

Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri

Masripah Masripah¹, Nurul Fatonah^{2*}, Yufi Mohammad Nasrullah³, Nurhasanah Nurhasanah⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Garut, Garut, Indonesia

*Corresponding author: nurulfatonah@uniga.ac.id

Abstract:

The teacher's role in managing learning is very important. The teacher must have a relevant strategy so that students can achieve learning outcomes according to predetermined criteria. However, in practice, many student learning outcomes in social studies subjects in class V at SDN Girimukti I Cikelet do not meet the KKM. So to solve these problems, a solution is given through a more relevant learning strategy, namely the Crossword Puzzle learning strategy. This study uses a quantitative approach. This research was conducted by raising the problem of how to apply the Crossword Puzzle Learning Strategy to improve student learning outcomes in Social Science subjects for class V SDN Girimukti I Cikelet, Garut Regency. This study aimed to determine the application of the Crossword Puzzle Learning Strategy to improve social studies learning outcomes for fifth-grade students at SDN Girimukti I Cikelet, Garut Regency.

Keywords: Crossword Puzzle; Learning Outcomes; Social Sciences.

Abstrak:

Peran guru dalam mengelola pembelajaran sangatlah penting, guru harus mempunyai strategi yang relevan agar siswa mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Akan tetapi pada pelaksanaannya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Girimukti I Cikelet masih banyak yang kurang memenuhi KKM. Maka untuk memecahkan permasalahan tersebut diberikanlah sebuah solusi melalui strategi pembelajaran yang lebih relevan yaitu Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dengan mengangkat permasalahan bagaimana penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SDN Girimukti I Cikelet Kabupaten Garut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Girimukti I Cikelet Kabupaten Garut.

Kata kunci: Crossword Puzzle; Hasil Belajar; IPS

History:

Received: 14 11 2022

Revised: 28 05 2023

Accepted: 29 05 2023

Published: 29 05 2023

Publisher: LPTK IAIN Kediri

Licensed: This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sumber daya insani yang sepatutnya mendapat perhatian terus menerus dalam upaya peningkatan mutunya. Peningkatan mutu pendidikan berarti pula peningkatan kualitas sumber daya manusia. Untuk itu perlu dilakukan pembaharuan dalam bidang pendidikan dari waktu ke waktu tanpa henti. Dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting pembangunan berkelanjutan disegala aspek kehidupan manusia.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I bahwa pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Dalam dunia pendidikan terdapat beberapa komponen yang sangat penting dan wajib ada guna mencapai tujuan pendidikan yaitu, pendidik, peserta didik, materi pendidikan, tujuan pendidikan, metode pendidikan, sarana dan prasarana pendidikan, lingkungan pendidikan, dan evaluasi pendidikan.

Salah satu komponen pendidikan adalah tujuan pendidikan. Pada Bab II Pasal 3 Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan, bahwa “tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Hakim, 2008:92).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD/MI yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu global. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS menjadi satu kesatuan utuh dari beberapa cabang ilmu IPS yaitu Geografi, Sejarah, Ekonomi, dan Sosiologi. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan efektif (Departemen Agama, 2004:77).

Tujuan pembelajaran IPS yaitu, siswa mampu memahami permasalahan yang ada dilingkungannya. Selain itu dengan pelajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangannya untuk mencapai sebuah keberhasilan.

Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran IPS masih ditemukan banyak permasalahan. Pemasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran IPS diantaranya sebagai berikut: 1) Siswa sangat pasif dalam proses pembelajaran dikelas; 2) Sebagian siswa kurang semangat dan kurang tertarik untuk belajar; 3) keaktifan dalam proses pembelajaran kurang baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru; 4) metode/Strategi yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung; 5) Hasil belajar IPS masih di bawah KKM.

Berdasarkan observasi awal dan informasi dari guru kelas V SDN Girimukti I Cikelet bahwa timbul masalah kegiatan belajar khususnya pada mata pelajaran IPS, hal tersebut diketahui berdasarkan nilai hasil ulangan harian siswa banyak yang masih belum mencapai KKM. Nilai KKM yang telah ditentukan 65, dari 25 siswa hanya 5 siswa yang mencapai ketuntasan minimal.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut peneliti mencoba mengenalkan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang terdapat nuansa bermain dalam pembelajarannya (Zaini, 2008:71). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

KERANGKA PEMIKIRAN

Pendidikan dilihat dari sudut pandang Islam, memiliki pengertian berbeda. Menurut D Marimba (2008:8) mengartikan pendidikan Islam sebagai bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju terbentuknya kepribadian utama menurut ketentuan-ketentuan Islam. Yang dimaksud dengan kepribadian utama adalah kepribadian muslim, yaitu kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Sama halnya dengan pendidikan pada umumnya, pendidikan Islam juga memiliki tujuan. Banyak para ahli

pendidikan Islam merumuskan tujuan pendidikan secara berbeda-beda. Tujuan pendidikan Islam adalah pembentukan insan paripurna Al Ghazali (Priatna, 2008:120). Menurutnya, manusia dengan mencapai kesempurnaan apabila mau berusaha mencari ilmu dan selanjutnya mengamalkan *fadhilah* melalui ilmu pengetahuan yang dipelajarinya. *Fadhilah* ini selanjutnya dapat membawanya dekat kepada Allah dan akhirnya membahagiakan hidupnya di dunia dan di akhirat.

Dalam segi pelaksanaan, kedua pandangan pendidikan ini baik umum maupun pendidikan Islam memiliki jalur tersendiri dalam mengimplementasikannya, tetapi tetap memiliki konsep yang sama yaitu membangun sebuah peradapan. Dimana Al-Quran dan Al-Hadits menjelaskan bahwa pentingnya mencari ilmu akan mendapatkan sebuah kedudukan meninggikan derajat seseorang, baik itu di mata Allah SWT, dan manusia yang lainnya. Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11.

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya “niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.

Hal ini sesuai dengan sabda Rasulullah SAW sebagai berikut :

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ كَانَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ (رواه ترمذي)

Artinya :”Dari Anas bin Malik berkata, telah bersabda Rasulullah SAW : “Barang siapa keluar (pergi) untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah sehingga kembali”. (H.R.Tirmidzi)

Ayat dan Hadits diatas menjelaskan bahwa, setiap manusia harus mampu menguasai berbagai ilmu pengetahuan. Karena dengan ilmu pengetahuan mampu membuat suatu perubahan, baik bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam bidang ilmu pendidikan, seorang guru harus mampu harus mampu membuat peseta

didik mengembangkan potensinya baik itu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi tersebut dengan menerapkan berbagai model pembelajaran, baik itu strategi/metode untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah salah satu strategi pembelajaran aktif bagi siswa yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini melibatkan siswa secara aktif sejak awal (Hisyam, 2008:71).

Selain itu, strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan bentuk peninjauan kembali dari penyampaian materi yang disampaikan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang berbentuk teka-teki yang akan mengundang partisipasi siswa (Silberman, 2009:246).

Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran *crossword puzzle* menurut Zaeni (2002:68) adalah sebagai berikut:

- a. Fase 1: Persiapan
- b. Fase 2: Pelaksanaan
- c. Fase 3: Evaluasi

Berdasarkan langkah-langkah di atas diharapkan hasil belajar siswa dicapai sesuai yang direncanakan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

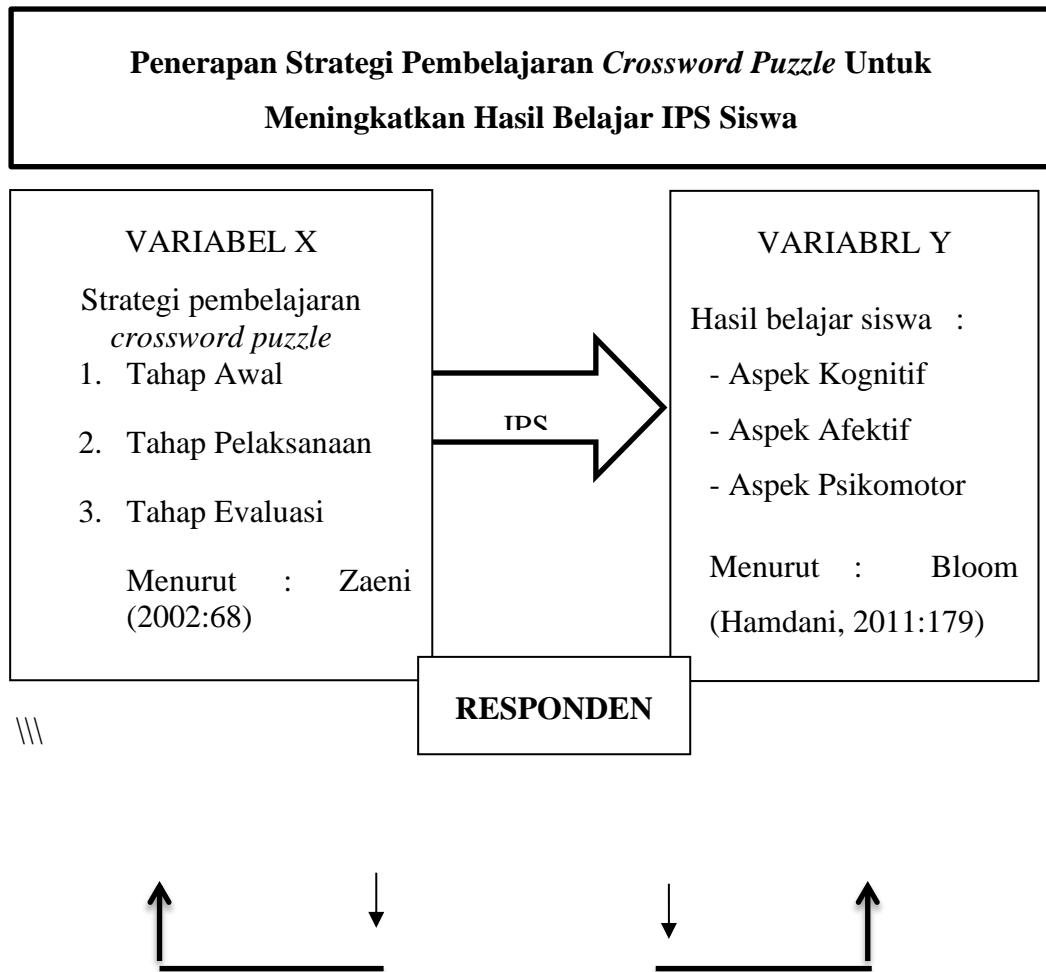
Selanjutnya Benjamin S. Bloom (Hamdani, 2011:179) mengklasifikasikan hasil belajar kedalam tiga ranah yaitu:

1. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan berfikir (pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis) seseorang terhadap suatu materi pelajaran.
2. Aspek afektif berkaitan dengan penyikapan, perasaan, minat, moralitas seseorang terhadap suatu materi.
3. Aspek psikomotor berkaitan dengan fungsi sistem syaraf, otot, dan fungsi fisikis. Wujudnya berupa kemampuan mencipta, berkreasi dan sejenisnya.

Mengacu pada uraian-uraian tentang permasalahan diatas serta alternatif solusi pemecahan masalah maka penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagaimana kerangka pemikiran yang digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1.1

Kerangka pemikiran



METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012:8) bahwa:

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian,

analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Adapun eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono, 2012:72).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *One Group Pretest-Posttest Design*, sebagaimana yang dikemukakan oleh Darmadi (2011:200): "*One Group Pretest-Posttest Design* adalah desain penelitian yang melibatkan satu kelompok yang diberi *pretest* (O), diberi suatu treatment (X) dan diberi *posttest* (O). Keberhasilan treatment ditentukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*".

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono., 2012:80). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN Girimukti I Cikelet (Tahun Pelajaran 2015/2016) yang terdiri dari 6 kelas, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas V SDN Girimukti I Cikelet kabupaten Garut, yaitu berjumlah 25 orang.

Adapun Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2012:145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Kegiatan observasi dilakukan dengan cara meninjau langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan gambaran mengenai Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPS.
2. Tes Sudjana (2013: 35) tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tertulis) dan dalam bentuk perbuatan (tes tindakan).
3. Kuesioner Menurut Sugiyono (2012:142) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

4. Dokumentasi adalah mengumpulkan data dengan cara mengalir atau mengambil data-data dari catatan, dokumentasi, administrasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam hal ini dokumentasi di peroleh melalui dokumen-dokumen atau arsip-arsip dari lembaga yang diteliti (Nasution, 2003:143).

Adapun Teknik Pengolahan Data dalam penelitian ini adalah : Validitas dan Reliabilitas Instrumen, Uji Beda Butir Test, dan Uji Tingkat Kesukaran Tes, Skoring Aktifitas Belajar Siswa, Skoring Hasil Observasi Aktifitas Belajar siswa.

Adapun Teknik Analisis Data dalam penelitian ini adalah: Uji Hipotesis Hasil *Pretest* dan *Posttest*, Uji t' atau uji t kritis, Analisis Deskriptif, dan Uji Hipotesis.

1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Tes

Uji validitas yang dimaksud adalah validitas butir, yaitu validitas untuk membuktikan bahwa butir tes dapat menjalankan fungsi pengukurannya dengan baik. Pengujian validitas isi maupun validitas konstruksi dari suatu tes dilakukan sebelum tes hasil belajar tersebut dilaksanakan (Sudijono, 2006: 167).

Penelitian ini memberikan soal tes kepada kelas yang diatas objek penelitian (kelas 6), hanya untuk menguji validitas dan reliabilitas butir tes. Sedangkan pada pretes kelas 5 (objek penelitian) dibutuhkan hasil uji beda dan tingkat kesukaran. Setelah dilakukan pengujian validitas butir tes kepada kelas 6, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa dari 17 soal tes yang telah diujikan di lapangan sebanyak 10 soal dinyatakan valid karena hasil korelasinya di atas 0,3 dan termasuk kepada kriteria valid rendah, sedang dan tinggi, yaitu soal nomor 1, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14 dan 17. Adapun 7 soal tes lainnya dinyatakan tidak valid karena hasil korelasinya di bawah 0,3 yaitu soal nomor 2, 3, 4, 6, 13, 15 dan 16.

Selanjutnya pengujian dilakukan dengan menguji reliabilitas suatu tes. Reliabel artinya dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Suatu alat ukur yang baik adalah alat pengukur yang mempunyai reliabilitas yang tinggi, artinya setiap kali alat pengukur digunakan untuk mengukur hal yang sama, maka hasil pengukurannya tetap. Reliabilitas suatu tes pada hakikatnya menguji keajegan pertanyaan tes yang didalamnya berupa seperangkat butir soal apabila diberikan berulang kali pada objek yang sama. Suatu tes dikatakan reliabel apabila beberapa kali pengujian menunjukkan hasil yang relatif sama (Arikunto, 2010: 221).

Berdasarkan tes yang sudah dilakukan di lapangan sebanyak 17 soal dari 25 siswa, dapat diperoleh kesimpulan bahwa tingkat reliabilitas tes nya sebesar 1,65 dan termasuk kepada kriteria sangat reliabel.

2. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes

Dari 17 butir soal yang diajukan terdapat sebanyak 4 soal yang dikategorikan mudah karena hasil tingkat kesukarannya berada pada rentang $0,70 < TK \leq 1,00$. Sedangkan sebanyak 13 butir soal lain dikategorikan cukup mudah karena hasil tingkat kesukarannya berada pada rentang $0,30 < TK \leq 0,70$

3. Hasil Uji Beda Soal Tes

Dari 17 soal dapat diketahui 6 soal dikategorikan jelek karena berada pada rentang $0,00 < DP \leq 0,20$. Sedangkan sebanyak 5 butir tes lainnya dikategorikan cukup karena berada pada rentang $0,20 < DP \leq 0,40$. Selain itu terdapat 6 butir tes yang dikategorikan cukup karena berada pada rentang $0,40 < DP \leq 0,70$.

4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Girimukti I Cikelet setelah dibagikan kuesioner kepada masing-masing siswa maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa dari 16 butir kuesioner dinyatakan valid karena nilai "t hitung" lebih besar dari "t tabel".

Penelitian di lapangan menunjukkan tingkat reliabilitas kuesioner yang diberikan kepada 25 responden dengan 16 pernyataan dinyatakan sangat tinggi karena berada pada rentang, $r_{11} \leq 0,854$.

5. Deskripsi Variabel Penelitian Hasil Belajar (Y)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes untuk mengukur variabel Y yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan Materi Peninggalan Sejarah Pada Masa Hindu di Indonesia. Tes tersebut dilakukan sebanyak 2 kali yaitu *pretest*, dan *posttest* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh guru kelas.

Pretest adalah serangkaian tes yang diberikan kepada siswa untuk mengukur pemahaman pertama yang dimiliki oleh siswa sebelum dilaksanakan kegiatan belajar mengajar. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 8 September 2016

dengan mengujikan sebanyak 17 pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dan didapatkan perolehan rata-ratanya adalah 54,35 kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65 yang sudah ditetapkan. Maka dilaksanakanlah *posttest* yang dilakukan dengan menggunakan penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan harapan supaya hasil belajarnya meningkat.

Sedangkan *posttest* dilaksanakan pada tanggal 10 September 2016 dengan mengujikan 17 soal kepada siswa yang sudah diberikan penjelasan materi peninggalan sejarah kerajaan hindu di Indonesia. Maka diperoleh hasil rata-rata nilainya yaitu sebesar 77,18. Hal ini dirasa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) IPS sebesar 65 yang sudah ditetapkan.

6. Hasil Uji Hipotesis

Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$, $8,5820 > 2,010$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa dengan menerapkan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Pada Masa Hindu di Indonesia.

7. Hasil Observasi

Observasi dilakukan sebanyak satu kali yaitu pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 8 September 2016 dengan menerapkan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* yang diawali dengan pemberian *pretest*. Adapun hasil observasi siswa pada saat pelaksanaan penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada pertemuan pertama yang dinyatakan baik dengan skor 80,57%, yang dinyatakan cukup baik dengan skor 14,85%, dan yang dinyatakan kurang baik dengan skor 4,57%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa

Berdasarkan hasil pengolahan data *pretest* yang dilakukan pada tanggal 8 September 2016 terhadap 25 siswa kelas V SDN Girimukti I Cikelet Kabupaten Garut hasilnya tidak memuaskan dikarenakan pembelajaran belum menerapkan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* serta siswa belum mendapatkan

pengetahuan mengenai materi tersebut. Sehingga diperoleh rata-rata hasil *pretest* yang jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65 yang sudah ditetapkan.

Namun setelah diberikan perlakuan dengan penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* selanjutnya dilaksanakan kembali tes di akhir pembelajaran atau yang kita sebut dengan *pos test* dengan rata-rata nilai 77,18 dalam hal ini dapat dijadikan perbandingan hasil yang lebih bagus serta hasil belajarnya meningkat yaitu sebesar 22,8 persen dari tes pertama (*pretest*). Sehingga penelitian ini dapat membuktikan bahwa dengan menerapkan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Pada Masa Hindu di Indonesia.

Jika dilihat dari sifat hubungan kedua variabel ini adalah positif searah artinya semakin naik penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* maka semakin naik pula hasil belajar siswa, sebaliknya semakin turun penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* maka semakin turun pula hasil belajar siswa.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan bentuk peninjauan kembali dari penyampaian materi yang disampaikan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang berbentuk teka-teki yang akan mengundang partisipasi siswa (Silberman, 2009 :246).

Selain itu, strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah salah satu strategi pembelajaran aktif bagi siswa yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini melibatkan siswa secara aktif sejak awal (Hisyam, 2008: 71).

Selaras dengan teori Thorndike yang mengemukakan dalam hukum teorinya yaitu hukum akibat (*law of effect*) mengenai pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan bahwa menurut hukum ini jika suatu tindakan yang diikuti akibat menyenangkan maka tindakan tersebut akan cenderung diingat dan diulangi pada waktu yang lain. Sebaliknya suatu tindakan yang diikuti akibat yang tidak menyenangkan maka tindakan tersebut cenderung bosan dan tidak diulangi pada waktu yang lain.

Dalam pelaksanaannya *Crossword Puzzle* dilakukan dengan beberapa tahap, Menurut Zaini (2002 :68), menyatakan setidaknya, ada tiga tahap dalam

pembelajaran dengan Strategi *Crossword Puzzle*, yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Pada akhirnya dapat disimpulkan dengan menerapkan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peninggalan sejarah pada masa Hindu di Indonesia terdapat peningkatan..

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa (Penelitian eksperimen di Kelas V SDN Girimukti I Cikelet Kabupaten Garut) dapat diperoleh kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* di kelas V SDN Girimukti I Cikelet Kabupaten Garut dikategorikan baik. Hal ini dibuktikan dengan persentase rata-rata jawaban responden terhadap item pertanyaan kuesioner yang diajukan sebesar 76,20%.
2. Berdasarkan hasil analisis data didapat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Pada Masa Hindu di Indonesia di kelas V SDN Girimukti I Cikelet Kabupaten Garut menunjukkan adanya peningkatan dengan grafik menaik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil belajar dari dua kali tes yaitu hasil *pretest* dan *posttest* dengan menerapkan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* adanya perbedaan hasil *pretest* yaitu 54,35 hasil *posttest* yaitu 77,18.
3. Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Variabel X) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa di Kelas V SDN Girimukti I Cikelet Kabupaten Garut (Variabel Y) adapun peningkatannya sebesar 22,83 persen. Sedangkan berdasarkan nilai t_{hitung} disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa materi Peninggalan Sejarah Pada Masa Hindu di Indonesia di Kelas V SDN Girimukti I Cikelet Kabupaten Garut diterima karena $T_{hitung} > T_{tabel}$, $8,5820 > 2,010$ maka hipotesis H_1 diterima dan hipotesis H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan yang telah dikemukakan, berikut ini beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan dalam pemberian motivasi yang diberikan sehingga dapat membantu ke arah pendidikan yang lebih baik. Oleh karena itu, kepada pihak-pihak berikut disarankan :

1. Bagi Guru

Guru lebih mengembangkan model, pendekatan, strategi, teknik dan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan bersemangat untuk belajar.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu masukan dalam rangka pembinaan guru yang lebih baik dimasa mendatang. Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi perlengkapan alat peraga atau media pembelajaran untuk membantu guru dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan membuat siswa menjadi senang dalam belajar.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, sebaiknya ditindak lanjuti dengan cara mengembangkan penelitian sejenis tetapi dengan pokok pembahasan yang berbeda. Sehingga dapat dilihat bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* memang sangat sesuai untuk diterapkan pada Ilmu Pengetahuan Sosial lainnya dan dijenjang kelas lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Cet.ke-15, Jakarta : Rineka Cipta.
- Abdurrahman. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arif, Arifuddin. 2008. *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kultura Press.
- Abdul Wahab, Khalaf. 1994. *lmU Ushul Fiqh*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Alim, Muhamad. 2006. *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Departemen Agama. 2004. *Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta : Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam.
- D. Marimba, Ahmad. 1989. *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Al-Ma'arif Group.

- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. cetakan ke dua. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cetakan Ke-2. Bandung: Alfabeta
- Damodar, Potter, 2010. *Dasar-dasar Ekonometrika*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Fathurrahman, Pupuh. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hakim, Lukmanul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Putra.
- Ijudin. 2016. *Bahan Kuliah Ilmu Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi*. UNIGA
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Mujib, Abdul. 2006. *Ilmu Pendidikan Islam* Jakarta: Kencana Prenada Media.
- M.A,Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan pertama. Bandung: Pustaka Setia.
- Mahmud, dan Priatna, Tedi. 2008. *Kajian Epistemologi, Sistem dan Pemikiran Tokoh Pendidikan Islam*. Bandung: Azkia PustakaUtama.
- Nasution, 2003. *Metodologi Research Penelitian Ilmia*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Nazir, M. 2014. *Metode*. Bogor *Penelitian*. Cetakan Kesembilan: Ghalia Indonesia.
- Puskur. 2014. *Belajar dan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Ramayulis. 2005. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta. Kalam Mulia.
- Riyanto, Yatim. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media
- Riyanto, Bambang. 2010. *Dasar-Dasar Pembelajaran*. Yogyakarta: BPFE Yayasan Penerbit Gajah Mada
- Riasty, Dini. 2012. *Peningkatan Prestasi Belajar IPS Pokok Bahasan Peta Melalui Strategi Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas IV MI Sukorejo*. STAIN Salatiga : Tidak diterbitkan
- Riduwan. 2006. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan dan Sunarto. 2007. *Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Tafsir, Ahmad. 2008. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Trianto.2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Bumi aksara
- Trianto. 2011. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung : Fokus Media, 2009.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

- Syaepudin, Udin, dan Makmun, abin. 2005. *Perencanaan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Somantri, N. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya dan Program Pasca Sarjana UPI.
- Syaiful Bahri, Djamarah. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful, Djamarah dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sudjana. 2010. *Metode Statistika*. Bandung: Penerbit Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Fakto-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Silberman, Mel. 2009. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Suhada, Idad. 2010. *Pendidikan IPS di SD/MI*. Bandung: Solo Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono, 2012. *Statistik untuk Penelitian*. Cetakan Ke-21. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Raja Grafindo Persada.
- Sundayana, R. 2010. *Panduan Praktikum Komputasi Data Statistika*. Garut: STKIP Garut.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2002. *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: IAIN Sunan Kalijaga.
- Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani