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 1 Kota Magelang)

Disusun oleh :
Imam Fahrudin
NIM. 12.0305.0081

Telah diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Magelang, 9 Januari 2017

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Purwati, MS. Kons	Dhuta Sukmarani, M.Si
NIDN. 002806001	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 Pelajaran IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kemirirejo I Kota Magelang – Skripsi. Magelang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Penddikan Universitas Muhammadiyah Magelang. 2017.

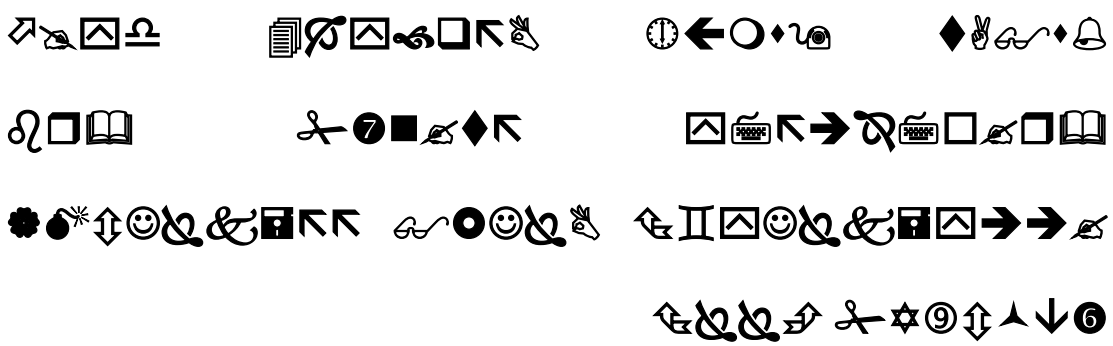
Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahuimerupakan penjiplakan terhadap karya orag lain (*plagiat*), maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

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

Magelang, 2 Januari 2017

Imam Fahrudin
12.0305.0081

MOTTO



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 kehadirat 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. Almamaterku 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 pemnelitian 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 bantun 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 *Crossword Puzzle* 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 *one group pre test – post test design*	34
Tabel 4.2.	Perbandingan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*	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 *Shapiro-Walk*	52

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian 33

Gambar 4.2. Diagram *Pretest* dan *Posttest* 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 *Pretest dan Posttest*	125
Lampiran 10	Hasil Uji Normalitas *Shapiro-walk*.....	126
Lampiran 11	Hasil Uji *Paired sample test*	131
Lampiran 12	Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajara.....	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 pembelajaan 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 pemebelajaran inovatif.

d. Bagi Peneliti

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

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. Mengidentifikasikan 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 tujuna 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 pembelajran 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. Pengisisan 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 biasannya 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 pembelajran 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 mernerbitkan 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 di terbitkan 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 beragumentasi 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 beragumentasi,

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 aktraktif 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 menimbulakan kesulitan bagi siswa dengan tingkat kemampuannya, minat, serta partisipasinya yang kurang dalam kegiatan pembelajran.

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 sebagain 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 ditujukan 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 sebgai 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 modelmodel pembelajaran tersebut dalam proses belajar mengajar (Aunurrahman, 2009: 140)

3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, bail 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 dinyatakn 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 ketrampilanketrampilan 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 masalahmasalah 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, kampong, 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 memamhami, 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.

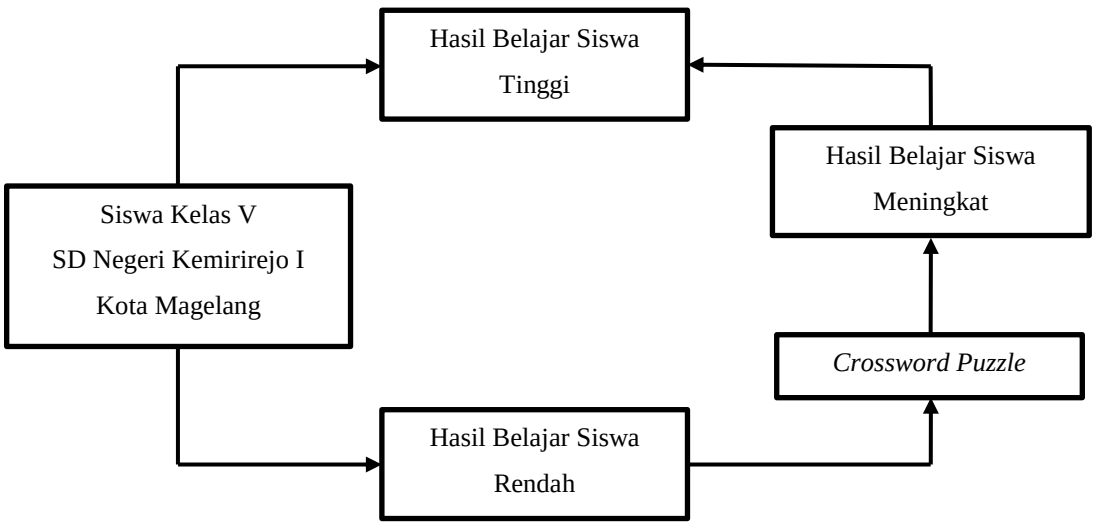
D. Kerangka Penelitian

Kerangka Penelitian merupakan uraian atau pernyataan tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikisasi 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 dnyatakan 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 pemebelajaran 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. Dalan 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 Ha diterima
b. Jika nilai signifikansi t hitung > 0,05 maka Ha 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 parametic* 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 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 denga 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-Menyenagkan*, Yogyakarta: CV. Investidaya

....., 2014. *Pembelajaran Berbasis Edutainment Landasan Teoridan Metode-Metode Pembelajran 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 Strastegi 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 Melalu 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.2099. *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*. Yogjakarta: 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-pena wawasan-dan-mengasahkemampuan.html***,** 01/12/2016, 01.21 AM