22 November 2016

SULASIH, S.Pd.M.Pd.
NIP 19640901 198405 2003

Lampiran 7 : *Instrumen Penelitian*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Pertemuan 1

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kemirirejo I Magelang
Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)
Kelas/Semester : V / 1 (satu)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

- Mengetahui kerajaan-kerajaan dan peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- Mengetahui kerajaan dan peninggalan sejarah Hindu di Indonesia
- Mengetahui kerajaan dan peninggalan sejarah Budha di Indonesia

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Mengetahui peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia.
- 2) Menjelaskan peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia.

b. Produk

- 1) Menyebutkan peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Terampil dalam menjelaskan peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia.
 - b. Keterampilan sosial
 - 1) Membantu teman saat mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah.
 - 2) Bekerja sama dalam melakukan tugas.
 3. Psikomotor
 - a. Mampu menyebutkan peninggalan dan tokoh kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia.
 - b.
- D. Tujuan Pembelajaran
1. Kognitif
 - a. Proses
 - 1) Melalui ceramah, siswa dapat memahami peninggalan dan tokoh-tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia dengan tepat.
 - 2) Melalui ceramah, siswa dapat menjelaskan peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia dengan benar.
 - b. Produk
 - 1) Melalui penugasan siswa dapat memberikan contoh peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia dengan benar.
 2. Afektif
 - a. Karakter
 - 1) Melalui ceramah siswa dapat memahami peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia dengan benar.
 - 2) Melalui ceramah siswa dapat terampil menyebutkan peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia.
 - b. Keterampilan sosial

- 1) Melalui ceramah, siswa dapat membantu teman lain untuk memecahkan masalah.
- 2) Melalui ceramah siswa dapat bekerja sama dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

3. Psikomotor

- a. Melalui ceramah, siswa dapat menjelaskan peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia dengan baik.

E. Materi Pokok

1. Kerajaan-kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia
2. Peninggalan Sejarah Hindu dan Budha di Indonesia
3. Tokoh-tokoh sejarah Hindu dan Budha di Indonesia

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Penugasan

G. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan awal (10 menit)
 - a. Guru memberi salam
 - b. Apersepsi, menggali pemahaman siswa tentang pelajaran yang akan diberikan hari ini dengan mengajukan beberapa pertanyaan:
“Sebutkan salah satu kerajaan Hindu di Indonesia...!”
“Sebutkan salah satu kerajaan Budha di Indonesia...!”
 - c. Memberikan motivasi agar siswa mengikuti pelajaran dengan bersungguh-sungguh.
2. Kegiatan inti (45 menit)
 - a. Mengajak siswa untuk membuka buku pelajaran tentang peninggalan-peninggalan masa kerajaan Hindhu dan Budha, serta

tentang kerajaan-kerajaan-kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.

- b. Menyampaikan materi tentang peninggalan-peninggalan dan kerajaan-kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia menggunakan metode ceramah.
 - c. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.
3. Kegiatan akhir (15 menit)
- a. Memberikan evaluasi dengan mengajukan pertanyaan secara lisan
 - b. Meluruskan kesalahan-kesalahan pemahaman peserta didik.
 - c. Bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas hari ini.
 - d. Mengingatkan peserta didik untuk mempelajari sub bab selanjutnya, yaitu materi tentang peninggalan dan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia
 - e. Salam penutup.

H. Sumber Belajar

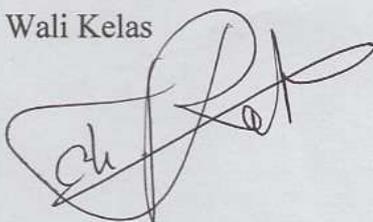
1. Endang Susilaningsih, dkk. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD dan MI kelas V*, Jakarta: Erlangga.
2. Suntara, Setiadi dan Indriani, Sritanti. 2015. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD Kelas V*. Jakarta: Yudhistira.

I. Penilaian

1. Lisan

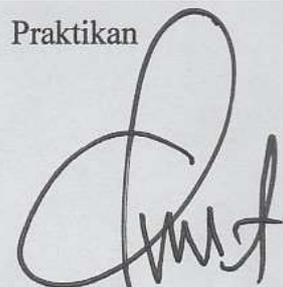
Magelang, 6 November 2016

Mengetahui
Wali Kelas



Ch. Suratinem, S.Pd.SD
NIP. 19570116 197701 2 004

Praktikan



Imam Fahrudin
NIM. 12.0305.0081

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Pertemuan 2

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kemirirejo I Magelang
Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)
Kelas/Semester : V / 1 (satu)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

- Mengenal kerajaan-kerajaan dan peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- Mengenal kerajaan dan peninggalan sejarah Islam di Indonesia

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Memahami kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.
- 2) Menjelaskan peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia.

b. Produk

- 1) Menyebutkan peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Terampil dalam menjelaskan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia.

b. Keterampilan sosial

- 1) Membantu teman saat mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah.
- 2) Bekerja sama dalam melakukan tugas.

3. Psikomotor

- a. Mampu menyebutkan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh kerajaan Islam di Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Melalui ceramah, siswa dapat memahami peninggalan dan tokoh-tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia dengan tepat.
- 2) Melalui ceramah, siswa dapat menjelaskan peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia dengan benar.

b. Produk

- 1) Melalui penugasan siswa dapat memberikan contoh peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia dengan benar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Melalui ceramah siswa dapat memahami peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia dengan benar.
- 2) Melalui ceramah siswa dapat terampil menyebutkan peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia.

b. Keterampilan sosial

- 3) Melalui ceramah, siswa dapat membantu teman lain untuk memecahkan masalah.
- 4) Melalui ceramah siswa dapat bekerja sama dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

3. Psikomotor

- a. Melalui ceramah, siswa dapat menjelaskan peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia dengan baik.

E. Materi Pokok

1. Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia
2. Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia
3. Tokoh-tokoh sejarah Islam di Indonesia

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Penugasan

G. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan awal (10 menit)
 - a. Guru memberi salam
 - b. Apersepsi, menggali pemahaman siswa tentang pelajaran yang akan diberikan hari ini dengan mengajukan beberapa pertanyaan:
“Sebutkan salah satu kerajaan Islam di Indonesia...!”
“Sebutkan salah seorang Raja Islam dan kerajaannya di Indonesia...!”
“Sebutkan salah satu peninggalan sejarah Islam di Indonesia...!”
 - c. Memberikan motivasi agar siswa mengikut pelajaran dengan bersungguh-sungguh.
2. Kegiatan inti (40 menit)
 - a. Mengajak siswa untuk membuka buku pelajaran tentang kerajaan-kerajaan, peninggalan-peninggalan serta tokoh-tokoh masa kerajaan Islam di Indonesia.
 - b. Menyampaikan materi tentang kerajaan-kerajaan, peninggalan-peninggalan, serta tokoh-tokoh masa kerajaan Islam Indonesia menggunakan metode ceramah.

- c. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.
3. Kegiatan akhir (20 menit)
 - a. Memberikan evaluasi tertulis sejumlah 30 soal (soal pre test)
 - b. Meluruskan kesalahan-kesalahan pemahaman peserta didik.
 - c. Bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas hari ini.
 - d. Mengingatkan peserta didik untuk belajar lebih giat lagi untuk pertemuan berikutnya.
 - e. Salam penutup.

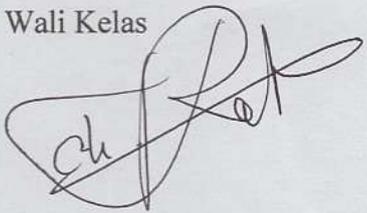
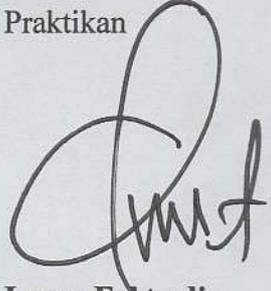
H. Sumber Belajar

1. Endang Susilaningsih, dkk. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD dan MI kelas V*, Jakarta: Erlangga.
2. Suntara, Setiadi dan Indriani, Sritanti. 2015. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD Kelas V*. Jakarta: Yudhistira.
- 3.

I. Penilaian

1. Tes Tertulis

Magelang, 8 November 2016

<p>Mengetahui Wali Kelas</p>  <p>Ch. Suratinem, S.Pd.SD NIP. 19570116 197701 2 004</p>	<p>Praktikan</p>  <p>Imam Fahrudin NIM. 12.0305.0081</p>
--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Pertemuan 3

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kemirirejo I Magelang
Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)
Kelas/Semester : V / 1 (satu)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

- A. Standar Kompetensi
- Mengenal kerajaan-kerajaan dan peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.
- B. Kompetensi Dasar
- Mengenal kerajaan dan peninggalan sejarah Hindu di Indonesia
 - Mengenal kerajaan dan peninggalan sejarah Budha di Indonesia
- C. Indikator
1. Kognitif
 - a. Proses
 - 1) Memahami kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia.
 - 2) Menjelaskan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia.
 - b. Produk
 - 1) Menyebutkan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia.
 2. Afektif
 - a. Karakter
 - 1) Terampil dalam menjelaskan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.
 - b. Keterampilan sosial
 - 1) Membantu teman saat mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah.
 - 2) Bekerja sama dalam melakukan tugas kelompok.
 3. Psikomotor
 - a. Mampu menyebutkan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.
- D. Tujuan Pembelajaran
1. Kognitif

- a. Proses
 - 1) Melalui diskusi kelompok, siswa dapat memahami kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh-tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia dengan tepat.
 - 2) Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia dengan benar.
 - b. Produk
 - 1) Melalui diskusi kelompok siswa dapat memberikan contoh kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia dengan benar.
2. Afektif
- a. Karakter
 - 1) Melalui diskusi kelompok siswa dapat memahami kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia dengan benar.
 - 2) Melalui diskusi kelompok siswa dapat terampil menyebutkan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia.
 - b. Keterampilan sosial
 - 1) Melalui diskusi kelompok, siswa dapat membantu teman lain untuk memecahkan masalah.
 - 2) Melalui diskusi kelompok siswa dapat bekerja sama dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
3. Psikomotor
- a. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia dengan baik.

E. Materi Pokok

1. Kerajaan-kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia
2. Peninggalan Sejarah Hindu dan Budha di Indonesia
3. Tokoh-tokoh sejarah Hindu dan Budha di Indonesia

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Diskusi kelompok
4. Penugasan

G. Model Pembelajaran

Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang)

H. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan awal (10 menit)

- a. Guru memberi salam
- b. Apersepsi, menggali pemahaman tentang pelajaran yang telah lalu dengan beberapa pertanyaan:
“Sebutkan sebuah prasasti peninggalan kerajaan Kutai...!”
“Siapakah patih yang terkenal di kerajaan Majapahit...!”
“Sebutkan candi terbesar peninggalan kerajaan Hindhu...!”
- c. Memberikan motivasi.

2. Kegiatan inti (45 menit)

- a. Meminta peserta didik untuk menyiapkan buku pelajaran IPS kelas V SD.
- b. Menjelaskan kepada peserta didik mengenai pelajaran yang akan dilakukan.
- c. Membagi siswa menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 6-7 anak.
- d. Membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa *crossword puzzle* kepada masing-masing kelompok.
- e. Menjelaskan cara kerja kelompok dalam mengerjakan *crossword puzzle* yang diberikan.
- f. Meminta siswa untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa tersebut secara tertib.
- g. Mengawal peserta didik dan sesekali berbaur ke dalam kelompok-kelompok tersebut membantu kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik.

3. Kegiatan akhir (15 menit)

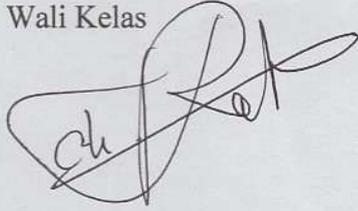
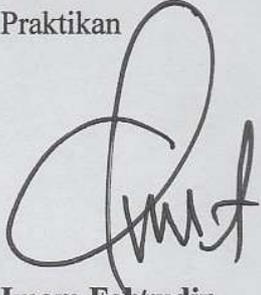
- a. Meminta setiap kelompok mengumpulkan hasil pekerjaannya.
- b. Membahas hasil kerja kelompok menggunakan *crossword puzzle* dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang belum dijawab
- c. Bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas hari ini.
- d. Meminta peserta didik untuk belajar kembali untuk pertemuan yang akan datang
- e. Salam penutup.

I. Sumber Belajar

1. Endang Susilaningsih, dkk. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD dan MI kelas V*, Jakarta: Erlangga.
2. Suntara, Setiadi dan Indriani, Sritanti. 2015. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD Kelas V*. Jakarta: Yudhistira.

- J. Penilaian
1. Lisan

Magelang, 13 November 2016

Mengetahui	Praktikan
Wali Kelas	
	
Ch. Suratinem, S.Pd.SD NIP. 19570116 197701 2 004	Imam Fahrudin NIM. 12.0305.0081

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Pertemuan 4

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kemirirejo I Magelang
Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)
Kelas/Semester : V / 1 (satu)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

- Mengetahui kerajaan-kerajaan dan peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- Mengetahui kerajaan-kerajaan, peninggalan, dan sejarah Islam di Indonesia

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Mengetahui kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia.
- 2) Menjelaskan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia.

b. Produk

- 1) Menyebutkan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Terampil dalam menjelaskan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia.
- b. Keterampilan sosial
 - 1) Membantu teman saat mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah.
 - 2) Bekerja sama dalam melakukan tugas kelompok.
3. Psikomotor
 - a. Mampu menyebutkan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh kerajaan Islam di Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif
 - a. Proses
 - 1) Melalui diskusi kelompok, siswa dapat memahami kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh-tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia dengan tepat.
 - 2) Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia dengan benar.
 - b. Produk
 - 1) Melalui diskusi kelompok siswa dapat memberikan contoh kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia dengan benar.
2. Afektif
 - a. Karakter
 - 1) Melalui diskusi kelompok siswa dapat memahami kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia dengan benar.

2) Melalui diskusi kelompok siswa dapat terampil menyebutkan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia.

b. Keterampilan sosial

1) Melalui diskusi kelompok, siswa dapat membantu teman lain untuk memecahkan masalah.

2) Melalui diskusi kelompok siswa dapat bekerja sama dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

3. Psikomotor

a. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan kerajaan-kerajaan, peninggalan dan tokoh sejarah kerajaan Islam di Indonesia dengan baik.

E. Materi Pokok

1. Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia
2. Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia
3. Tokoh-tokoh sejarah Islam di Indonesia

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Diskusi kelompok
4. Penugasan

G. Model Pembelajaran

Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang)

H. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan awal (10 menit)
 - a. Guru memberi salam

- b. Apersepsi, menggali pemahaman tentang pelajaran yang telah lalu dengan beberapa pertanyaan:

“Sebutkan sebuah kerajaan Islam di Jawa Barat...!”

“Siapakah Raja yang terkenal di kerajaan Banten...!”

“Sebutkan salah satu peninggalan kerajaan Islam ...!”

- c. Memberikan motivasi.

2. Kegiatan inti (25 menit)

- a. Meminta peserta didik untuk menyiapkan buku pelajaran IPS kelas V SD.
- b. Menjelaskan kepada peserta didik mengenai pelajaran yang akan dilakukan.
- c. Membagi siswa menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 8 anak.
- d. Membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa *crossword puzzle* kepada masing-masing kelompok.
- e. Menjelaskan cara kerja kelompok dalam mengerjakan *crossword puzzle* yang diberikan.
- f. Meminta siswa untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa tersebut secara tertib.
- g. Mengawal peserta didik dan sesekali berbaur ke dalam kelompok-kelompok tersebut membantu kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik.

3. Kegiatan akhir (20 menit)

- a. Meminta setiap kelompok mengumpulkan hasil pekerjaannya.
- b. Membahas hasil kerja kelompok menggunakan *crossword puzzle* dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang belum dijawab
- c. Bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas hari ini.
- d. Memberikan evaluasi tertulis sejumlah 30 soal pilihan ganda
- e. Salam penutup.

I. Sumber Belajar

1. Endang Susilaningsih, dkk. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD dan MI kelas V*, Jakarta: Erlangga.
2. Suntara, Setiadi dan Indriani, Sritanti. 2015. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD Kelas V*. Jakarta: Yudhistira.

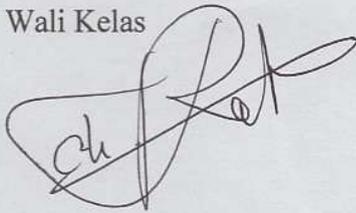
J. Penilaian

1. Tertulis

Magelang, 15 November 2016

Mengetahui

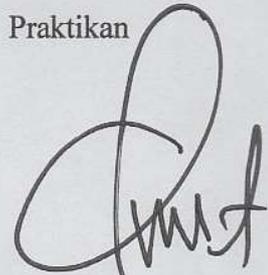
Wali Kelas



Ch. Suratinem, S.Pd.SD

NIP. 19570116 197701 2 004

Praktikan



Imam Fahrudin

NIM. 12.0305.0081

Nama :
No. Absen :
Tanggal :

SOAL POST TEST/PRE TEST

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling tepat...!

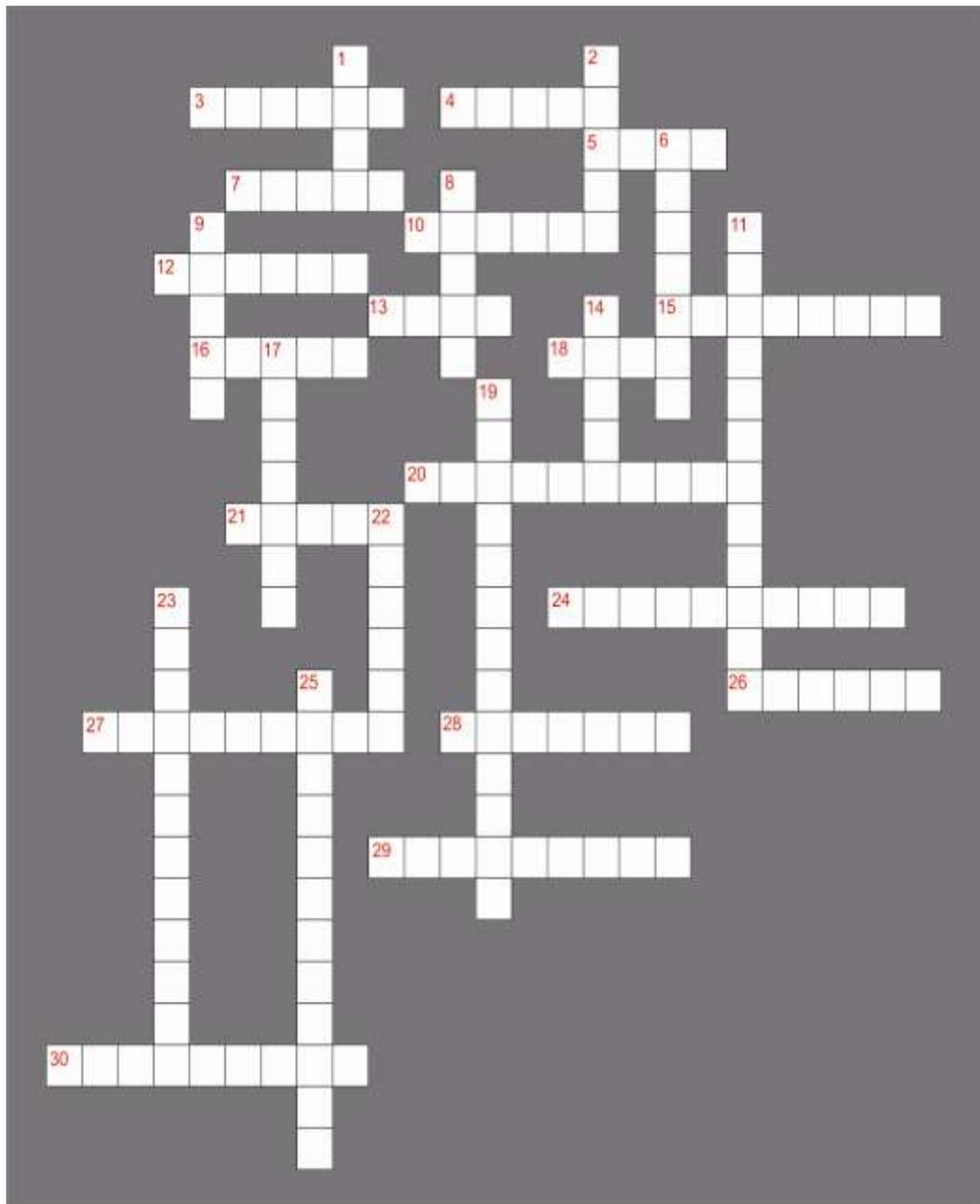
1. Kerajaan kutai terletak di tepi sungai
 - a. Bengawan Solo
 - b. Kapuas
 - c. Musi
 - d. Mahakam
2. Raja yang terkenal di kerajaan Tarumanegara adalah
 - a. Jaya Baya
 - b. Purnawarman
 - c. Ken Arok
 - d. Anusapati
3. Pendiri kerajaan Singasari adalah
 - a. Mulawarman
 - b. Ken Arok
 - c. Kerta Jaya
 - d. Anusa Pati
4. Raja yang memerintah kerajaan Singasari dari tahun 1227 – 1248 adalah
 - a. Ken Arok
 - b. Panji Tohjaya
 - c. Anusapati
 - d. Kertanegara
5. Kerajaan Kediri Berjaya pada masa pemerintahan Raja
 - a. Kameswara
 - b. Jayabaya
 - c. Ken Arok
 - d. Kertajaya
6. Candi Borobudur merupakan peninggalan sejarah bercorak agama
 - a. Kristen
 - b. Budha
 - c. Islam
 - d. Hindu
7. Raja pertama kerajaan Majapahit adalah
 - a. Raden Wijaya

- b. Jayakatwang
 - c. Gajah Mada
 - d. Ken Arok
8. Perang Saudara yang menyebabkan runtuhnya kerajaan Majapahit disebut perang
- a. Badar
 - b. Baba
 - c. Padre
 - d. paregreg
9. salah satu peninggalan Candi di kerajaan Majapahit adalah Candhi
- a. Pawon
 - b. Sewu
 - c. Mendut
 - d. Borobudur
10. Raden Wijaya memerintah kerajaan Majapahit selama Tahun
- a. 14
 - b. 15
 - c. 16
 - d. 17
11. Kerajaan Sriwijaya mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan raja
- a. Ken Arok
 - b. Balaputradewa
 - c. Jaya baya
 - d. Mulawarman
12. Candi Muara Takus adalah peninggalan kerajaan
- a. Sriwijaya
 - b. Singosari
 - c. Kediri
 - d. Majapahit
13. Pendiri kerajaan Samudrapasai adalah
- a. Sultan Malik as Saleh
 - b. Sultan Ahmad
 - c. Sultan Zainal Abidin
 - d. Sultan Trenggono
14. Kerajaan Aceh pada puncak kejayaan dipimpin oleh
- a. Sultan Agung
 - b. Raden Patah

- c. Sultan Iskandar Muda
 - d. Sultan Ahmed
15. Raja Ternate yang terkenal adalah
- a. Sultan Alaudin
 - b. Sultan Harun
 - c. Sultan Nuku
 - d. Sultan Baabullah
16. Kerajaan Demak mengalami masa kejayaan pada saat dipimpin
- a. Sultan Harun
 - b. Sultan Muhammed
 - c. Sultan Agung
 - d. Sultan Trenggono
17. Peninggalan sejarah berikut ini yang bercorak islam adalah
- a. Candi
 - b. Stupa
 - c. Kaligrafi
 - d. Patung
18. Nama asli Jaka Tingkir adalah
- a. Maskarebet
 - b. Mas Adi
 - c. Siti Jenar
 - d. Arya Pongiri

KUNCI JAWABAN

1.	d	Kutai	11.	b	Budha	21.	a	Aceh
2.	a	400 M	12.	A	Raden Wijaya	22.	b	Samudra Pasai
3.	d	Mahakam	13.	C	Gajah Mada	23.	a	Sultan Malik as Saleh
4.	b	Punawarman	14.	d	Paregreg	24.	c	Sultan Iskandar Muda
5.	c	Tugu	15.	A	Pawon	25.	a	Sultan Agung
6.	a	Tarumanegara	16.	C	16 tahun	26.	a	Raden Patah
7.	b	Ken Arok	17.	A	Tantular	27.	b	Sultan Harun
8.	c	Anusapati	18.	b	Balaputradewa	28.	d	Sultan Trenggono
9.	d	Kidal	19.	b	Balaputradewa	29.	c	Kaligrafi
10.	b	Jayabaya	20.	A	Sriwijaya	30.	a	Mas Karebet

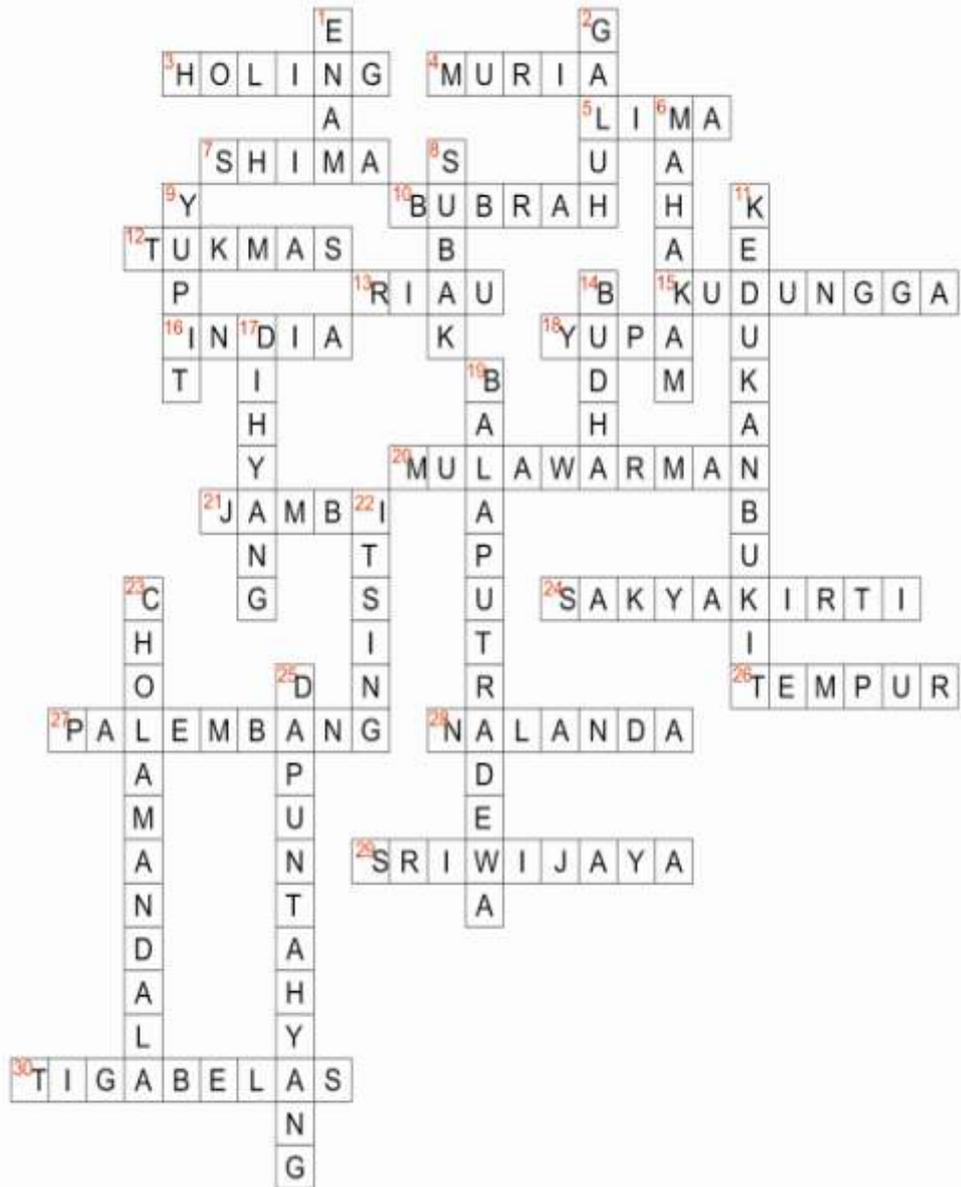


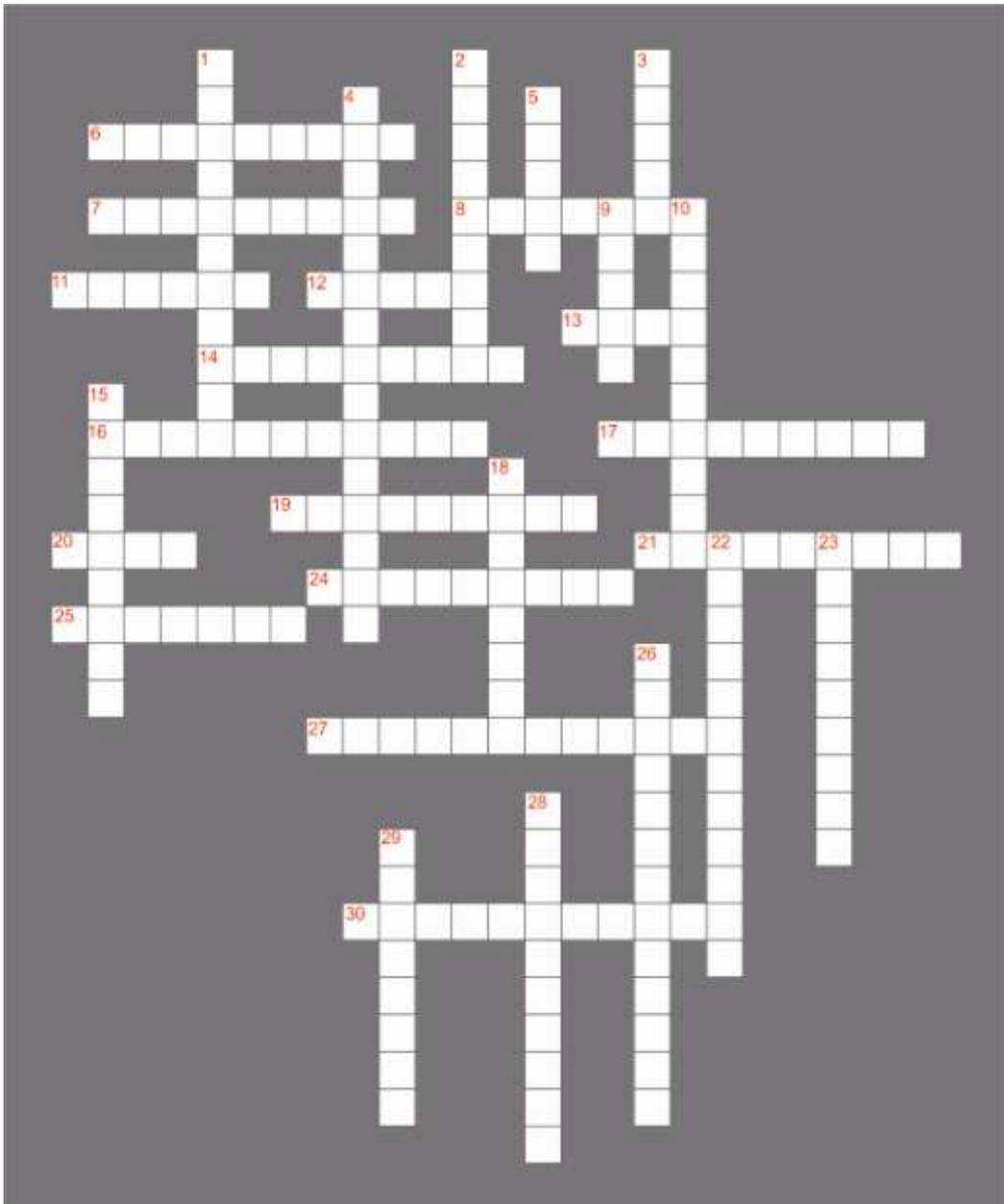
Kelompok I:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

1. Kerajaan Kalingga didirikan pada abad ke
2. Menurut naskah Parahayang, Ratu Shima memiliki cucu bernama Sanaha yang menikah dengan Raja Brantasenawa dari kerajaan
3. Nama lain kerajaan Kalingga adalah
4. Kerajaan Kalingga diperkirakan terletak di Jawa Tengah, di Kecamatan Keling, sebelah utara Gunung
5. Kerajaan Kutai diperkirakan berdiri pada abad ke
6. Kerajaan Kutai terletak di tepi sungai
7. Kerajaan Kalingga diperintah oleh seorang Ratu yang bernama
8. Kerajaan Kalingga merancang sistem pengairan yang diberi nama
9. Pengaruh kerajaan Kalingga sampai ke daerah selatan Jawa tengah, terbukti dengan diketemukannya prasasti pada abad 6-7 Masehi
10. Candi peninggalan Kerajaan Kalingga yang ditemukan di Desa Tempur Kecamatan Keling Kabupaten Jepara adalah Candi....
11. Keterangan mengenai masa kepemimpinan Raja Dapunta Hyang ditulis di Prasasti
12. Peninggalan Kerajaan Kalingga yang ditemukan di lereng barat Gunung Merapi, di Dusun Dakawu Desa Lebak Kecamatan Grabag Magelang adalah Prasasti....
13. Pusat Kerajaan Sriwijaya berada pada kawasan Candi Muara Takus di Provinsi
14. Kerajaan Sriwijaya yang berdiri pada abad ke-7 Masehi, merupakan kerajaan yang memiliki corak agama
15. Kerajaan Kutai pertama kali didirikan oleh
16. Mayoritas masyarakat Kerajaan Kalingga memeluk agama Budha dengan kebudayaannya yang dipengaruhi oleh budaya
17. Wilayah sekitar Kerajaan Kalingga merupakan tempat bersatunya dua kepercayaan Hindu dan Budha, sehingga wilayah tersebut juga disebut
18. Prasasti tertua yang membuktikan adanya Kerajaan Kutai adalah Prasasti...
19. Kerajaan Sriwijaya Berjaya pada saat dipimpin oleh
20. Kerajaan Kutai mengalami puncak kejayaannya pada masa Raja
21. Prasasti yang menceritakan wilayah kekuasaan Sriwijaya adalah Prasasti Karang Berahi dan Prasasti Kota Kapur, ditemukan di kota....
22. Pendeta Tiongkok yang pernah mengunjungi Kerajaan Sriwijaya adalah
23. Keruntuhan Sriwijaya disebabkan oleh serangan dari kerajaan
24. Mahaguru yang terkenal di Kerajaan Sriwijaya adalah
25. Raja pertama yang memerintah Kerajaan Sriwijaya adalah
26. Candi Angin yang diperkirakan lebih tua dari Candi Borobudur dan tidak memiliki ornament-ornamen Hindu-Budha ditemukan di Desa

27. Prasasti yang menceritakan berdirinya Kerajaan Sriwijaya adalah Prasasti Telaga Batu, Prasasti Talang Tuwo dan Prasasti Kedukan Bukit yang ditemukan di sekitar kota ...
28. Kerajaan Sriwijaya banyak mengirimkan mahasiswanya dan bekerja sama dengan Perguruan Tinggi di India yang disebut
29. Kerajaan Kalingga mengalami kehancuran akibat diserang dan menjadi taklukan kerajaan
30. Kerajaan Sriwijaya runtuh pada abad ke



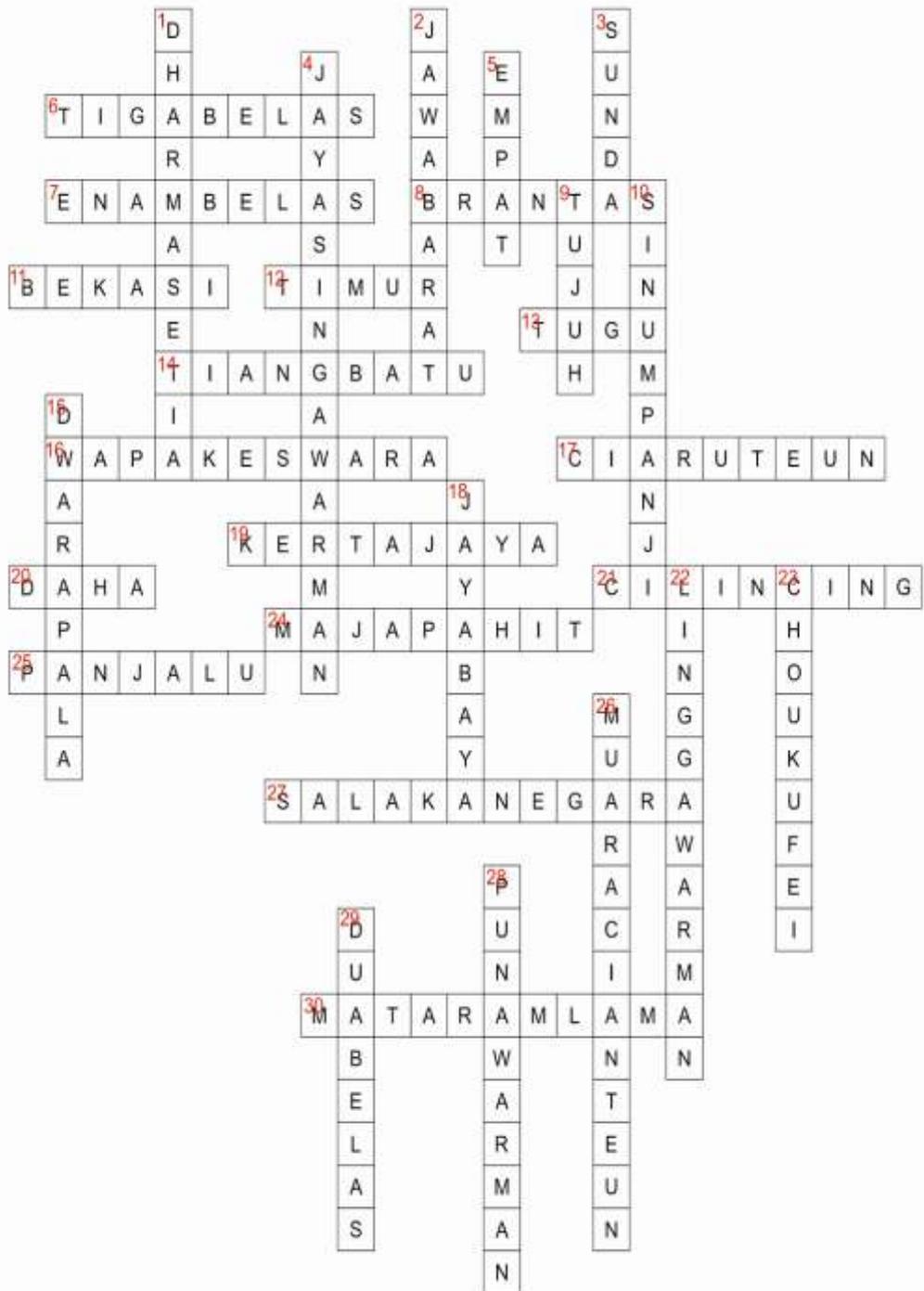


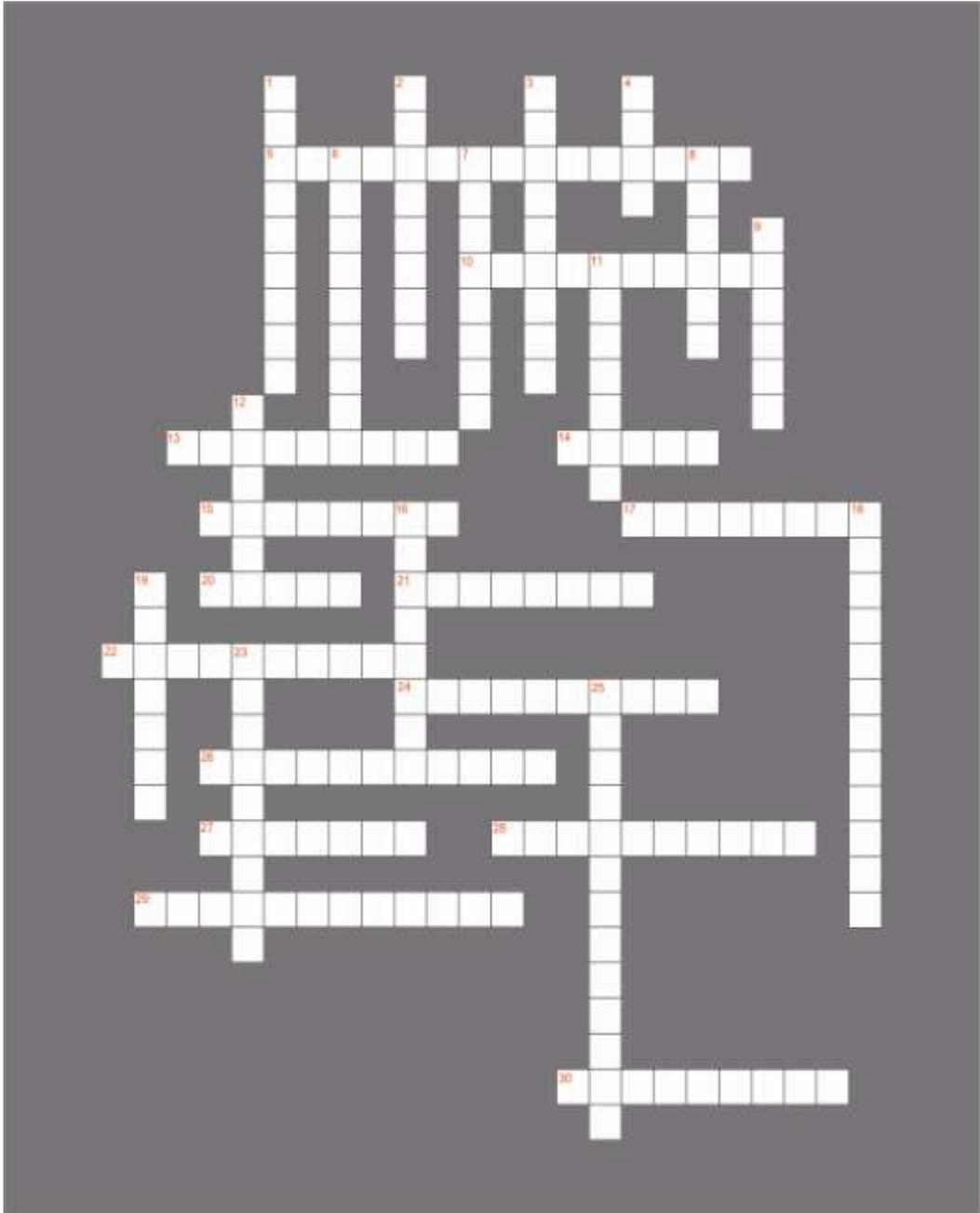
Kelompok II:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

1. Raja terakhir Kerajaan Kutai adalah Raja
2. Tarumanegara merupakan salah satu kerajaan Hindu tertua kedua yang terletak di provinsi
3. Setelah pemerintahan Raja yang terakhir, terjadi pengalihan kekuasaan Tarumanegara pada Tarusbawa hingga akhirnya kerajaan Tarumanegara dialihkan dan menjadi kerajaan....
4. Tarumanegara didirikan oleh Rajadiraja Guru
5. Kerajaan Tarumanegara berdiri sekitar abad keMasehi
6. Kerajaan Kutai Kertanegara berdiri pada abad ke
7. Kerajaan Kutai runtuh setelah terjadi peperangan dengan Kerajaan Kutai Kertanegara pada abad ke
8. Kerajaan Kediri merupakan kerajaan Hindu yang pusatnya berada di tepi sungai
9. Yupa merupakan Prasasti yang terdiri dari Batu bertulis
10. Raja Kutai Kertanegara yang menyerang dan meruntuhkan Kerajaan Kutai bernama Aji Pangeran
11. Tarumanegara berawal dari sebuah kerajaan kecil di tepi sungai Gomati dan Candrabaga yang saat ini dikenal dengan daerah
12. Wilayah kekuasaan Kerajaan Kutai hampir meliputi seluruh wilayah Kalimantan
13. Keterangan mengenai masa kejayaan Tarumanegara di bawah kepemimpinan Raja Punawarman ditulis di Prasasti
14. Yupa yang digunakan pada saat upacara korban berbentuk
15. Salah satu peninggalan patung Kerajaan Tarumanegara adalah Patung
16. Dalam salah satu prasasti Yupa disebutkan tentang suatu tempat suci sebagai tempat pemujaan Dewa Siwa yang disebut dengan nama
17. Salah satu peninggalan prasasti kerajaan Tarumanegara adalah Prasasti
18. Kerajaan Kediri mencapai puncak kejayaan di masa pemerintahan Raja
19. Kerajaan Kediri runtuh pada masa pemerintahan Raja
20. Ibukota Kerajaan Kediri adalah
21. Salah satu peninggalan Kerajaan Tarumanegara adalah Prasasti Tugu yang terletak di daerah
22. Raja terakhir Kerajaan Tarumanegara adalah Raja
23. Pengaruh Kerajaan Kediri sampai ke daerah Sumatera yang saat itu dikuasai oleh Kerajaan Sriwijaya terdapat dalam catatan kronik artefak Cina bernama
24. Keruntuhan Kerajaan Tarumanegara selain dilatarbelakangi oleh kekosongan kepemimpinan, terutama akibat serangan oleh kerajaan
25. Kerajaan Kediri dikenal pula dengan nama

26. Pusat Kerajaan Tarumanegara berpindah pada masa kekuasaan Raja Suryawarman. Hal ini didasari oleh isi pada Prasasti
27. Tarumanegara merupakan kelanjutan dari kerajaan
28. Tarumanegara mengalami masa kejayaan pada kepemimpinan raja ketiga, yaitu Raja
29. Kerajaan Kediri berdiri pada abad ke
30. Kerajaan Kediri merupakan bagian dari kerajaan





Kelompok III:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

1. Peninggalan Kerajaan Kediri, berupa Candi adalah Candi
2. Runtuhnya Majapahit diawali dengan terjadinya perang saudara yang disebut perang
3. Sumber utama yang digunakan para sejarawan untuk membuktikan keberadaan Majapahit adalah kitab raja-raja dalam bahasa Kawi yang disebut
4. Pada makam Wisnuwardana, yang melambangkan Buddha Amogapasa adalah Candi
5. Berdirinya Kerajaan Kediri, bagian dari Kerajaan Mataram Kuno dikisahkan dalam Prasasti Mahasukbya, Serat Calon Arang dan Kitab
6. Majapahit mencapai puncak kejayaan dengan bantuan Mahapatih yang terkenal, yaitu Mahapatih
7. Peninggalan Kerajaan Kediri berupa Patung adalah Patung
8. Luas kerajaan Singosari meliputi wilayah Kota
9. Sumpahyang diucapkan oleh Patih Gajah Mada disebut Sumpah
10. Peninggalan Kerajaan Kediri berupa Kitab Samaradhahana karangan Empu
11. Patih Gajah Mada membangun armada laut sehingga memiliki angkatan laut yang kuat. Oleh karena itu Kerajaan Majapahit juga dikenal sebagai Kerajaan
12. Kerajaan Singasari berpusat di sebelah Gunung
13. Sejarah Ken Arok, Raja pertama Kerajaan Singosari dimuat di kitab
14. Makam Raja Anusapati dilambangkan dengan Candi
15. Salah satu peninggalan Kitab Kerajaan Majapahit adalah Kitab
16. Salah satu peninggalan prasasti Kerajaan Singosari adalah Prasasti
17. Ken Dedes diwujudkan dengan patung Prajna
18. Selain memiliki Mahapatih yang terkenal, Majapahit juga memiliki Jenderal yang terkenal pula bernama
19. Kerajaan Singosari berawal dari sebuah kadipaten yang dikenal dengan kadipaten
20. Peninggalan Kerajaan Kediri berupa Prasasti adalah Prasasti
21. Pada masa pemerintahan Hayam Wuruk, disusun sebuah puisi dalam Kitab Negarakertagama dengan bahasa
22. Majapahit mencapai puncak kejayaannya pada abad ke
23. Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan Hindu di Jawa Timur yang berdiri pada abad ke
24. Majapahit pernah dipimpin oleh seorang Ratu yang terkenal, yaitu Tribuwana
25. Nama lain dari Raja Kertajaya adalah
26. Raja pertama Kerajaan Majapahit adalah

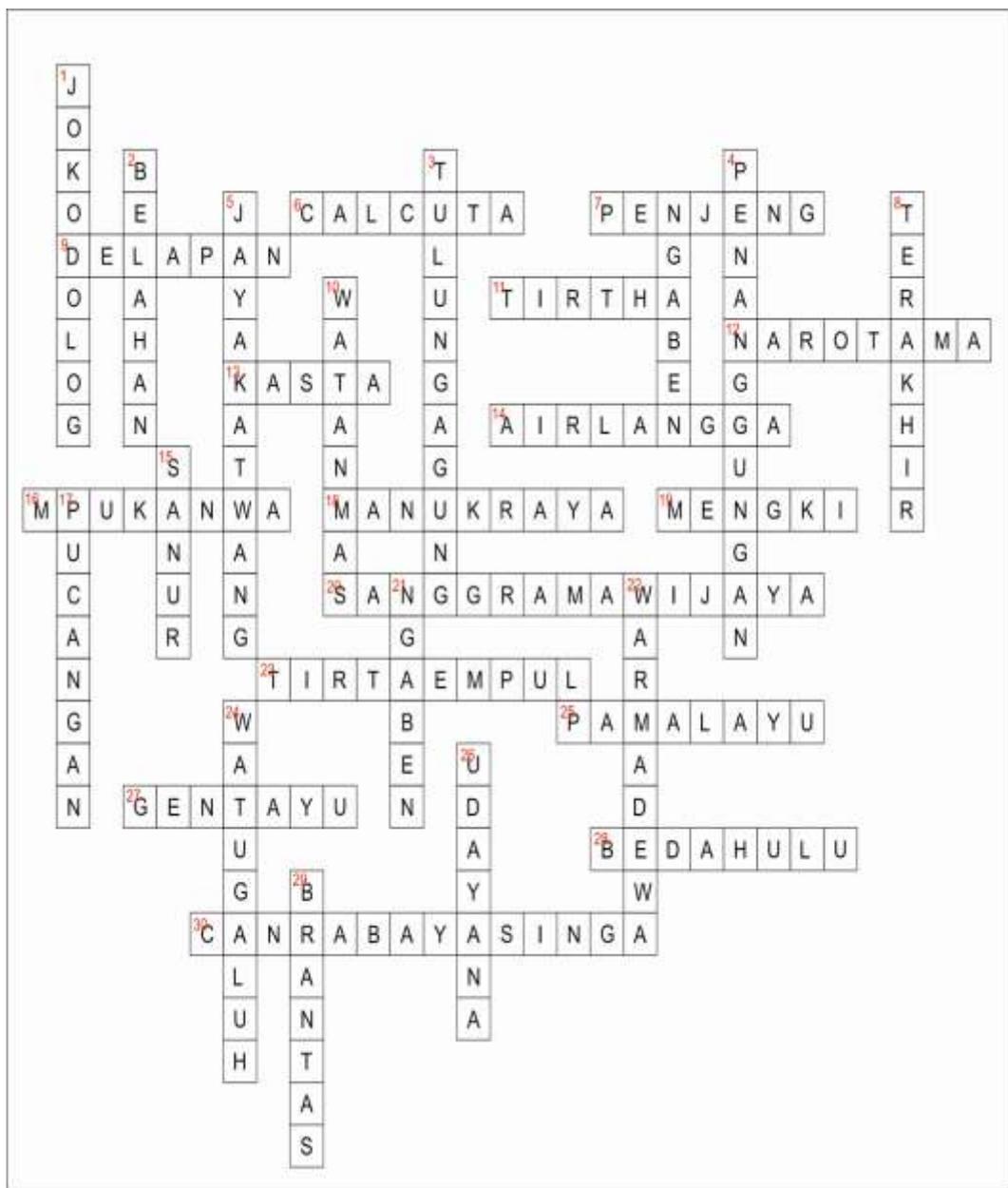
27. Pada tahun 1222 Masehi Kerajaan Kediri runtuh dan menjadi bawahan Kadipaten Tumapel yang dipimpin oleh
28. Kerajaan Majapahit mengalami masa kejayaan pada saat diperintah oleh
29. Gelar Raja Hayam Wuruk adalah
30. Majapahit mengalami perang saudara pada tahun 1405-1406 M, antara Wikramawardhana melawan



Kelompok IV:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

1. Arca perwujudan dari Raja Kertanegara dikenal dengan nama
2. Salah satu peninggalan Candi Kerajaan Kahuripan adalah Candi
3. Pada tahun 1032 M, Raja Airlangga dikalahkan oleh seorang raja wanita dari
4. Ibukota Kerajaan Kahuripan berada di dekat Gunung
5. Keruntuhan Singasari terutama diakibatkan oleh pemberontakan yang dilakukan oleh
6. Raja Airlangga berasal dari keturunan raja-raja Bali disebutkan pada prasasti
7. Pusat Kerajaan Bali terletak di daerah Tampak Siring dan
8. Raja Singasari yang bercita-cita menyatukan seluruh Nusantara dan memiliki gelar Maharajadiraja Sri Kertanegara merupakan raja yang
9. Kerajaan Bali didirikan sekitar abad ke
10. Ibukota Kerajaan Kahuripan adalah
11. Raja Airlangga dimakamkan di daerah
12. Untuk mewujudkan kemakmuran dan ketenteraman di Kerajaan Kahuripan, Raja Airlangga dibantu oleh
13. Pada masa kerajaan Bali Kuno, struktur masyarakat didasarkan pada sistem
14. Pada tahun 1009 berdirilah Kerajaan Kahuripan yang didirikan oleh
15. Prasasti yang menyebutkan bahwa Anak Wungsu yang dimakamkan di Gunung Kawi, Tampak Siring adalah anak dari Raja Udayana (adik Airlangga) adalah Prasasti....
16. Salah satu peninggalan Kerajaan Kahuripan adalah Kitab Arjunawiwaha karangan
17. Raja Airlangga adalah penganut Hindu Wisnu yang taat. Itu digambarkan dalam Prasasti
18. Raja Sri Candrabaya Singa membangun sebuah pemandian di Desa
19. Raja Kertanegara menolak untuk tunduk pada Kublai Khan di Mongol dan melukai utusan yang bernama
20. Anak perempuan dari Raja Airlangga adalah
21. Pada upacara kematian terdapat adat apabila orang meninggal mulutnya diberi emas dan dibakar disebut dengan
22. Raja pertama Kerajaan Bali bernama Sri Kesari
23. Nama pemandian yang dibangun Sri Candrabaya Singa adalah
24. Raja Airlangga dibesarkan di
25. Utusan Raja Kertanegara ke Melayu dikenal dengan nama Ekspedisi
26. Ayah dari Raja Airlangga bernama
27. Raja Airlangga adalah seorang pertapa sehingga dijuluki Resi
28. Raja terakhir Kerajaan Bali bernama
29. Pusat kerajaan Singasari berada di sekitar lembah sungai
30. Raja yang terkenal di Kerajaan Bali adalah Raja Sri



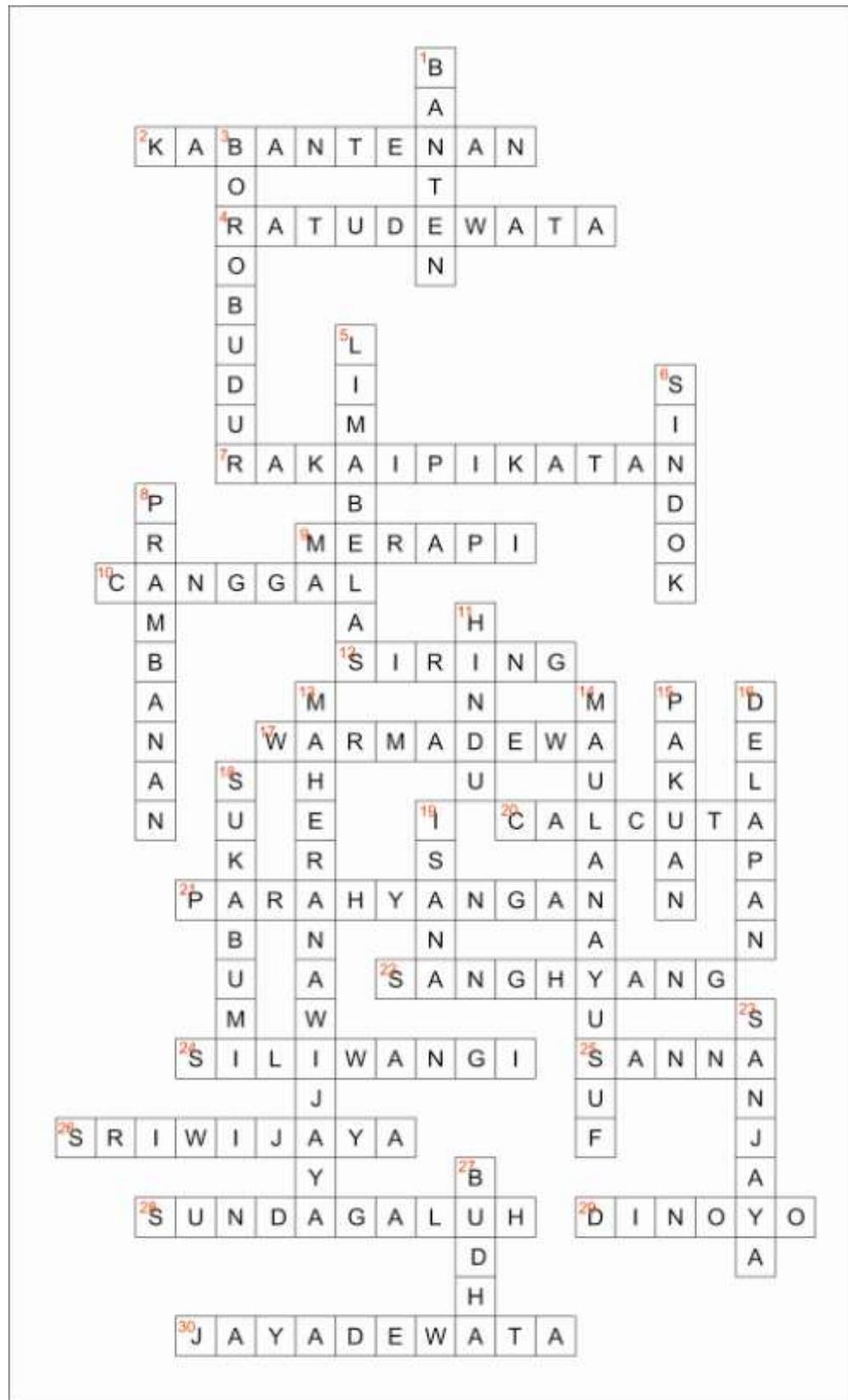


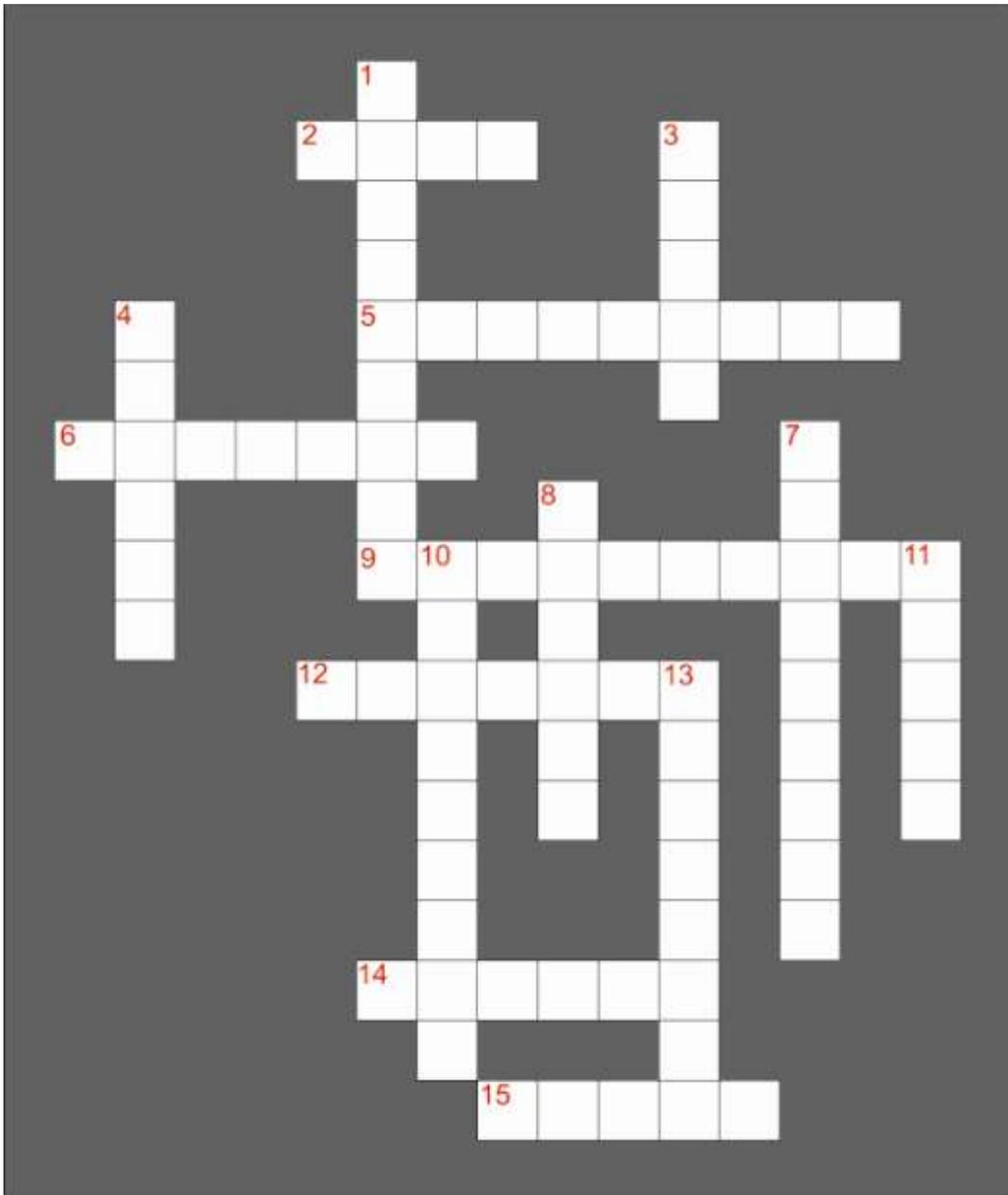
Kelompok V:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

1. Kerajaan Pajajaran runtuh pada tahun 1579, disebabkan oleh penyerangan yang dilakukan oleh Kerajaan
2. Semua kegiatan atau pembangunan yang dilakukan oleh Prabu Siliwangi dituliskan di dua buah Prasasti, yaitu Prasasti Batutulis dan Prasasti
3. Salah satu peninggalan Kerajaan Mataram Lama merupakan Candi Budha terbesar di Indonesia dan dikenal dengan nama Candi
4. Raja terakhir Kerajaan Pajajaran adalah Prabu
5. Kerajaan Pajajaran berdiri sekitar abad ke
6. Setelah mengalami kehancuran, pusat Kerajaan Mataram Lama di Jawa Tengah dipindahkan ke Jawa Timur tahun 929-949 pada masa pemerintahan Mpu
7. Kerajaan Mataram Lama dapat disatukan kembali dan wilayahnya berkembang mencapai Jawa Tengah dan Jawa Timur pada masa Pemerintahan
8. Salah satu peninggalan Kerajaan Mataram Lama adalah Candi Hindhu terbesar di Indonesia yang dikenal dengan nama Candi
9. Pusat Kerajaan Mataram Lama di Jawa Tengah hancur akibat adanya letusan Gunung
10. Petunjuk tentang berdirinya Kerajaan Mataram Lama pada tahun 732 terdapat pada Prasasti yang ditemukan di Magelang Jawa Tengah yaitu Prasasti....
11. Wangsa Sanjaya merupakan pengikut agama
12. Pusat Kerajaan Bali terletak di daerah Penjeng dan Tampak
13. Prabu Siliwangi membangun sebuah telaga besar yang diberi nama
14. Tahta atau singgasana Raja yang disebut Palangka Sriman Sriwacana di kerajaan Pajajaran dibawa dan dipindahkan ke Kraton Surosowan oleh
15. Kerajaan Pajajaran terletak di daerah
16. Kerajaan Mataram Lama yang beribukota di Medang Kamulan berdiri pada abad ke
17. Kerajaan Bali didirikan oleh wangsa....
18. Prasasti Sanghyang ditemukan pada tahun 1030 Masehi di daerah
19. Di Kerajaan Mataram Lama terdapat 3 Wangsa (dinasti) yang pernah berkuasa, yaitu Wangsa Sanjaya, Wangsa Syailendra dan Wangsa
20. Prasasti di India yang menerangkan asal-usul Raja Airlangga berasal dari keturunan raja-raja Bali disebut Prasasti
21. Kitab-kitab peninggalan Kerajaan Pajajaran adalah kitab Sangyang Siksakanda dan kitab Cerita
22. Bukti bahwa Raja Sri Jaya Bhupati adalah pendiri dan pernah menjadi raja di Kerajaan Pajajaran adalah dengan ditemukannya Prasasti
23. Kerajaan Mataram Lama berada dalam kemakmuran, aman dan tenteram ketika masa pemerintahan Raja
24. Kerajaan Pajajaran Berjaya pada masa pemerintahan Raja
25. Pendiri Kerajaan Mataram Lama adalah Raja....
26. Tahun 1016 Kerajaan Mataram Lama hancur oleh serangan kerajaan
27. Wangsa Syailendra merupakan pengikut agama
28. Nama lain dari Kerajaan Pajajaran adalah Kerajaan

29. Prasasti peninggalan Krajaan Mataram Lama bertahun 760 Masehi yang ditemukan di Malang Jawa Timur adalah Prasasti
30. Nama asli Prabu Siliwangi adalah

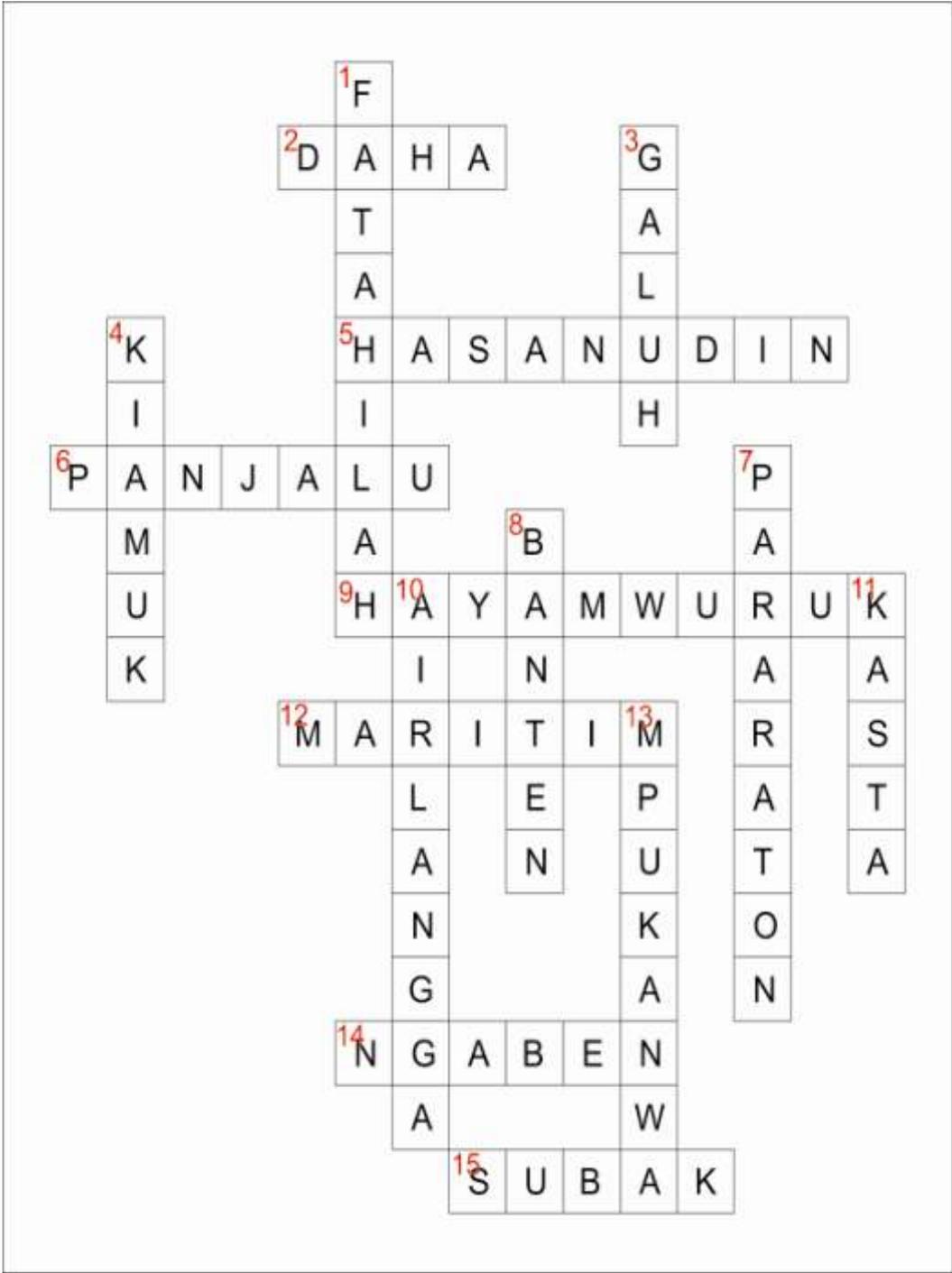


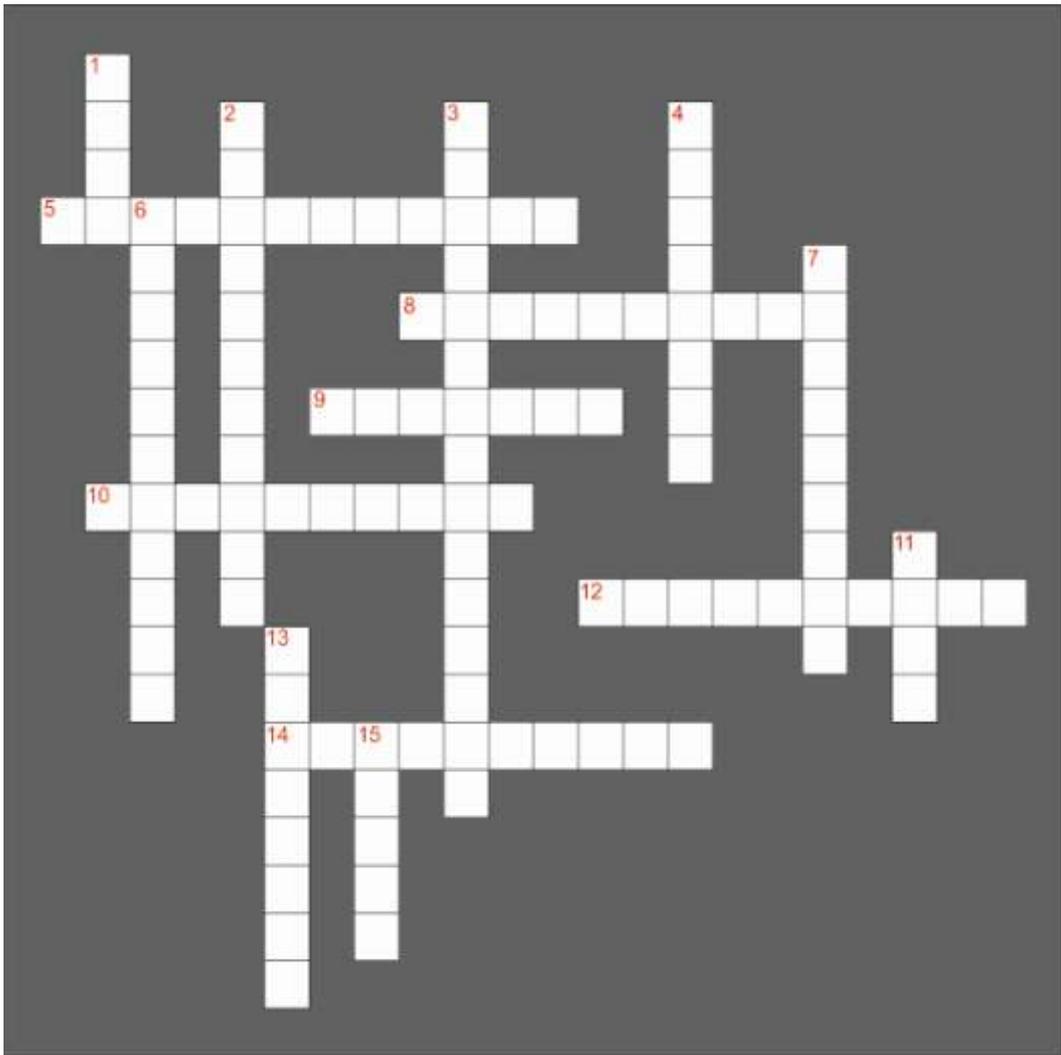


Kelompok I:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

1. Pendiri kerajaan Banten adalah
2. Ibukota Kerajaan Kediri adalah
3. Nama lain kerajaan Kalingga adalah
4. Peninggalan Kerajaan Banten adalah Meriam
5. Raja pertama Kerajaan Banten adalah Sultan
6. Kerajaan Kediri dikenal pula dengan nama
7. Sejarah Ken Arok, Raja pertama Kerajaan Singosari dimuat di kitab
8. Kerajaan Banten tepatnya terletak di provinsi
9. Kerajaan Majapahit mengalami masa kejayaan pada saat diperintah oleh
10. Pada tahun 1009 berdirilah Kerajaan Kahuripan yang didirikan oleh
11. Pada masa kerajaan Bali Kuno, struktur masyarakat didasarkan pada sistem
12. Patih Gajah Mada membangun armada laut sehingga memiliki angkatan laut yang kuat. Oleh karena itu Kerajaan Majapahit juga dikenal sebagai Kerajaan
13. Salah satu peninggalan Kerajaan Kahuripan adalah Kitab Arjunawiwaha karangan
14. Pada upacara kematian terdapat adat apabila orang meninggal mulutnya diberi emas dan dibakar disebut dengan
15. Kerajaan Kalingga merancang sistem pengairan yang diberi nama

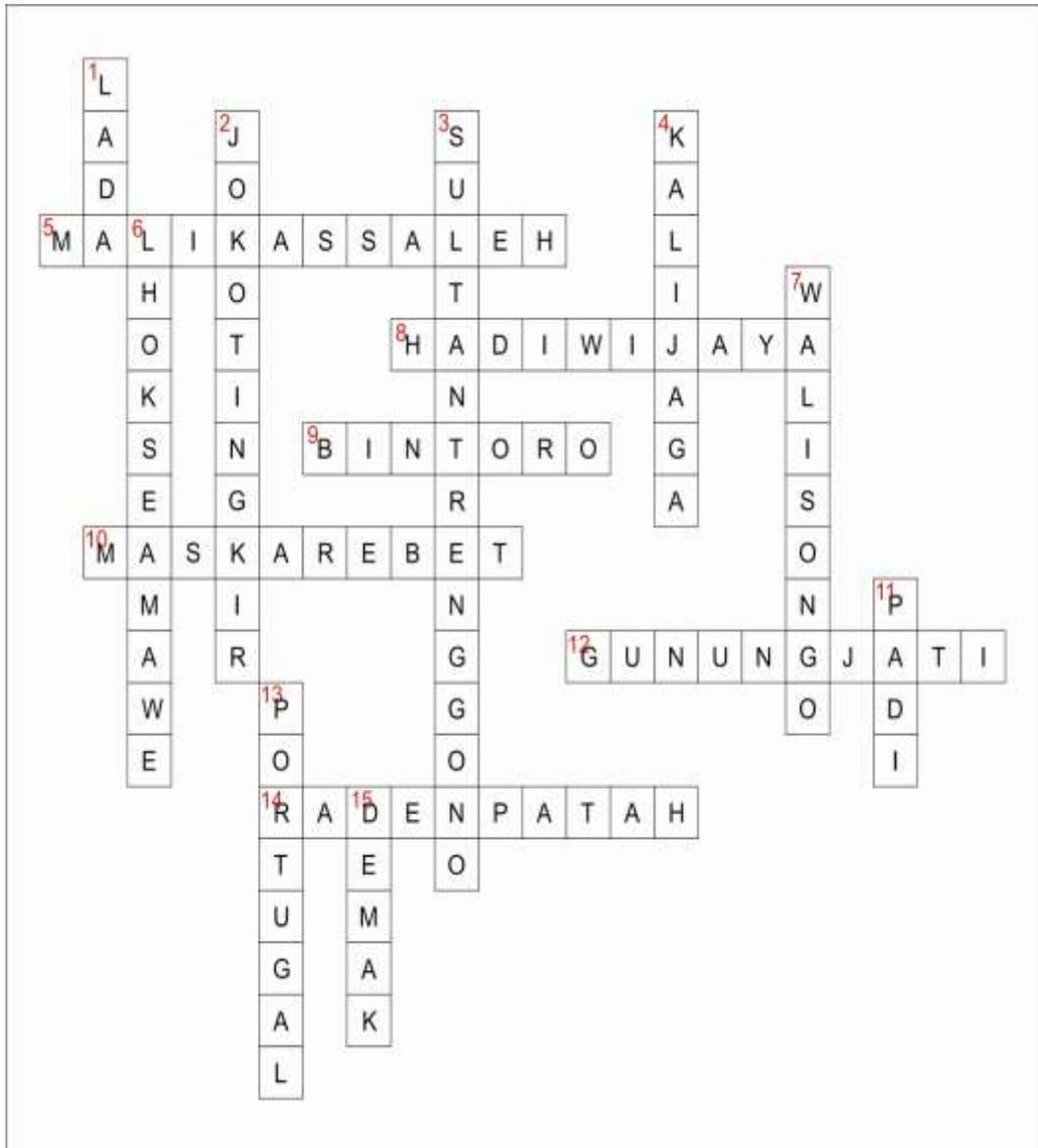


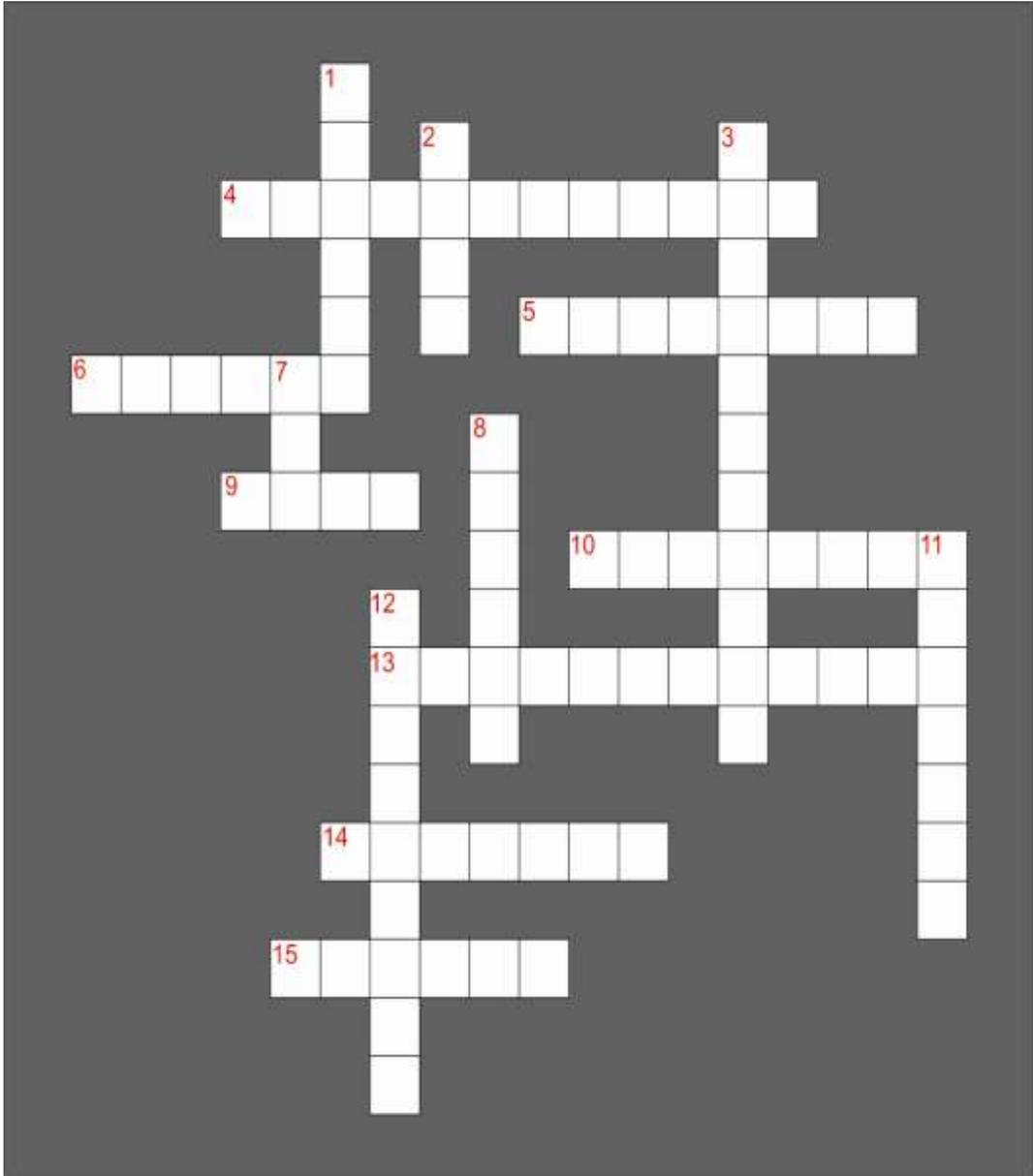


Kelompok II:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

1. Banten mempunyai bahan ekspor penting, yaitu
2. Raja pertama kerajaan Pajang adalah
3. Kerajaan Demak mengalami masa kejayaan pada masa pemerintahan
4. Peninggalan kerajaan Demak adalah makam Sunan
5. Pendiri kerajaan Samudra Pasai adalah Sultan
6. Letak kerajaan Samudra Pasai berada di ...
7. Bedug dan kentongan merupakan peninggalan kerajaan Demak, karya
8. Nama lain dari Jaka Tingkir adalah Sultan
9. Letak kerajaan Demak adalah di daerah
10. Nama asli Jaka Tingkir adalah
11. Hasil bumi utama kerajaan Pajang adalah
12. Berdirinya kerajaan Banten berdasarkan inisiatif dari Sunan
13. Kerajaan Samudra Pasai mengalami keuntungan akibat di serang oleh ...
14. Pendiri kerajaan Demak adalah
15. Kerajaan Pajang merupakan kelanjutan dari Kerajaan

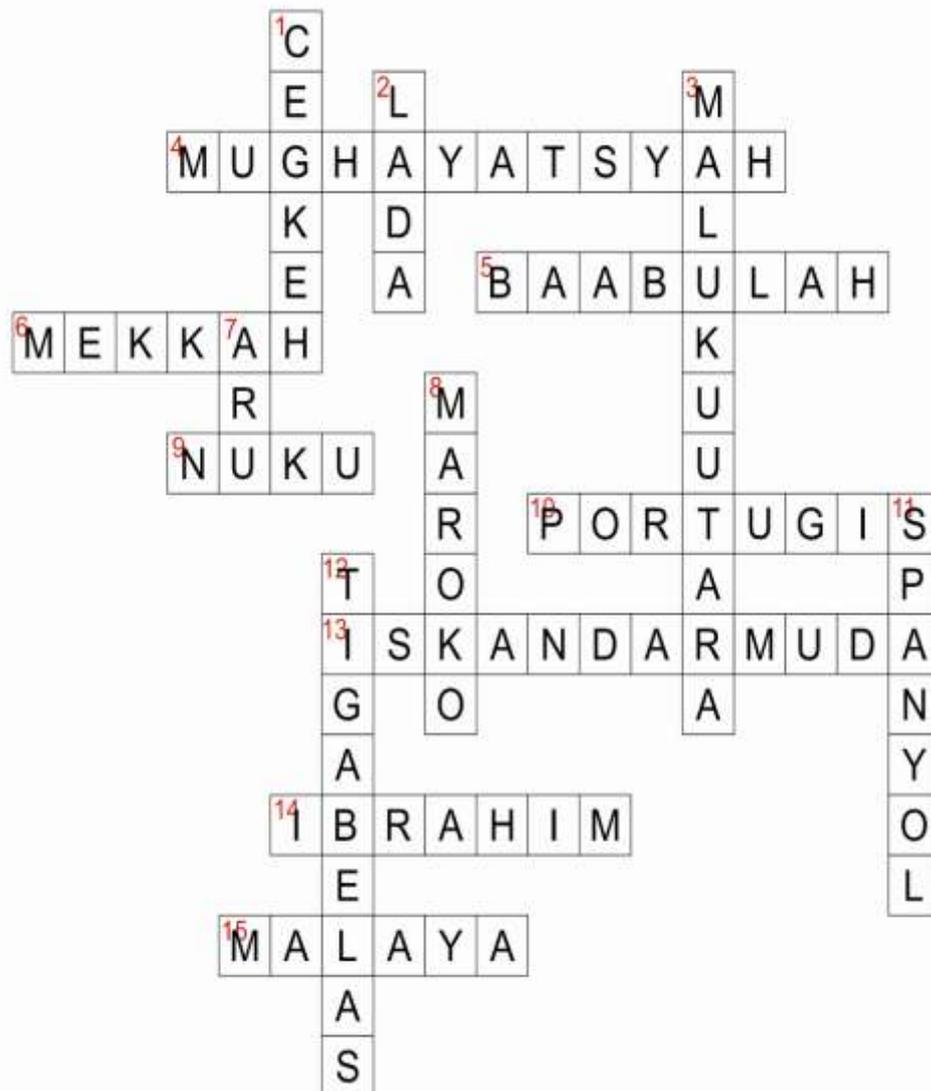


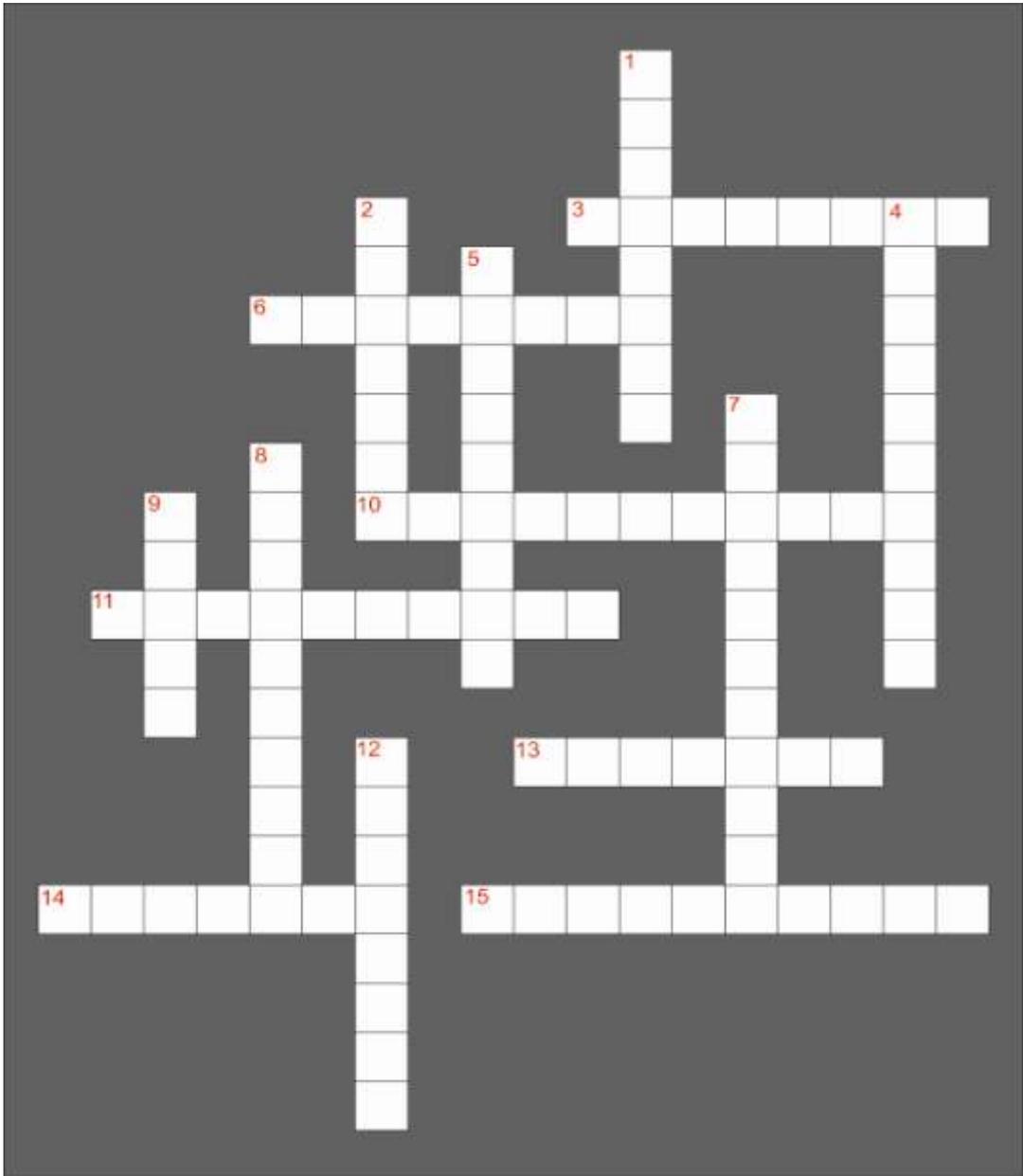


Kelompok III:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

1. Hasil bumi kerajaan Ternate adalah
2. Perekonomian kerajaan Aceh berkembang pesat dengan pertanian karena wilayahnya yang subur dan menghasilkan
3. Kerajaan Ternate dan Tidore terletak di Provinsi
4. Raja pertama kerajaan Aceh adalah Sultan Ali
5. Kerajaan Ternate Berjaya pada masa pemerintahan Sultan
6. Kerajaan Aceh adalah pusat agama Islam sehingga dijuluki serambi
7. Pada masa kepemimpinan Sultan Mughayat Syah melakukan penyerangan terhadap kerajaan
8. Adanya sejarah berdirinya kerajaan Samudra Pasai di perkuat oleh Ibnu Batutah, sejarawan dari ...
9. Pendiri kerajaan Tidore adalah Sultan
10. Bangsa yang bersekutu dengan kerajaan Ternate adalah
11. Bangsa yang bersekutu dengan kerajaan Tidore adalah
12. Kerajaan Ternate berdiri pada abad
13. Raja yang terkenal pada masa kerajaan Aceh adalah sultan
14. Kerajaan Aceh didirikan oleh Sultan
15. Kerajaan Aceh mampu memperluas wilayahnya sampai ke semanjung

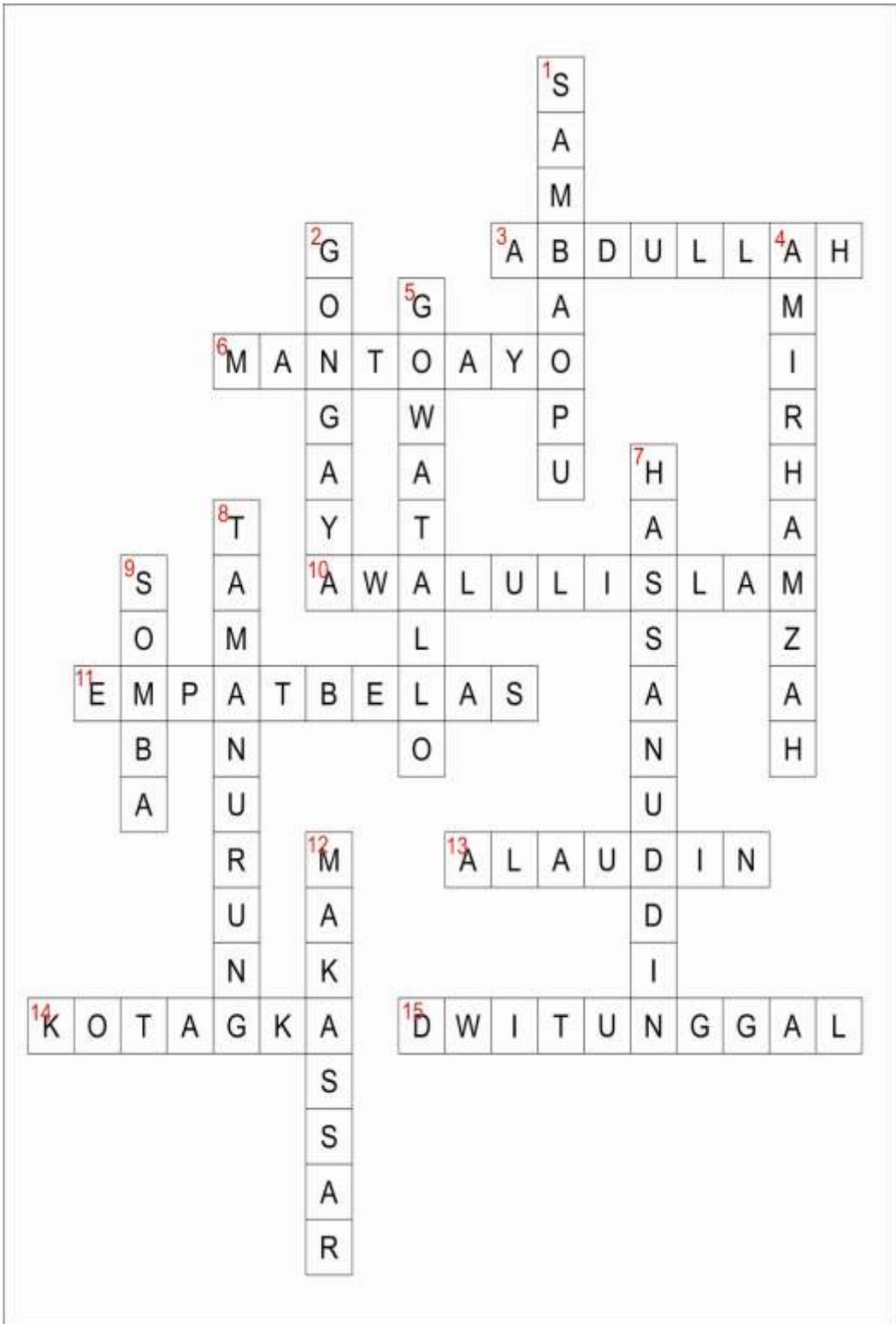




Kelompok IV:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

1. Peninggalan benteng pada masa kerajaan Gowa Tallo disebut benteng
2. Perjanjian pada masa kerajaan Gowa Tallo adalah Perjanjian
3. Raja Karaeng Matoayo mendapat gelar Sultan
4. Raja Imapa Somba mendapat gelar Sultan
5. Kerajaan yang terletak di provinsi Sulawesi Selatan adalah
6. Raja pertama kerajaan Tallo adalah Karaeng
7. Putra dari Sultan Muhammad Said adalah Sultan
8. Sebelum islam masuk, kerajaan Gowa Tallo dipimpin oleh Raja
9. Pengganti Sultan Hasanuddin adalah Imapa
10. Julukan Raja Karaeng Matoayo adlaah
11. Kerajaan Gowa Tallo berdiri pada abad ke....
12. Ibu kota dari kerajaan Gowa Tallo adlaah
13. Raja pertama kerajaan Gowa adalah Sultan
14. Masjid peninggalan kerajaan Gowa adalah Masjid
15. Raja Gowa dan Tallo disebut penguasa



	Sig. (2-tailed)	0.000		.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	.398	.398	.705
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N.19	Pearson Correlation	-.200	.200	1	1.000**	-.200	.200	1.000**	1.000**	-.200	.200	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	.994**
	Sig. (2-tailed)	.398	.398		0.000	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	0.000	0.000	0.000	0.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N.20	Pearson Correlation	-.200	.200	1.000**	1	-.200	.200	1.000**	1.000**	-.200	.200	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	.994**
	Sig. (2-tailed)	.398	.398	0.000		.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	0.000	0.000	0.000	0.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N.21	Pearson Correlation	1.000**	-1.000**	-.200	-.200	1	-1.000**	-.200	-.200	1.000**	-1.000**	-.200	-.200	-.200	-.200	-.090
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	.398	.398		0.000	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	.398	.398	.705
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N.22	Pearson Correlation	-1.000**	1.000**	.200	.200	1.000**	1	.200	.200	1.000**	1.000**	.200	.200	.200	.200	.090
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	.398	.398	0.000		.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	.398	.398	.705
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N.23	Pearson Correlation	-.200	.200	1.000**	1.000**	-.200	.200	1	1.000**	-.200	.200	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	.994**
	Sig. (2-tailed)	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398		0.000	.398	.398	0.000	0.000	0.000	0.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N.24	Pearson Correlation	-.200	.200	1.000**	1.000**	-.200	.200	1.000**	1	-.200	.200	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	.994**
	Sig. (2-tailed)	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	0.000		.398	.398	0.000	0.000	0.000	0.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N.25	Pearson Correlation	1.000**	-1.000**	-.200	-.200	1.000**	-1.000**	-.200	-.200	1	-1.000**	-.200	-.200	-.200	-.200	-.090
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398		0.000	.398	.398	.398	.398	.705
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N.26	Pearson Correlation	-1.000**	1.000**	.200	.200	1.000**	1.000**	.200	.200	1.000**	1	.200	.200	.200	.200	.090
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	0.000		.398	.398	.398	.398	.705
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N.27	Pearson Correlation	-.200	.200	1.000**	1.000**	-.200	.200	1.000**	1.000**	-.200	.200	1	1.000**	1.000**	1.000**	.994**
	Sig. (2-tailed)	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398		0.000	0.000	0.000	.000

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N.28	Pearson Correlation	-.200	.200	1.000**	1.000**	-.200	.200	1.000**	1.000**	-.200	.200	1.000**	1	1.000**	1.000**	.994**
	Sig. (2-tailed)	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	0.000		0.000	0.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N.29	Pearson Correlation	-.200	.200	1.000**	1.000**	-.200	.200	1.000**	1.000**	-.200	.200	1.000**	1.000**	1	1.000**	.994**
	Sig. (2-tailed)	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	0.000	0.000		0.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
N.30	Pearson Correlation	-.200	.200	1.000**	1.000**	-.200	.200	1.000**	1.000**	-.200	.200	1.000**	1.000**	1.000**	1	.994**
	Sig. (2-tailed)	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	0.000	0.000	.398	.398	0.000	0.000	0.000		.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Total	Pearson Correlation	-.090	.090	.994**	.994**	-.090	.090	.994**	.994**	-.090	.090	.994**	.994**	.994**	.994**	1
	Sig. (2-tailed)	.705	.705	.000	.000	.705	.705	.000	.000	.705	.705	.000	.000	.000	.000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 9 : Hasil Pretest dan Posttest

No.	Identitas Responden	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
1.	DBW	6.5	7.5
2.	ASKD	7	8
3.	AZDR	7	8
4.	CRA	7.5	8
5.	LYZ	5	7
6.	M	7	7.5
7.	MKD	7.5	9
8.	NNR	6.5	8.5
9.	NF	7	7.5
10.	RBNP	7.5	9
11.	RAA	7	8
12.	SSA	7.5	8
13.	TA	4	9
14.	V	7	7.5
15.	V	6	7.5
16.	AVS	6	7
17.	DAN	6.5	7
18.	FB	6	6.5
19.	GP	7	7.5
20.	NRR	7	8
21.	NRR	9	9.5
22.	NA	5.5	7
23.	RTAS	8	8.5
24.	SA	7.5	9
25.	STM	7.5	8
26.	ZNA	8	9
27.	LA	7	8.5
28.	MRR	7.5	8
29.	MZZA	8	7
30.	OSWR	5.5	7
31.	IOY	6.5	8
32.	LEP	6.5	8.5
Jumlah		219	254
Rata-Rata		6.84	83.76

Lampiran 10 : Hasil Uji normalitas Shapiro-walk

Kelompok
Case Processing Summary

	Kelompok	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai	1	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	2	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%

Descriptives

	Kelompok	Statistic	Std. Error			
Nilai	1	Mean	6.8438	.17309		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	6.4907		
			Upper Bound	7.1968		
		5% Trimmed Mean	6.8819			
		Median	7.0000			
		Variance	.959			
		Std. Deviation	.97912			
		Minimum	4.00			
		Maximum	9.00			
		Range	5.00			
		Interquartile Range	1.00			
		Skewness	-.713	.414		
		Kurtosis	1.515	.809		
		2	2	Mean	7.9375	.13424
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.6637
Upper Bound	8.2113					
5% Trimmed Mean	7.9306					
Median	8.0000					
Variance	.577					
Std. Deviation	.75935					
Minimum	6.50					
Maximum	9.50					
Range	3.00					
Interquartile Range	1.00					
Skewness	.166			.414		
Kurtosis	-.740			.809		

Tests of Normality

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	1	.188	32	.005	.941	32	.082
	2	.155	32	.050	.944	32	.098

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai Stem-and-Leaf Plots

Nilai Stem-and-Leaf Plot for
VAR00001= 1

Frequency	Stem &	Leaf
1.00	Extremes	(=<4.0)
1.00	5 .	0
2.00	5 .	55
3.00	6 .	000
5.00	6 .	55555
9.00	7 .	000000000
7.00	7 .	5555555
3.00	8 .	000
.00	8 .	
1.00	9 .	0

Stem width: 1.00
Each leaf: 1 case(s)

Nilai Stem-and-Leaf Plot for
VAR00001= 2

Frequency	Stem &	Leaf
.00	6 .	
1.00	6 .	5
6.00	7 .	000000
6.00	7 .	555555
9.00	8 .	000000000
4.00	8 .	5555
5.00	9 .	00000
1.00	9 .	5

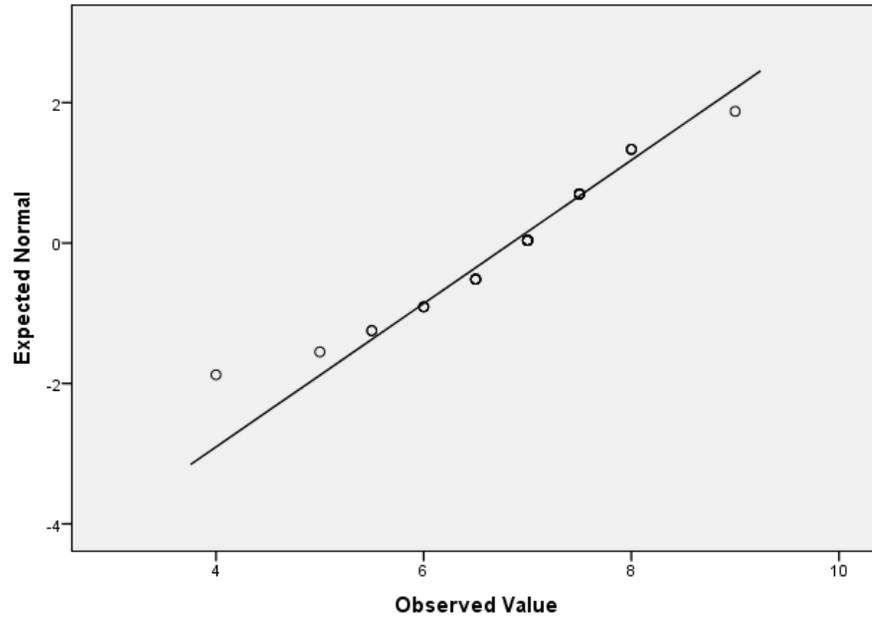
Stem width: 1.00
Each leaf: 1 case(s)

Keterangan:

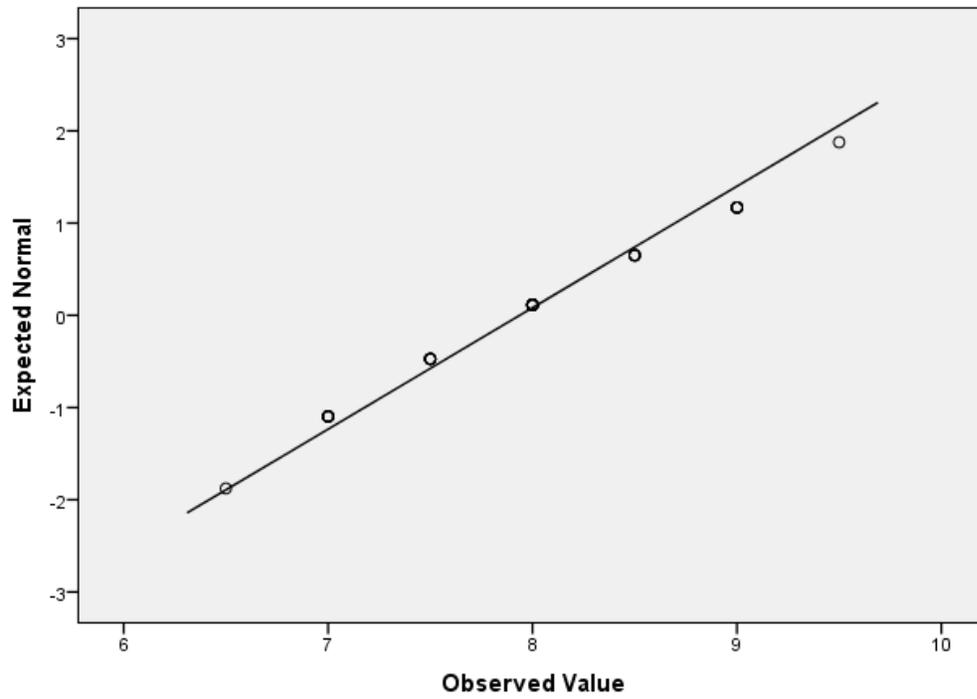
Kelompok 1 = *Pre test*

Kelompok 2 = *Post test*

Normal Q-Q Plot of Nilai
for VAR00001= 1

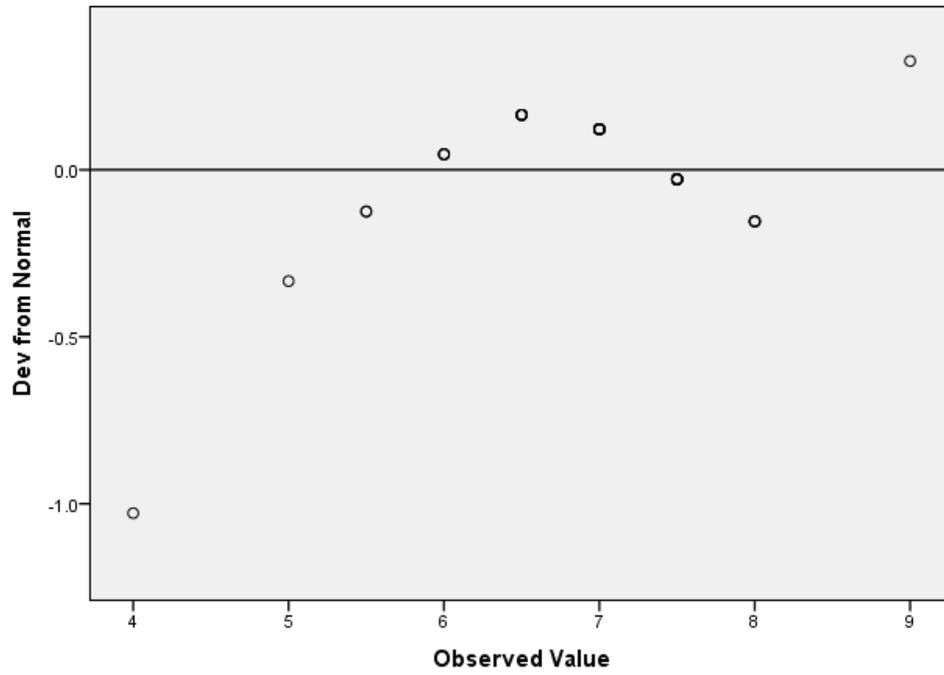


Normal Q-Q Plot of Nilai
for VAR00001= 2



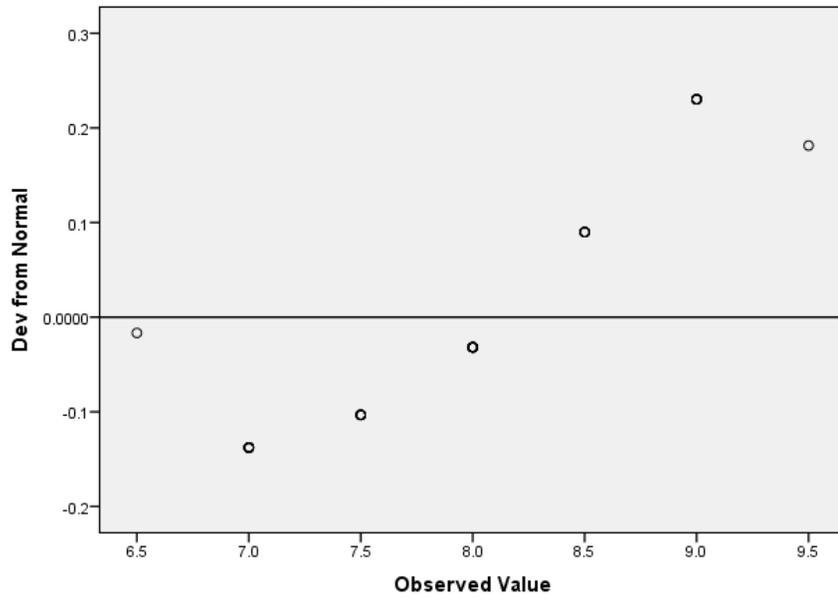
Detrended Normal Q-Q Plot of Nilai

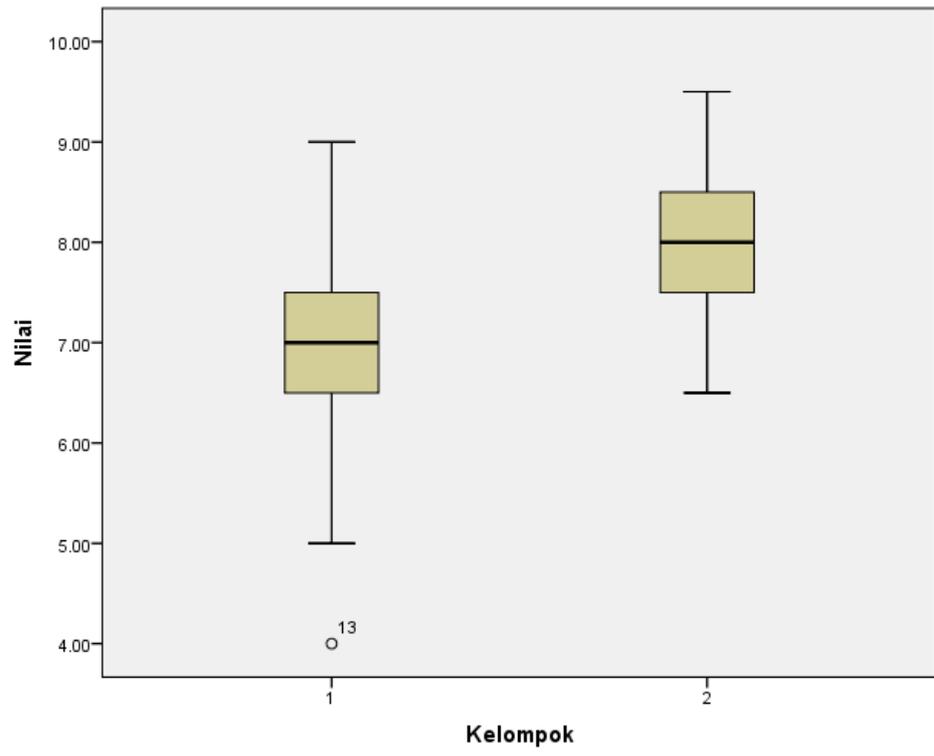
for VAR00001= 1



Detrended Normal Q-Q Plot of Nilai

for VAR00001= 2





Lampiran 11: Hasil Pengujian Data menggunakan rumus paired sample test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre test	6.8438	32	.97912	.17309
post test	7.9375	32	.75935	.13424

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre test & post test	32	.431	.014

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre test - post test	-1.09375	.94560	.16716	-1.43467	.75283	6.543	31	.000

Lampiran 12 : *Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran*

PERTEMUAN PERTAMA



Gambar 1.1 Guru mengkondisikan siswa sebelum pelajaran.



Gambar 1.2 Guru mengajak bernyanyi.



Gambar 1.3 siswa mengerjakan soal *pretest*.



Gambar 1.4 Guru menjelaskan materi.

PERTEMUAN KE 2



Gambar 2.1 Guru mengkondisikan siswa.



Gambar 2.2 Guru melakukan tanya jawab dengan materi pertemuan pertama.



Gambar 2.3 Guru menjelaskan materi.



Gambar 2.4 Guru membimbing siswa yang kurang paham dengan materi.

PERTEMUAN KETIGA



Gambar 3.1 Guru mengadakan tanya jawab dengan materi yang sudah diajarkan.



Gambar 3.2 Guru menjelaskan tata cara mengerjakan *crossword puzzle*.



Gambar 3.3 Guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.



Gambar 3.4 Siswa berdiskusi mengerjakan *Crossword Puzzle*

PERTEMUAN KE EMPAT



Gambar 4.1 Siswa berdiskusi mengerjakan *Crossword Puzzle*



Gambar 4.2 Guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.



Gambar 4.3 Siswa memaparkan hasil diskusinya



Gambar 4.4 Siswa Mengerjakan *post test*