

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *CROSSWORD*  
*PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS IV SD  
NEGERI 6 MERAK BATIN NATAR**

**(skripsi)**

**Oleh**

**TITIN KURNIAWATI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2019**

## ABSTRAK

### **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS IV SD NEGERI 6 MERAK BATIN NATAR**

Oleh

**TITIN KURNIAWATI**

Latar belakang rendahnya hasil belajar peserta didik, yakni pada kelas IVB peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Tematik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Natar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain eksperimen *Non-Equivalent Group Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket untuk mengukur efektivitas pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*, sedangkan soal tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Tematik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Natar.

**Kata kunci:** *crossword puzzle*, hasil belajar, tematik.

## **ABSTRACT**

### ***INFLUENCE OF ACTIVE LEARNING STRATEGIES OF PUZZLE CROSSWORD TYPE ON THE RESULTS OF THEMATIC LEARNING IN CLASS IV OF STATE 6ST STATE OF NATURAL BRAND***

**By  
TITIN KURNIAWATI**

*The problem of The research of the low learning outcomes of students, IVB class, KKM that has been determined was 75. The purpose of this study was to determine the effect of the application of crossword puzzle type active learning strategies to the fourth grade Thematic learning outcomes of SD Negeri 6 Merak Batin Natar. The type of the research used experimental research with experimental design of Non-Equivalent Group Design. The data collection was done by using a questionnaire to measure the effectiveness of the influence of the implementation of crossword puzzle type active learning strategies, while multiple choice test questions to measure student learning outcomes. The results of the researches shoned that researches are influences from the application of the crossword puzzle type active learning strategies to the fourth grade Thematic learning outcomes of SD Negeri 6 Merak Batin Natar.*

**Keywords:** *crossword puzzle, learning outcomes, thematic.*

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *CROSSWORD*  
*PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS IV SD  
NEGERI 6 MERAK BATIN NATAR**

Oleh

**TITIN KURNIAWATI**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN  
AKTIF TIPE *CROSSWORD PUZZLE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK  
KELAS IV SD NEGERI 6 MERAK BATIN  
NATAR**

Nama Mahasiswa : **Titin Kurniawati**

No. Pokok Mahasiswa : 1413053133

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

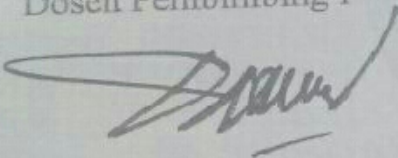
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

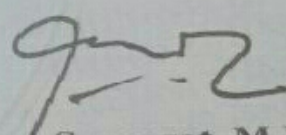
**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

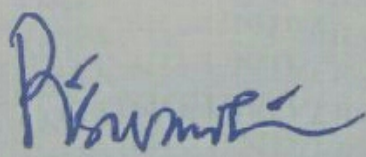
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
**Dr. Darsono, M.Pd.**  
NIP 19541016 198003 1 003

  
**Drs. Sarengat, M.Pd.**  
NIP 19580608 198403 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



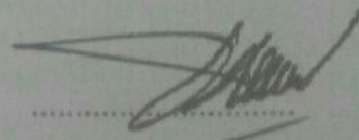
**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP 19760808 200912 1 001



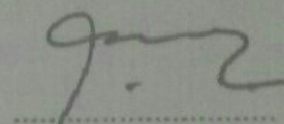
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

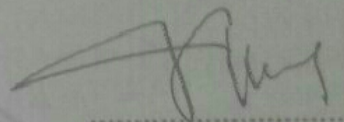
Ketua : Dr. Darsono, M.Pd.



Sekretaris : Drs. Sarengat, M.Pd.



Penguji Utama : Dra. Nelly Astuti, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patnan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 06 Agustus 2019



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titin Kurniawati  
NPM : 1413053133  
Program Studi : S1 PGSD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar tematik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Natar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 6 Agustus 2019  
Yang membuat Pernyataan



**Titin Kurniawati**  
NPM 1413053133

## **RIWAYAT HIDUP**



Peneliti bernama Titin Kurniawati, dilahirkan di Natar, pada tanggal 30 April 1995. Peneliti adalah anak kelima dari lima bersaudara, putri dari pasangan Bapak Subagio dan Ibu Tukijem.

Peneliti memulai pendidikan pada tahun 2002 di MI Mathlaul anwar Tanjung Senang dan lulus tahun 2008, menempuh pendidikan menengah di SMP Negeri 1 Natar lulus pada tahun 2011, dan melanjutkan ke SMA Negeri 1 Natar lulus pada tahun 2014.

Pada tahun 2014, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.



## **MOTO**

*“Ataukah kamu mengira bahwa, kamu akan masuk surga, padahal belum datang kepadamu (cobaan) seperti yang dialami orang-orang terdahulu sebelum kamu.”*

*(QS. Al-Baqarah: 214)*

*“Tidak ada kesulitan yang selamanya, tidak ada kebahagiaan yang selamanya”*

*(Fahrudin Faiz)*

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmanirrohim*

*Puji syukur kehadiran Allah SWT, shalawat dan salam semoga selalu  
tercurahkan kepada Rasulullah SAW:*

- ❖ *Dzikir dan shalat kupersembahkan sebagai tanda syukurku kepada Allah SWT.*
- ❖ *Kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta untuk kedua orangtuaku, Bapak Subagio dan Ibu Tukijem  
Terimakasih untuk semua pengorbanan dan cinta kasih yang takkan pernah mampu terbayarkan oleh apapun.*
- ❖ *Kakak yang kukasihi, windariyati, Winani, Nur Kholis, Taufik  
Terima kasih semangat yang telah tertular dalam episod-episod kehidupan.*
- ❖ *Semua Pendidik kehidupan, abang dan yunda yang telah mengajarkan banyak hal, Terima kasih atas semua bantuan, dukungan, ilmu, dan nasihat-nasihat yang membuatku selalu belajar untuk menjadi manusia yang lebih baik.*

*Almamater tercinta “Universitas Lampung”.*

## SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Natar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.

5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung sekaligus Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan saran yang sangat bermanfaat, serta memajukan kampus PGSD tercinta.
6. Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan sabar dan telaten, serta memberikan banyak saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak Drs. Sarengat, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan dengan sabar, serta memberikan masukan yang sangat berguna bagi penyempurnaan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf karyawan S1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Ibu Ummi Kalsum, S.Pd., Kepala SD Negeri 6 Merak Batin yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Ibu Sunidar Winarni, S.Pd., Kepala SD Negeri Pancasila yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji instrumen penelitian.
12. Ibu Kardianah, S. Pd., Guru Kelas IVB SD Negeri Merak Batin yang peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
13. Ibu Triyani Valentina, S. Pd., Guru Kelas IVA SD Negeri 6 Merak Batin yang peneliti jadikan sebagai kelas kontrol yang telah membantu dan



memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.

14. Dewan guru dan staf tata usaha SD Negeri 6 Merak Batin yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
15. Peserta didik SD Negeri 6 Merak Batin Natar terkhusus kelas IV yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
16. Sahabat-sahabat terbaik yang selalu mendukung dan memotivasi.
17. Tim sukses skripsi yang saling menyemangati dan bersedia membantu dalam seminar dan ujianku: fitriani, martin, eka, hasanah, lulu, anwar.
18. Seluruh rekan-rekan S-1 PGSD angkatan 2014 terkhusus Kelas C, terimakasih atas pembelajaran dan persahabatan yang indah, bersama kalian aku lewati perjuangan menempuh gelar Sarjana Pendidikan.
19. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SWT. melindungi dan membalas semua orang yang telah memberikan kebaikan kepada peneliti. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua. Aamiin.

Metro, 6 Agustus 2019  
Peneliti

**Titin Kurniawati**  
NPM 1413053133

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	9
<b>II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS</b> .....	10
A. Belajar dan Hasil Belajar .....	10
1. Pengertian Belajar .....	10
2. Hasil Belajar.....	11
a. Strategi Pembelajaran .....	13
b. Strategi Pembelajaran Aktif .....	13
c. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif .....	14
d. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Crossword Puzzle</i> .....	16
1) Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Crossword</i> <i>Puzzle</i> .....	16
2) Karakteristik Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Crossword</i> <i>Puzzle</i> .....	17
3) Langkah-langkah dalam Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Crossword Puzzle</i> .....	18
4) Kelebihan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Crossword Puzzle</i> .....	19
a) Kelebihan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Crossword</i> <i>Puzzle</i> .....	20
b) Kelemahan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Crossword</i> <i>Puzzle</i> .....	21
e. Pembelajaran tematik .....	21
1) Pengertian Pembelajaran Tematik.....	21

2) Tujuan Pembelajaran Tematik.....	23
f. Pendekatan Saintifik .....	23
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Pikir.....	28
D. Hipotesis Penelitian .....	29
<b>III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian .....	30
B. Prosedur Penelitian .....	31
C. <i>Setting</i> Penelitian .....	32
D. Variabel Penelitian.....	33
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
1. Populasi Penelitian .....	34
2. Sampel Penelitian .....	34
F. Definisi Operasional Variabel .....	35
G. Teknik Pengumpulan Data.....	36
1. Observasi .....	36
2. Studi Dokumentasi .....	36
3. Tes .....	37
4. Angket .....	41
H. Instrumen Penelitian .....	42
I. Uji Persyaratan Instrumen .....	42
1. Uji Validitas Instrumen .....	42
2. Uji Reliabilitas Instrumen .....	43
3. Hasil Uji Persyaratan Instrumen .....	44
J. Teknik Analisis Data .....	44
1. Uji Prasyarat Analisis Data .....	44
2. Teknik Analisis Data .....	46
3. Pengujian Hipotesis .....	48
<b>IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian .....	50
1. Visi dan Misi.....	50
2. Keadaan Sarana dan Prasarana.....	51
3. Keadaan Peserta Didik .....	51
4. Keadaan Tenaga Pendidik.....	52
B. Pelaksanaan Penelitian .....	53
1. Persiapan Penelitian .....	53
2. Pelaksanaan Penelitian .....	53
3. Pengambilan Data Penelitian .....	55
C. Deskripsi Data Penelitian.....	55
D. Analisis Data Penelitian .....	55
1. Data Hasil Belajar .....	55
2. Analisis Angket Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Crossword</i> <i>Puzzle</i> .....	59
E. Uji Persyaratan Analisis Data .....	61
1. Uji normalitas.....	61

2. Uji Homogenitas .....	62
3. Uji Hipotesis .....	62
F. Pembahasan.....	63
G. Keterbatasan Penelitian.....	67
<b>V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Hasil Ujian Semester Ganjil kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin tahun pelajaran 2018/2019.....	5
2. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Tahun Pelajaran 2018/2019 .....	34
3. Klasifikasi Pengategorian variabel X .....	36
4. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Tema 6 .....	38
5. Kisi-kisi respon siswa terhadap penerapan pembelajaran aktif tipe <i>Crossword Puzzle</i> .....	42
6. Koefisien Reabilitas .....	44
7. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 6 Merak Batin.....	51
8. Jumlah Peserta Didik SD Negeri 6 Merak Batin.....	51
9. Data Pendidik & staf SD Negeri 6 Merak Batin.....	52
10. Hasil uji Validitas & Reabilitas Instrumen .....	54
11. Peningkatan nilai kelas eksperimen .....	56
12. Peningkatan nilai kelas kontrol.....	57
13. Penggolongan nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	58
14. Data angket respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran aktif tipe <i>crassword puzzle</i> .....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir .....	29
2. Desain eksperimen .....	31
3. Perbandingan nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	58
4. Perbandingan rata-rata <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	59
5. Hasil penerapan strategi pembelajaran aktif tipe <i>crassword puzzle</i> .....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
<b>1. Dokumen Surat-surat</b> .....	75
1.1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas .....	76
1.2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	77
1.3. Surat Keterangan dari Fakultas .....	78
1.4. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV B.....	79
1.5. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV A.....	80
1.6. Surat Pemberian Izin Penelitian .....	81
1.7. Surat Keterangan Penelitian .....	82
<b>2. Perangkat Pembelajaran</b> .....	83
2.1. Pemetaan KD dan KI .....	84
2.2. Silabus .....	88
2.3. RPP Kelas Eksperimen .....	91
2.4. RPP Kelas Kontrol .....	110
2.5. Lembar Observasi Penelitian Pendahuluan.....	128
2.6. Lembar Hasil Wawancara Penelitian Pendahuluan .....	130
2.7. Lembar Observasi Terhadap Guru .....	132
2.8. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	134
<b>3. Instrumen Pengumpul Data</b> .....	137
3.1. Sol Uji Instrumen .....	138
3.2. Kunci Jawaban Soal uji Instrumen.....	143
3.3. Soal <i>Pretest</i> .....	144
3.4. Soal <i>Posttest</i> .....	147
3.5. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	150
3.6. Soal <i>Crossword puzzle</i> .....	151
3.7. Angket .....	153
<b>4. Hasil Uji Coba Instrumen tes</b> .....	155
4.1. Uji Validitas Instrumen Tes .....	156
4.2. Uji Reliabilitas Instrumen .....	158
<b>5. Hasil Analisis Data &amp; Skor Angket</b> .....	159
5.1. Uji Normalitas .....	160
5.2. Uji Homogenitas .....	167
5.3. Uji Hipotesis .....	170
<b>6. Tabel Tabel Statistik</b> .....	172
6.1. Tabel Nilai r .....	173

6.2. Tabel Nilai Chi Kuadrat .....	174
6.3. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal 0-Z.....	175
6.4. Tabel Nilai-nilai Distribusi F (probabilita 0,05) .....	176
<b>7. Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....</b>	<b>177</b>
7.1. Dokumentasi Proses Uji Instrumen.....	178
7.2. Dokumentasi Proses Pembelajaran di Kelas Kontrol.....	180
7.3. Dokumentasi Proses Pembelajaran di Kelas Eksperimen.....	182



## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan juga merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan peserta didik melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sebagaimana dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 secara tegas menyatakan bahwa.

Pendidikan merupakan 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.

Pendidikan dasar diselenggarakan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat berupa pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar. Selain itu, pendidikan dasar juga berfungsi mempersiapkan peserta didik untuk masuk kejenjang selanjutnya. Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 34 ayat 1 tentang wajib belajar menyatakan bahwa, setiap warga negara yang berusia 6 (enam) tahun dapat

mengikuti program wajib belajar, dan pasal 6 ayat 1 setiap warga negara yang berusia 7-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar.

Pendidikan dapat diperoleh dari lembaga-lembaga pendidikan baik itu lembaga formal maupun nonformal. Lembaga pendidikan formal dilaksanakan oleh pemerintah dan masyarakat. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memungkinkan seseorang untuk mendapat, menggali, dan meningkatkan pengetahuan sesuai dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 dalam standar proses yang berbunyi.

(1) Standar proses pendidikan dasar dan menengah selanjutnya disebut standar proses merupakan kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan dasar menengah untuk mencapai kompetensi lulusan. (2) Standar proses sebagaimana dimaksud pada ayat 1 tercantum pada lampiran yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari peraturan menteri ini.

Lembaga pendidikan formal di sekolah tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Pendidik sebagai *teacher center* yang menjelaskan pembelajaran, dan menciptakan suasana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini penting sekali untuk dipertimbangkan karena merupakan tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik, pendidik harus inovatif dan kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Selain peran pendidik, peran peserta didik juga sangat penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, peserta didik juga harus berperan aktif dalam pembelajaran. Interaksi yang baik antara pendidik dengan peserta didik akan menghasilkan hubungan timbal balik yang mempengaruhi ketercapaian tujuan

pembelajaran, pendidik juga perlu mengadakan pemilihan strategi pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode atau strategi yang tepat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Rakhmat, 2006: 213).

Keberhasilan proses belajar mengajar juga didukung oleh adanya kurikulum.

Diberlakukannya kurikulum 2013 diharapkan mampu menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif. Sehingga dalam proses pembelajaran, pendidik dituntut untuk memberikan inovasi baru dan merancang kegiatan pembelajaran, selain itu pendidik juga dituntut memiliki keterampilan dalam memilih model atau materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran Tematik di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses pembelajaran dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya. Pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada terciptanya suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku dimasyarakat.

Menurut Soemantri (1967) tujuan pembelajaran Tematik adalah mudah memusatkan perhatian pada satu tema tertentu, lebih dapat mengembangkan potensi peserta didik. Oleh Karena itu diharapkan kelak dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, yang bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

Menurut Setianingsih (2009) menyatakan bahwa dalam pembelajaran Tematik adalah pembelajaran yang dapat mengembangkan kompetensi berbahasa, pengalaman dan pemahaman lebih. Peneliti mencoba mengeksplor kemampuan peserta didik pada saat observasi ternyata peneliti melihat bahwa di kelas aktivitas pendidik lebih dominan daripada peserta didik. Sehingga hal tersebut membuat peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain itu juga, berdasarkan hasil studi dokumentasi pada bulan Desember 2018, diperoleh informasi bahwa pada kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin masih rendah nilainya pada pembelajaran tematik.

Adapun persentase ujian semester ganjil pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Persentase hasil ujian semester ganjil pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Tahun Pelajaran 2018/2019**

		Tema 1		Tema 2		Tema 3		Tema 4		Tema 5	
		T	TT	T	TT	T	TT	T	TT	T	TT
IV A	30 Peserta didik	16	14	20	10	20	10	22	8	26	4
IV B	28 Peserta didik	14	14	16	12	15	13	17	11	19	9
Persentase (%)	IV A	53,3 %	46,67 %	66,67 %	33,3 %	66,67 %	3,33 %	73,3 %	26,67 %	86,67 %	13,3 %
	IV B	50 %	50 %	57,14 %	42,85 %	53,57 %	46,42 %	60,71 %	39,28 %	67,85 %	32,14 %

(Sumber: Dokumentasi nilai ujian Semester Ganjil kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin)

Keterangan

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 1. terlihat beberapa mata pelajaran, yaitu tema 1 sebanyak 50%, tema 2 sebanyak 42%, tema 3 sebanyak 46%, tema 4 sebanyak 39% dan tema 5 sebanyak 32% . Dapat dilihat bahwa peserta didik kelas IV masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) salah sehingga dapat dilihat masih banyak peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar.

Mulyasa (2013:131) menyebutkan bahwa suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh peserta didik di kelas telah mencapai KKM. Merujuk pendapat ahli dapat diketahui bahwa hasil belajar di kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin masih rendah.

Peneliti melaksanakan observasi saat pembelajaran sedang berlangsung, untuk melihat lebih detail permasalahan yang ada di kelas IV terutama kelas IV B SD Negeri 6 Merak Batin. Berdasarkan observasi yang peneliti laksanakan di kelas IV B SD Negeri 6 Merak Batin, terlihat proses pembelajaran di kelas IV B masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).

Pendidik lebih banyak menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran, akibatnya pendidik memberikan pertanyaan kepada peserta didiknya, namun peserta didik kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik. Selain itu, peserta didik merasa kurang

senang dan mudah melupakan pelajaran yang disampaikan disekolah dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Permasalahan tersebut diharapkan dapat diatasi salah satunya dengan cara pendidik menerapkan pembelajaran aktif dengan strategi strategi yang menarik agar peserta didik dapat lebih aktif dan mampu meningkatkan pemahaman tentang apa yang dipelajari. Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* (teka-teki silang).

Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan suatu strategi yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran. Silberman (2016: 256) menyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* ini adalah peninjauan kembali pelajaran dalam bentuk *crossword puzzle* yang mengundang minat dan partisipasi peserta didik.

Sedangkan Zaini (2008: 71) menyatakan bahwa *crossword puzzle* yang digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Juga dengan pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Menurut peneliti memiliki beberapa alasan yang mendasari perlunya menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* karena dalam pelaksanaannya, peserta didik diajak untuk meninjau kembali materi yang diajarkan dengan bentuk *crossword puzzle* sehingga mendukung daya ingat peserta didik dalam materi yang telah diajarkan yang nantiya akan

berpengaruh terhadap hasil belajar yang diinginkan. Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* juga dapat membuat peserta didik menjadi berminat dan berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Penelitian pendukung sebelumnya yang menjadi referensi dilakukan oleh Laksmi (2014) disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe teka-teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dan penelitian yang dilakukan oleh Yuliana (2016) disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SD Sekar Suli Yogyakarta.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengangkat judul dalam skripsi ini, yaitu: “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Natar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Pembelajaran belum menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan.
3. Rendahnya hasil belajar Tematik peserta didik.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah dalam penulisan ini pada “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Natar”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Natar?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian skripsi ini digunakan untuk memperoleh hasil yang lebih jelas dan terarah, perlu ditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Natar.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam kaitannya dengan penelitian ini bagi.

#### **1. Peserta didik**

Diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* kepada peserta didik, mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik.



## **2. Pendidik**

Memperluas pengetahuan pendidik mengenai strategi pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik serta dapat memberikan dan mengembangkan kualitas mengajar pendidik.

## **3. Sekolah**

Menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di SD Negeri 6 Merak Batin.

## **4. Peneliti**

Menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai strategi pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan tentang penulisan eksperimen dan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Natar.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin.
4. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 6 Merak Batin semester ganjil.

## II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

### A. Belajar dan Hasil belajar

#### 1. Pengertian Belajar

Perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan hasil dari proses belajar. Perubahan yang terjadi melalui belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan untuk hidup (*life skill*) bermasyarakat meliputi keterampilan berpikir (memecahkan masalah), keterampilan sosial, dan yang tidak kalah pentingnya adalah nilai dan sikap. Akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi dalam diri seseorang merupakan hasil proses belajar. Yang harus digaris bawahi bahwa perubahan hasil belajar diperoleh karena individu yang bersangkutan berusaha untuk belajar.

Sunaryo dalam Komalasari (2014: 2) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Kasmadi dan Sunariah (2014: 29) mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang

lain. Suatu program pembelajaran yang baik, haruslah memenuhi kriteria daya tarik (*appeal*), daya guna (*efektifitas*), dan hasil guna (*efisiensi*).

Hamdani (2011: 21) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. adapun Masitoh (2009: 3) mendefinisikan belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan sehingga membuat suatu perubahan perilaku yang berbentuk kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Susanto (2013: 4) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Berdasarkan pendapat peneliti, menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Peserta didik akan memperoleh motivasi, pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku, sehingga terjadi perubahan dalam diri seseorang yang berbentuk kognitif, afektif, maupun psikomotor.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari sebuah pembelajaran, karena hasil belajar menggambarkan keberhasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran. Susanto (2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang

menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Adapun Suprijono (2012: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Kasmadi dan Sunariah (2014: 44) bahwa hasil belajar secara normatif merupakan hasil penilaian terhadap kegiatan pembelajaran sebagai tolok ukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang dinyatakan dengan nilai berupa huruf dan angka. Bloom dalam Kosasih dan Sumarna (2013: 38) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga katagori ranah sebagai berikut.

- 1) Ranah Kognitif  
Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
- 2) Ranah Afektif  
Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
- 3) Ranah Psikomotor  
Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, menghubungkan, dan mengamati.

Hasil belajar yang tercapai atau belum sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal dalam Susanto (2013: 5) bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan peserta didik. Menurut peneliti, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan peserta

didik. Kemajuan prestasi belajar peserta didik tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan.

**a. Strategi Pembelajaran**

Pembelajaran adalah upaya agar peserta didik belajar. Dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang merupakan suatu upaya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kemp dalam Hamruni (2011: 2) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Ruminiati (2007:2.3) berpendapat bahwa strategi dalam pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sedangkan menurut Sanjaya (2006: 126) strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Gerlach & Ely dalam Hamruni (2011: 2) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu.

**b. Strategi Pembelajaran Aktif**

Strategi pembelajaran aktif pada dasarnya merupakan suatu cara yang digunakan pendidik dalam upaya memperdalam proses belajar mengajar untuk mengupayakan peserta didik agar yang semula belum aktif menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Zaini (2008: 14)

menjelaskan bahwa strategi pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif.

Menurut Silberman dalam Hamdani (2011: 49) strategi pembelajaran aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif, meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik menjadi aktif. Mulyasa (2004: 241) dalam strategi pembelajaran aktif setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dikaitkan dengan pengetahuan yang sudah ada dan dikemas dengan proses pembelajaran yang aktif. Dengan pemilihan strategi yang tepat, diharapkan peserta didik dapat belajar secara aktif dan peserta didik juga memiliki kemauan tinggi untuk mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif adalah suatu cara pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif dengan materi pelajaran yang baru dan dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. dengan demikian, peserta didik memiliki kemauan tinggi untuk mengikuti proses belajar mengajar.

### **c. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif**

Sama halnya dengan model-model pembelajaran yang memiliki banyak tipe dan jenis, strategi pembelajaran aktif juga memiliki banyak jenis atau disebut juga dengan macam-macam strategi pembelajaran. Macam-

macam strategi ini dapat dikembangkan oleh pendidik dalam suatu proses belajar mengajar di dalam kelas. Zaini (2008: 65-71) mengungkapkan macam-macam strategi pembelajaran aktif, ringkasannya sebagai berikut.

- a) *Index Card Match* (mencari pasangan).
- b) *Giving Question And Getting Answer* (memberi pertanyaan dan menerima jawaban).
- c) *Crossword Puzzle* (teka-teki silang).

Selain macam-macam strategi pembelajaran aktif di atas, Silberman dalam Amri (2015:66) mengemukakan macam-macam strategi yang digunakan untuk menguatkan daya ingat sebagai berikut.

- 1) *Index card match* (mencocokkan kartu indeks).
- 2) *Topical review* (tinjauan kembali).
- 3) *Giving questions and getting answer* (memberikan pertanyaan-memperoleh jawaban).
- 4) *Jeopardy review* (tinjauan berisiko).
- 5) *College ball* (permainan bola guling).
- 6) *Student recap* (ikhtisar peserta didik).
- 7) *Reconsidering* (mempertimbangkan kembali rencana pembelajaran).
- 8) *Gallery of learning* (galeri belajar).
- 9) *Crossword puzzle* (teka-teki silang).

Berdasarkan uraian tersebut, dari berbagai tipe pembelajaran aktif di atas, peneliti memilih untuk melakukan penelitian dengan strategi aktif tipe *crossword puzzle* yang termasuk strategi peninjauan kembali materi yang berbentuk *crossword puzzle* yang diharapkan menjadikan pembelajaran tidak terlupakan. Selain itu, strategi aktif tipe *crossword puzzle* membuat peserta didik menjadi berminat dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

#### d. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*

##### 1) Pengertian Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*

Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan suatu strategi yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran. Silberman (2016: 256) menyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* ini adalah peninjauan kembali pelajaran dalam bentuk *crossword puzzle* yang mengundang minat dan partisipasi peserta didik.

Sedangkan Zaini (2008: 71) menyatakan bahwa *crossword puzzle* yang digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Juga dengan pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Pembelajaran *Crossword Puzzle* ini sangat cocok diterapkan pada materi yang bersifat teori yang berbentuk pengenalan suatu alat maupun nama-nama asing karena dalam pembelajaran ini peserta didik dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata sesuai nama dan fungsi alat tersebut, sebagaimana yang dikemukakan oleh Cahyo (2011:63) yaitu pada dasarnya, teka-teki silang merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata yang pas-tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan

Berdasarkan uraian di atas, penulis simpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* merupakan strategi



pembelajaran untuk meninjau kembali materi yang diajarkan dengan bentuk *crossword puzzle*. Hal tersebut dapat membuat peserta didik menjadi berminat dan berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

## 2) **Karakteristik Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle***

Usman (2006:84) Variasi stimulus adalah kegiatan pendidik dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan murid sehingga dalam situasi belajar mengajar, murid senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi *Crossword Puzzle* atau yang biasa disebut dengan teka-teki silang atau disingkat TTS adalah suatu permainan yang mengharuskan kita mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. biasa dibagi ke dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung posisi kata-kata yang harus diisi. *Crossword puzzle* adalah permainan dimana mereka akan mengisi tempat kosong didalam kotak dengan angka kata kunci gambar.

Karakteristik strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* menurut Istifaiyah (2010: 26-27) yaitu sebagai berikut.

- a) Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* merupakan permainan bahasa yang terdapat unsur kegembiraan dan melatih keterampilan berpikir dan menebak kata-kata yang terdapat pada pertanyaan yang diberikan pada *crossword puzzle* (teka-teki silang).
- b) Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di *crossword puzzle* yaitu pertanyaan yang bersifat menurun dan mendatar.
- c) Pertanyaan dapat berupa definisi istilah, lawan kata (antonim), persamaan kata (sinonim), dan sebagainya.

- d) Pengisian *crossword puzzle* harus menyelaraskan isian dari pertanyaan menurun dan mendatar sehingga membentuk kata-kata yang saling berhubungan satu sama yang lain.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti simpulkan bahwa salah satu karakteristik strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* yaitu strategi yang menggunakan konsep permainan. Dari karakteristik strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dimaksudkan untuk memantapkan dan membantu peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran setelah pendidik memberikan materi.

### 3) Langkah-langkah dalam Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*

Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* ini dibuat agar pembelajaran selalu diingat di dalam otak dan untuk mengundang minat serta partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Sama halnya dengan strategi pembelajaran pada umumnya, dalam strategi *crossword puzzle* juga terdapat langkah-langkah pelaksanaannya dalam proses belajar.

Langkah-langkah strategi *crossword puzzle* menurut Silberman (2016: 256-257) yaitu sebagai berikut.

- 1) Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah anda ajarkan.
- 2) Susunlah sebuah *crossword puzzle* sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. (Catatan: jika terlalu sulit untuk membuat *crossword puzzle* tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang tidak mesti berhubungan dengan pelajaran, sebagai selingan).
- 3) Susunlah kata-kata pemandu pengisian *crossword puzzle* Anda. Gunakan jenis yang berkaitan ini:
  - a. Definisi singkat (“sebuah tes untuk menentukan reliabilitas”).
  - b. Sebuah katagori yang cocok dengan unsurnya (“jenis gas”).

- c. Sebuah contoh (“... undang-undang adalah contohnya”).
- d. Lawan kata (“lawan kata demokrasi”).
- 4) Bagikan *crossword puzzle* itu kepada peserta didik, baik secara perseorangan maupun kelompok.
- 5) Tetapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Zaini (2008: 71) menyatakan langkah-langkah strategi *crossword puzzle* adalah sebagai berikut.

- 1) Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan yang telah anda berikan.
- 2) Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- 3) Buat pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan mengarah kepada kata-kata tersebut.
- 4) Bagikan *crossword puzzle* ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok.
- 5) Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Berdasarkan langkah-langkah strategi *crossword puzzle* yang dijabarkan tersebut, peneliti memilih untuk menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang dikemukakan oleh Silberman (2016: 256-257) karena lebih mudah untuk dipahami dan lebih rinci dalam proses pembelajaran. Dengan diterapkannya langkah-langkah pembelajaran tersebut diharapkan pendidik dan peserta didik mencapai tujuan yang diharapkan.

#### **4) Kelebihan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle***

Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran hendaknya pendidik mengatasi salah satunya dengan penggunaan berbagai strategi, teknik, dan model pembelajaran. Dengan adanya inovasi dari pendidik

untuk menggunakan model pembelajaran maka diharapkan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan mengaktifkan peserta didik. Dengan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan yang membangun minat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Untuk mencapai proses pembelajaran yang menyenangkan maka digunakan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* yang memiliki beberapa kelebihan. Adapun kelebihan yang dimiliki oleh strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* adalah sebagai berikut.

**a) Kelebihan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle***

Menurut Muzaki (2012: 12-14) kelebihan strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* diuraikan sebagai berikut.

- a. Melalui strategi *crossword puzzle* peserta didik dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap peserta didik.
- b. Melalui penerapan strategi *crossword puzzle* ini, peserta didik belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya. Selain itu, peserta didik juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing.
- c. Strategi ini sangat efektif karena mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam bentuk interaksi baik antara peserta didik dengan pendidik maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya.
- d. Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- e. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.
- f. Penerapan strategi *crossword puzzle* dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas.

## **b) Kelemahan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle***

Menurut Muzaki (2012: 12-14) kelemahan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* diuraikan sebagai berikut.

- 1) Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia, sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak.
- 2) Banyak mengandung unsur spekulasi, peserta yang lebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan *crossword puzzle* belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang peserta didik lebih pandai dari lainnya.
- 3) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *crossword puzzle* dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.
- 4) Adanya keengganan dari para pendidik untuk mengubah paradigma lama dalam pendidikan.

Berdasarkan kutipan tersebut, maka pada dasarnya setiap strategi pembelajaran ataupun model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan strategi pembelajaran dapat dijadikan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam dunia pendidikan. Sedangkan kekurangan dalam strategi pembelajaran dapat lebih diupayakan memperbaiki dan atau diminimalisir agar apa yang sudah menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan dan cita-cita pendidikan.

## **e. Pembelajaran Tematik**

### **1) Pengertian Pembelajaran Tematik**

Winaputra (2014: 1.23) menyatakan bahwa Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Sedangkan Susanto (2013: 225) berpendapat

bahwa Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya:

- a. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu,
- b. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar matapelajaran dalam tema yang sama;
- c. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
- d. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan matapelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa;
- e. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
- f. Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain;
- g. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

## 2) Tujuan Pembelajaran Tematik

Setelah kita mengetahui tujuan pemberian tema, maka kita dapat mengetahui/memahami tentang tujuan pembelajaran tematik. Tujuan pembelajaran tematik ialah :

1. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
2. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
3. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
4. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.

### f) Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Dari dua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik/ilmiah adalah suatu teknik pembelajaran yang menempatkan siswa menjadi subjek aktif melalui tahapan-tahapan ilmiah sehingga mampu

mengkonstruksi pengetahuan baru atau memadukan dengan pengetahuan sebelumnya. Pendekatan saintifik/ ilmiah terbukti lebih efektif dalam pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

Hal tersebut sejalan dengan pemikiran Kemendikbud melalui Materi Diklat Guru Implementasi Kurikulum 2013 (2013: 2-5, diunduh dari [www.puskurbuk.net](http://www.puskurbuk.net)) sebagai berikut. Pendekatan ilmiah (scientific approach) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring (5M). Pendekatan ini merujuk kepada teknik-teknik investigasi atas suatu fenomena, cara memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan dengan pengetahuan sebelumnya.

1). Mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran.

Keunggulan metode mengamati adalah peserta didik senang dan tertantang dan mudah pelaksanaannya.

2). Menanya

Menanya menurut Kemendikbud mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian peserta didik.
- b. Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk aktif belajar, serta mengembangkan pertanyaan dari dan untuk dirinya sendiri.
- c. Mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik sekaligus menyampaikan ancaman untuk mencari solusinya.



- d. Menstrukturkan tugas-tugas dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahamannya atas substansi pembelajaran yang diberikan.
- e. Membangkitkan keterampilan peserta didik dalam berbicara, mengajukan pertanyaan, dan memberi jawaban secara logis, sistematis, dan menggunakan bahasa yang baik dan benar.
- f. Mendorong partisipasi peserta didik dalam berdiskusi, berargumen, mengembangkan kemampuan berpikir, dan menarik simpulan.
- g. Membangun sikap keterbukaan untuk saling memberi dan menerima pendapat atau gagasan, memperkaya kosa kata, serta mengembangkan toleransi sosial dalam hidup berkelompok.
- h. Membiasakan peserta didik berpikir spontan dan cepat, serta sigap dalam merespon persoalan yang tiba-tiba muncul.
- i. Melatih kesantunan dalam berbicara dan membangkitkan kemampuan berempati satu sama lain.

### 3). Mengumpulkan data/ Mengekplorasi

Mengumpulkan data artinya siswa diajak untuk mengumpulkan pengetahuan sebanyak dari berbagai sumber pengetahuan.

### 4). Menalar

Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Aplikasi metode eksperimen atau mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

5). Mengkomunikasikan

Situasi kolaboratif peserta didik akan dilatih berinteraksi dengan empati, saling menghormati, dan menerima kekurangan atau kelebihan masing-masing.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen dalam proposal ini.

1. Laksmi. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak (Brain Based learning) Berbantuan Media Teka-teki silang Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Gugus 1 Gusti Ngurahrai Jelantik Denpasar. Dari hasil analisis uji-t diperoleh  $t_{hit} = 7,825$  sedangkan  $t_{tab} = 2,000$  dan  $M1 = 78,23$  sedangkan  $M2 = 71,97$ . Berarti dalam penelitian ini menunjukkan pengaruh terhadap hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis otak (brain based learning) berbantuan media teka-teki silang dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Jelantik Denpasar.
2. Yuliana. 2016. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* di Kelas IV SD Sekar Suli Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Sekarsuli, dengan hasil: a) skor rata-rata hasil belajar IPS ranah kognitif pada pra tindakan sebesar 54,25 meningkat sebesar 20,93 setelah siklus I yang mempunyai nilai rata-rata 75,18

meningkat lagi sebesar 6,35 menjadi 81,53 pada siklus II, dan b) skor rata-rata kelas ranah afektif setelah dilakukan siklus II yaitu 33,84 dengan kategori “Sangat Baik” dan pada lima aspek yang diobservasi mempunyai kriteria  $\geq$  “Baik”. Berarti dalam penelitian ini menunjukkan pengaruh Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* di Kelas IV SD Sekar Suli Yogyakarta.

3. Siti aisyah. 2014. Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V di MIN Kolomayan Wonodadi Tahun ajaran 2013/2014. Dari hasil perhitungan disimpulkan bahwa  $t_{o} > t_{t}$  baik pada taraf signifikan 5% maupun 1 % yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dari analisis data menggunakan test “t” dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn sebelum dan setelah penggunaan strategi *crossword puzzle*. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PPKn Siswa Kelas V di MIN Kolomayan Wonodadi Tahun ajaran 2013/2014.
4. Retno. 2013. Keefektifan Strategi *Crossword Puzzle* Pada Hasil Belajar IPS. Hasil penelitian menunjukkan rerata nilai tes awal pada kelas eksperimen 47,95 dan kelas kontrol 45,13, sedangkan untuk rerata nilai tes akhir pada kelas eksperimen 78,72 dan kelas kontrol 67,69. Untuk hasil uji t menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,374 > 2,007$ ). Dengan demikian, dapat

disimpulkan ada perbedaan secara signifikan hasil belajar IPS antara siswa kelas IV SD Negeri Jatimulya 02 Kabupaten Tegal.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu dalam hal penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Akan tetapi, yang membedakan penelitian ini tersebut dengan penulisan yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah penelitian menggunakan mata pembelajaran Tematik, dilaksanakan di SD Negeri 6 Merak Batin pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019, dan bertempat di Kecamatan Natar. Kabupaten Lampung Selatan.

### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antar variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Dalam Sugiyono (2014: 60) mengemukakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Berdasarkan pokok pikiran yang telah dijelaskan, memungkinkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hubungan antar variabel-variabel dalam penulisan ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut.



**Gambar 1. Kerangka pikir**

Keterangan:

X = Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*

Y = Hasil belajar Tematik

→ = Pengaruh

Alur kerangka pikir pada gambar 1 dapat dideskripsikan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat peserta didik lebih mudah menguasai. Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* juga dapat menumbuhkan minat dan partisipasi peserta didik dalam materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka pikir (Sugiyono, 2013: 96). Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar tematik kelas IV”.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

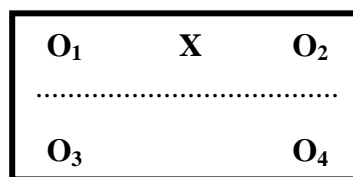
Sesuai dengan tujuan penelitian dan hipotesis yang diajukan, maka penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Sugiyono (2013: 8) menjelaskan:

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.

Dilihat dari permasalahannya, maka penelitian ini jenisnya eksperimen.

Objek penelitian ini adalah pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y). Desain penelitiannya adalah *quasi experimental design* dan menggunakan salah satu bentuk desainnya yakni *non-equivalent control group design*.

Pada desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali atau kelas yang tidak mendapat perlakuan. Diagram penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut .



**Gambar 2. Desain eksperimen.**

Keterangan:

$O_1$ : nilai *pretest* kelas eksperimen

$O_2$ : nilai *posttest* kelas eksperimen

$O_3$ : nilai *pretest* kelas kontrol

$O_4$ : nilai *posttest* kelas kontrol

$X$  : perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*

Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum melakukan perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol ( $O_1$ ,  $O_3$ ) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai ( $O_2 - O_4$ ) sedangkan pada kelompok kontrol tanpa perlakuan apapun.

## **B. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian penting dilakukan agar langkah-langkah kegiatan dalam penelitian terlaksana sesuai dengan apa yang direncanakan. Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dan kelompok kontrol tanpa perlakuan.

2. Melakukan uji coba instrumen tes pada subjek uji coba yaitu 20 orang peserta didik kelas IV dari SD Negeri Pancasila Natar yang lokasinya paling dekat dengan SD yang akan diteliti. Selain itu SD Negeri Pancasila dan SD yang akan diteliti sama-sama melaksanakan kurikulum 2013 pada kelas 1,2, 3, 4, 5, dan 6, serta akreditasinya sama yaitu B.
3. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat valid dan reliabel.
4. Melaksanakan *pretest* pada kedua kelompok itu.
5. Mengadakan perlakuan pada kelas eksperimen, yakni dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Sementara pada kelompok kontrol menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
6. Memberikan *posttest* pada kedua kelompok.
7. Mencari *mean* antara *posttest* dan *pretest* pada kedua kelompok tersebut.
8. Menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil langkah ketujuh, sehingga dapat diketahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle terhadap* hasil belajar tematik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin menggunakan bantuan *microsoft office excel 2010*.

### **C. Setting Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Merak Batin, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.



## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah diawali dengan observasi pada bulan Juni 2018.

Pembuatan instrumen dilaksanakan pada bulan Januari 2019. Uji coba instrumen di SD Negeri Pancasila pada tanggal 18 Januari 2019.

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada 21 dan 22 Januari 2019.

## 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA dan IVB di SD Negeri 6 Merak Batin tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah total 58 peserta didik.

## D. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Arikunto (2013: 161) menyebutkan bahwa variabel merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini variabel bebasnya yaitu strategi pembelajaran aktif tipe *crassword puzzle* (X).

### 2. Variabel terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik (Y).

## E. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Arikunto (2012: 173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin, Natar pada tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak 58 orang peserta didik dengan rincian pada tabel 4 berikut ini.

**Tabel 2. Populasi peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin Natar tahun Pelajaran 2018/2019**

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	IV A	16	14	30
2.	IV B	10	18	28
	Jumlah	26	32	58

Sumber: Dokumentasi administrasi SD Negeri 6 Merak Batin, Natar.

### 2. Sampel Penelitian

Selain menentukan populasi, dalam penelitian perlu juga untuk ditetapkan sampelnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *jenuh sampling* sebagai teknik pengambilan sampelnya. Sugiyono (2013: 124) menyatakan bahwa sampel jenuh ialah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Sesuai dengan desain penelitiannya yaitu *quasi experimental design* dan bentuk *non-equivalent control group design*, maka penelitian ini tidak

akan mengambil subjek secara acak dari populasi tetapi menggunakan seluruh subjek dalam kelompok yang utuh untuk diberi perlakuan. Jadi peneliti memberi pengaruh terhadap kelas IV B dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*, sedangkan kelas IV A dijadikan kelas kontrol dengan strategi konvensional pada pembelajaran tematik.

## **F. Definisi Operasional Variabel**

Tahapan selanjutnya yang harus dilakukan agar tujuan dari penelitian ini tercapai adalah mengoperasionalkan definisi dari setiap variabel. Berikut adalah definisi operasional dari masing-masing variabel.

### **1. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* (X)**

Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran untuk meninjau kembali materi yang diajarkan dengan bentuk *crossword puzzle* (teka-teki silang). Hal tersebut dapat membuat peserta didik menjadi berminat dan berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Kegiatan diawali dengan menjelaskan tentang istilah dan nama-nama penting yang terkait dengan materi, lalu menyusun sebuah *crossword puzzle* sederhana beserta cara mengisinya, selanjutnya membagikan *crossword puzzle* itu kepada peserta didik untuk diisi dengan batas waktu tertentu, dan berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak menjawab benar.

**Tabel 3. Klasifikasi pengategorian variabel X**

Persentase Jumlah Skor	Kategori
$76\% \leq X \leq 100\%$	Sangat baik
$51\% \leq X \leq 75\%$	Baik
$26\% \leq X \leq 50\%$	Cukup baik
$X \geq 25\%$	Tidak baik

Sumber: Arikunto (2008: 29)

## 2. Hasil Belajar Peserta Didik (Y)

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah peserta didik menerima pengalaman belajarnya mencakup kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar sebagai tolok ukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif pada mata pembelajaran tematik. Hasil belajar diukur melalui kegiatan tes, tes tertulis kemudian ditunjukkan dengan adanya skor atau nilai.

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Teknik observasi dilakukan peneliti pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan. Selain itu teknik ini dilakukan untuk memperoleh data aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

### 2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data cara dokumentasi adalah dengan melihat berbagai dokumen. Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai peserta didik dari dokumentasi nilai ujian semester ganjil. Selain itu,

teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa data peserta didik, pendidik, sarana dan prasarana serta data penunjang lainnya.

### **3. Tes**

Peneliti membuat soal tes dengan jawaban berupa pilihan jamak untuk mengumpulkan data berupa nilai-nilai hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, serta untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran tematik. Tes dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum peserta didik mendapatkan materi (*pretest*) dan di akhir pembelajaran setelah peserta didik mendapatkan materi (*posttest*).

### **4. Angket**

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pernyataan tertulis untuk dijawab. Data tersebut digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan strategi pembelajarn aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik (Y).

## **H. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes dan angket.

### **1. Tes**

Tes yang digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif peserta didik. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah

memiliki skor 0. Tes diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu *pretest* dan *posttest*. Berikut ini kisi-kisi soal tes yang digunakan..

**Tabel 4. Kisi-kisi tes hasil belajar tema 6**

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Tujuan yang ingin dicapai	Ranah Kognitif	No. Soal
3.1 Menjelaskan definisi puisi	1. Mampu menjelaskan definisi puisi 2. Mampu membedakan puisi dengan sastra lain	Melalui kegiatan melakukan pengamatan di lingkungan sekitar, peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.	C1	1,3,4, 10,11, 13,14, 29
3.2 Menjelaskan macam-macam puisi	3. Mampu menjelaskan macam-macam puisi 4. Mampu menyebutkan macam macam puisi			
3.3 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	5. Mampu menerjemahkan makna puisi 6. Mampu memahami isi puisi			
4.1 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan	7. Mampu membuat puisi sendiri 8. Mampu membaca puisi			

<p>1.1 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p>	<p>1. Mampu menjalankan keberagaman agamanya. 2. Mampu mensyukuri keberagaman dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Melalui kegiatan menuliskan hasil pengamatan, peserta didik dapat menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan manfaatnya secara tepat.</p>		
<p>2.1 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p>	<p>3. Mampu bersikap toleransi dalam keberagaman. 4. Mampu menerangkan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari.</p>		C2	5,9,19, 20,21, 22,24, 25,26, 27,28
<p>3.1 Menjelaskan definisi keberagaman.</p>	<p>5. Mampu menyebutkan definisi kebersamaan .</p>		C3	2,17, 18,23, 30
<p>3.2 Mengenalkan macam-macam keberagaman dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>6. Mampu menjelaskan sikap kebersamaan. 7. Mampu menyebutkan macam –macam kebersamaan. 8. Mampu memberikan contoh kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari.</p>			
<p>4.1 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan</p>	<p>9. Mengerti manfaat toleransi antar umat beragama. 10. Mampu bersikap toleransi dalam umat beragama.</p>			

<p>sehari-hari.</p> <p>4.2 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>11. Mampu menerangkan keadaan keragaman dalam lingkungan sekitar.</p> <p>12. Dapat mengambil manfaat dalam kehidupan umat beragama.</p>			
<p>3.1 menjelaskan definisi sumber daya alam.</p> <p>3.2 menjelaskan macam-macam sumber daya alam.</p> <p>3.3 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>	<p>1. Mampu menjelaskan definisi sumber daya alam.</p> <p>2. Dapat memberikan contoh sumber daya alam yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3. Menjelaskan macam-macam sumber daya alam.</p> <p>4. Dapat membedakan sumber daya alam dan sumberdaya lainnya.</p> <p>5. Memahami perbedaan pemanfaatan sumber daya alam.</p> <p>6. Memberikan gambaran pemanfaatan sumber daya alam.</p>	<p>Melalui kegiatan pengamatan dan berdiskusi dalam kelompok, peserta didik dapat mengidentifikasi hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungannya dengan benar.</p>	<p>C4</p>	<p>6, 7, 8,12, 15, 16,</p>



4.1 menjelaskan manfaat sumber daya alam	7. Menjelaskan tentang manfaat sumberdaya alam. 8. Dapat memberikan contoh manfaat sumberdaya alam dalam kehidupan sehari-hari.			
4.2 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.	9. Memberi contoh manfaat mulai tingkat desa, kota sampai provinsi. 10. Mengetahui hasil-hasil sumberdaya alam.			

## 2. Angket

Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon peserta didik tentang penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*.

Peneliti menggunakan skala *Likert* sebagai pedoman dalam mengajukan pernyataan dengan empat alternatif jawaban. Peserta didik diharapkan menjawab pernyataan yang diajukan sesuai dengan apa yang sebenarnya. Skor pernyataan yang diajukan bersifat positif dengan bentuk pilihan jawaban selalu memiliki skor 4, sering memiliki skor 3, kadang-kadang memiliki skor 2, dan tidak pernah memiliki skor 1. Berikut kisi-kisi angket yang digunakan.

**Tabel 5. Kisi-kisi respon peserta didik terhadap pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle***

Variabel penelitian	Indikator	No. Item Soal	Jumlah
Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe <i>crossword puzzle</i>	1. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.	4, 10, 14, 17	4
	2. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.	2, 13, 15, 18	4
	3. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	1, 11, 12, 19	4
	4. Terwujudnya kerjasama antar sesama peserta didik	8, 9, 20	3
	5. Melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi.	6, 7, 21, 22	4
	6. Melatih kedisiplinan peserta didik dalam menghargai waktu untuk belajar.	3, 5, 16 23, 24	5
Jumlah Item Pertanyaan		24	24

## I. Uji Persyaratan Instrumen

### 1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui bahwa setiap butir pernyataan yang diajukan kepada responden valid atau tidak. Sugiyono (2013: 268) mengatakan valid, jika instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sanjaya (2006: 254) validitas adalah tingkat kesahihan dari suatu tes yang dikembangkan untuk mngungkap apa yang hendak diukur. Pengujian validitas soal tes dibantu program *microsoft office excel 2010* dengan rumus korelasi *point biserial* berikut.

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$r_{pbi}$  : Koefisien korelasi *point biserial*

$M_p$  : Mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi

$M_t$  : Mean skor total  
 $S_t$  : Simpangan baku  
 $p$  : Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut  
 $q$  : 1-P

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka alat ukur tersebut tidak valid. Distribusi tabel r untuk  $\alpha = 0.05$  dan derajat kebebasan ( $dk = n-2$ ) dengan kaidah keputusan:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti valid, sebaliknya

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak valid atau *drop out*.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang valid belum tentu reliabel, maka uji reliabilitas perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran dapat memberikan hasil yang relatif sama apabila melakukan pengukuran kembali pada objek yang sama. Menurut Yusuf (2014: 242) reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Pada penelitian ini perhitungan untuk menguji reliabilitas instrumen dibantu dengan program *microsoft office excel 2010* menggunakan rumus KR 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  :Reliabilitas tes  
 $p$  :Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar  
 $q$  : Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $q = 1-p$ )  
 $\sum pq$  : Jumlah hasil perkalian antara p dan q  
 $n$  :Banyaknya/jumlah item

s :Varians total

Hasil perhitungan dari rumus korelasi KR ( $r_{11}$ ) dikonsultasikan dengan nilai tabel r *Product Moment* dengan  $dk = n - 1$ , dan  $\alpha$  sebesar 5% atau 0,05 maka kaidah keputusannya adalah:

Jika  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  berarti reliabel, sedangkan

Jika  $r_{11} < r_{\text{tabel}}$  berarti tidak reliabel.

Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

**Tabel 6. Koefisien reliabilitas**

No	Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2	0,60 – 0,79	Kuat
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber dari Arikunto, 2012: 276)

### 3. Hasil Uji Persyaratan Instrumen

Pelaksanaan uji coba soal dilakukan pada hari Jumat, 18 Januari 2019.

Responden uji coba instrumen sebanyak 20 peserta didik kelas IV SD

Negeri Pancasila Natar, yang bukan merupakan sampel penelitian. Hasil

uji validitas dan reliabilitas dalam bentuk tabel (lampiran 4 halaman 156).

## J. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar tematik pada ranah kognitif peserta didik.

### a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data diantaranya dengan uji kertas peluang normal, uji *chi kuadrat*, dan uji *liliefors*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus *chi kuadrat* dari (Riduwan 2009: 124) sebagai berikut.

$$X^2_{hitung} = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Keterangan:

$X^2_{hitung}$  = nilai *chi kuadrat* hitung  
 Fo = frekuensi hasil pengamatan  
 Fe = frekuensi yang diharapkan  
 k = banyaknya kelas interval

Kaidah pengujian untuk  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (dk) = k-1, maka dikonsultasikan pada tabel *chi kuadrat* (lampiran 6 halaman 149) dengan kaidah keputusan sebagai berikut yaitu:

Jika  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ , artinya distribusi data normal, dan

Jika  $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ , artinya distribusi data tidak normal.

### b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing katagori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan pada

tahap analisis data lanjutan. Keperluan penelitian hanya untuk keluaran *test of homogeneity of variance* yang digunakan, sementara keluaran data yang lain tidak digunakan. Berikut langkah-langkah uji homogenitas.

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

$H_0$  : Tidak ada persamaan variansi dari beberapa kelompok data sama

$H_a$  : Ada persamaan varian dari beberapa kelompok data

- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah  $\alpha = 5\%$  atau 0,05.

- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sumber dari Muncarno, 2015: 57)

Keputusan uji jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka homogen, sedangkan jika

$F_{hitung} > F_{tabel}$  maka tidak homogen

## 2. Teknik Analisis Data

### a) Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan nilai hasil belajar peserta didik ranah kognitif secara individu menggunakan rumus berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sumber dari Purwanto, 2008: 102)

### b) Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik

Peneliti menghitung nilai rata-rata seluruh peserta didik dengan

rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X$  = total nilai yang diperoleh peserta didik

$\sum N$  = jumlah peserta didik

(Sumber dari Aqib,dkk., 2010: 40)

### c) Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Secara

#### Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara

klasikal peneliti menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100 \%$$

(Sumber dari Aqib, dkk., 2010:41)

### d) Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas

kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan

peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan

pengetahuan, menurut Meltzer dalam Asmayanti (2012: 54) dapat

digunakan rumus sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut.

Tinggi :  $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang :  $0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$

Rendah :  $N-Gain < 0,3$

### 3. Pengujian Hipotesis

Jika sampel atau data dari populasi yang berdistribusi normal maka pengujian hipotesis untuk mengetahui sejauh mana pengaruh X (strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*) terhadap Y (hasil belajar Tematik) maka diadakan uji kesamaan rata-rata. Perhitungan hipotesis dalam penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel 2010*.

Dalam penelitian ini, menggunakan *Student't* karena peneliti akan membuktikan apakah terdapat perbedaan yang berarti antara  $H_0$  dan  $H_i$ .

Ada pun rumus uji t (*t-test*) sebagai berikut (Yusuf, 2014: 290):

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

- t = uji hipotesis
- $\bar{X}_1$  = rata-rata data pada sampel 1
- $\bar{X}_2$  = rata-rata data pada sampel 2
- $n_1$  = jumlah anggota sampel 1
- $n_2$  = jumlah anggota sampel 2
- $S_1$  = simpangan baku sampel 1
- $S_2$  = simpangan baku sampel 2
- $S_1^2$  = varians sampel 1
- $S_2^2$  = varians sampel 2



Kaidah keputusannya adalah:

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , artinya terdapat pengaruh yang positif atau  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sedangkan

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka tidak terdapat pengaruh yang positif atau  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *crassword puzzle* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Merak Batin. Pengaruhnya pada hasil belajar dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 74,64 sedangkan kelas kontrol adalah 68,67. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,60 sedangkan rata-rata *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,48 selisih *N-Gain* kedua kelas tersebut adalah 0,12.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* diperoleh data  $t_{hitung}$  sebesar 3,61 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,021, perbandingan tersebut menunjukkan ( $3,61 > 2,021$ ) berarti  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crassword puzzle* terhadap hasil belajar Tematik IV SD Negeri 6 Merak Batin.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crassword puzzle*, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti antara lain:

### **1. Peserta didik**

Strategi pembelajaran aktif tipe *crassword puzzle* dapat mengundang minat dan partisipasi peserta didik karena strategi ini merupakan konsep permainan, sebaiknya peserta didik lebih kompak dengan tim dalam menyelesaikan permainan *crassword puzzle* ini.

### **2. Pendidik**

Pendidik lebih bisa membangun dan mempelajari, serta inovatif dalam menyampaikan pembelajaran dan dapat menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crassword puzzle* dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi peserta didiknya.

### **3. Sekolah**

Strategi pembelajaran aktif tipe *crassword puzzle* dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 6 Merak Batin maupun Sekolah Dasar yang lain.

### **4. Peneliti**

Hasil penelitian dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai pendekatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. Siti. 2014. Penerapan Strategi Pembelajaran aktif tipe Crossword Puzzle untuk Meningkatkan hasil Belajar PKN Siswa Kelas V di MIN Kolomaya Wonodadi Blitar. (Skripsi). Universitas Islam Belitar, Jawa Timur.
- Amri, Sofan. 2015. *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustakaraya, Jakarta.
- Angie, Afriki, dkk. 2017. *Cita Citaku Edisi Revisi*. Aryaduta, Jawa Barat.
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Asmayanti, Diana. 2012. Perbandingan Hasil Belajar Fisika Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) dan Team Assisted Individualization (TAI). (Skripsi). Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Cahyo, N. Agus. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Diva Press, Jogjakarta.
- Gunawan, Muhamad Ali. 2013. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing, Yogyakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia, Bandung.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani, Yogyakarta.
- Istifaiyah. 2010. Efektivitas Strategi Teka-teki Silang (TTS) dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII Di Smp Darussalam Surabaya. (Skripsi). IAIN Sunan Ampel, Surabaya.
- Kasmadi dan Sunariah, Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas, Jakarta.

- \_\_\_\_\_. 2007. *Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas, Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. BSNP, Jakarta.
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual konsep dan aplikasi*. Refika Aditama, Bandung.
- Kosasih, Nandang & Sumarna, Dede. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Alfabeta, Bandung.
- Laksmi. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak Berantuan Media Teka-teki silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I gusti Ngurahrai Jelantik. Universitas pendidikan ganesa. *Jurnal Pendidikan guru Sekolah dasar*. 3: 222-232.
- Masitoh. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Departemen Agama Republik Indonesia, Jakarta.
- Mulyasa, E. 2013. *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Rosdakarya, Bandung.
- Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan Edisi Ke-5*. Artha Copy, Metro-Lampung.
- Muzaki, Ahmad. 2012. Implementasi Strategi Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al Falahiyah Mlangi. (Skripsi). UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Rakhmat, dkk. 2006. *Psikologi Pendidikan*. UPI Press, Bandung.
- Ridwan. 2009. *Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara, Bandung.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media, Jakarta.
- Setianingsih, Amelia, dkk. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- Silberman, Melvin L. 2016. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nuansa Cendekia, Bandung.
- Soemantri, 1967. *Pembelajaran Kewarganegaraan*, Kencana Prenada Media, Jakarta.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- . 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- . 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenada media Group, Jakarta.
- Usman, 2006. *Metode Penelitian Sosial*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Winaputra, Udin. 2014. *Pendidikan PKn di SD*. Universitas Terbuka, Banten.
- Yuliana. 2016. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui dstrategi Pembelajaran Aktif Tipe crossword Puzzle di SD IV Sekarsuli Yogyakarta. (Skripsi). Universitas Negeri yogyakarta, Yogyakarta.
- Yusuf, A, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Kencana, Jakarta.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Insan Madani, Yogyakarta.