

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS
PERMAINAN TEKA – TEKI SILANG TERHADAP
HASIL BELAJAR KELAS V**

(Skripsi)

Oleh

NOVITASARI LUBIS



**FAKULTASKEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITASLAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS PERMAINAN TEKA – TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V

Oleh

NOVITASARI LUBIS

Masalah penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar peserta didik tematik yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang terhadap hasil belajar kelas V. Metode yang digunakan penelitian adalah *quasi experiment* dengan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian seluruh peserta didik kelas V sebanyak 61 peserta didik. Sampel penelitian ini adalah kelas V A sebagai kelas kontrol sebanyak 30 peserta didik dan kelas V B sebagai kelas eksperimen sebanyak 31 peserta didik. Teknik pengambilan menggunakan *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, wawancara, observasi, dan tes. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang.

Kata kunci: hasil belajar, model *discovery learning*, teka-teki silang

ABSTRACT

EFFECTS OF DISCOVERY LEARNING MODEL BASED ON CROSSWORD PUZZLE GAMES ON CLASS V LEARNING OUTCOMES

By

NOVITASARI LUBIS

The problem of this research is the completeness of the learning outcomes of thematic students who are still low. This study aims to determine the effect of discovery learning models based on crossword puzzles on the fifth grade students learning outcomes. The method used in this research is a quasi experiment with nonequivalent control group design. The study population was all fifth grade students up to 61 students. The sample of this study was V A class as a control class of 30 students and V B class as an experimental class with 31 students. The retrieval technique used is simple random sampling. The data collection techniques were done by using documentation, interviews, observation, and tests. The results of data analysis obtained conclusions that there was influence in the use of discovery learning models based on crossword puzzles.

Key words: crossword puzzles, discovery learning models, learning outcomes,

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS
PERMAINAN TEKA – TEKI SILANG TERHADAP
HASIL BELAJAR KELAS V**

Oleh

Novitasari Lubis

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBASIS PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG
TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V**

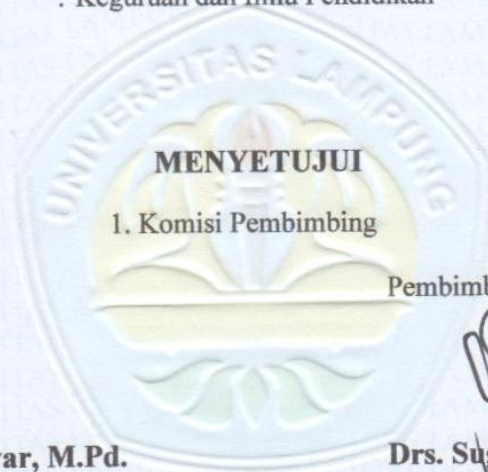
Nama Mahasiswa : **Novitasari Tubis**

No. Pokok Mahasiswa : 1513053078

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.
NIP 19560324 198103 2 001

Pembimbing II

Drs. Sugiyanto, M.Pd.
NIP 19560616 198303 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.**

Fitria Akhyar
.....

Sekretaris : **Drs. Sugiyanto, M.Pd.**

Sugiyanto
.....

Penguji Utama : **Dr. Darsono, M.Pd.**

Darsono
.....



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001 *Ar*

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **05 April 2019**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novitasari Lubis
NPM : 1513053078
Program Studi : S – I PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian – bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang – undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 5 April 2019

Yang membuat pernyataan,



Novitasari Lubis
NPM. 1513053078

RIWAYAT HIDUP



Novitasari Lubis lahir di Teluk Betung pada hari Jumat, 10 Januari 1997. Peneliti merupakan anak sulung dari dua bersaudara, putri pasangan dari bapak Sholahuddin Lubis dan Paisah Pulungan (Almh).

Peneliti mengawali pendidikan formal dari SD Negeri 2 Hajimena pada tahun 2003 dan diselesaikan selama 6 tahun hingga tahun 2009. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan menengah di SMP Negeri 3 Natar Lampung selatan, yang diselesaikan selama 3 tahun dari tahun 2009 hingga tahun 2012. Pendidikan menengah atas peneliti di SMK Negeri 2 Bandar Lampung diselesaikan selama 3 tahun dari tahun 2012 hingga tahun 2015. Selanjutnya pada tahun 2015, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Melalui Jalur Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidikan (PMPAP).

Pada semester tujuh, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Taman Bogo, Kecamatan Purbolinggo, Kabupaten Lampung Timur yang terintegrasi dengan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 2 Taman Bogo.

MOTTO

Allah Subhanahu Wa Ta'ala tidak pernah membebani seseorang,
melainkan sesuai kesanggupan hamba-Nya
(Qs. Al. Baqarah : 286)

Jangan pernah menggantungkan hal apapun itu kepada manusia,
Tetapi gantungkan hal apapun itu hanya kepada rabb-Mu yang maha tinggi.
(Novitasari Lubis)

Semua yang kita lakukan tidak ada yang sia-sia, belajarlal untuk selalu bersyukur
apapun keadaannya.karena allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan
apa yang kita butuhkan,bukan apa yang kita inginkan,yang
baik bagi kita belum tentu terbaik bagi – Nya.
(Novitasari Lubis)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada rabb – ku Allah Subhanahu Wa Ta’ala dan idolaku baginda besar nabi Muhammad Shallallahu’alaihi Wasallam, Sungguh langkah yang berat ini terasa ringan karena ridho-Mu. Dengan kerendahan hati kupersembahkan lembaran-lembaran sederhana ini kepada :

Mamaku almarhummah Paisah Pulungan tercinta dan tersayang, Terimakasih mamaku yang telah sabar, tulus ikhlas melahirkan, membesarkan dan mendidikku dengan baik walau hanya seorang diri dengan banyaknya keterbatasan yang kau miliki, terimakasih ku ucapkan padamu mungkin tanpa mengingat betapa kuat dan teguhnya hatimu dalam memberikan motivasi, cinta dan kasih sayang kepadaku anakmu selama ini mungkin aku tidak pernah kuat menjalani perjuangan hidup sendirian sampai saat ini, terimakasih atas semua perjuangan jerih payah dan kerja kerasmu, sekarang anakmu sudah sarjana mak.

Keluarga besar pulungan terbaik,
Terimakasih ku ucapkan pada keluarga besar pulungan terbaik yang telah memberikan semangat, dukungan, dan kasih sayang kalian yang berlimpah padaku, terimakasih sebesar – besarnya terutama kepada mas Sri Budi Karyadi, M.Pd. dan mba ku Kimyawani, S.Pd. dan kedua keponakkan ku Ica dan Akbar yang sangat menyebalkan, telah memberikan satu ruang di hati kalian sekeluarga untukku terimakasih, banyak sekali bantuan telah kalian berikan kepadaku ini semua tidak pernah terlupakan dan tidak mungkin dapat terbalaskan semoga Allah Subhanahu Wa Ta’ala membangunkan surga diakhirat untuk kalian, aamiin.

Keluarga kecilku,
Terimakasih ku ucapkan kepada ayahku Sholahudin Lubis dan ibuku Rahma Yusi dan kedua adik laki-laki tersayang Ricky dan Rama yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Almamaterku tercinta “ Universitas Lampung “

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala , yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-NYA sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian serta dapat menuliskannya dalam bentuk karya tulis ilmiah.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Lampung. Judul dari skripsi ini adalah “ Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V.”

Penyusunan skripsi ini, peneliti banyak menghadapi kesulitan. Namun berkat bantuan dan dorongan berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung;

3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung;
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung, serta sebagai Pembimbing akademik yang telah memotivasi sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan;
5. Ibu Dra. Fitria Akhyar, M.Pd., selaku pembimbing utama atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini;
6. Bapak Drs. Sugiyanto, M.Pd., selaku pembimbing kedua atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini;
7. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., selaku penguji terima kasih untuk masukkan saran-saran pada saat seminar dan ujian skripsi;
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S1 PGSD yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
9. Ibu Dra. Hj. Nany Mulya Alfida, M.Si., selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin penelitian di SD Negeri 1 Surabaya;
10. Ibu Novi Niarti, M.Pd., yang telah membantu peneliti dalam memberikan kelancaran penelitian di sekolah, selanjutnya ibu Hj. Eryati, S.Pd., selaku wali kelas Vb, dan Ibu Habsoh, S.Pd., serta Staf Administrasi ibu Liza Januarti, SE., yang telah memberikan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini;

11. Peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 1 Surabaya yang telah membantu dengan senang hati dan bekerja sama dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Semoga kalian menjadi generasi penurus bangsa yang cerdas dan bijaksana;
12. Rekan Rekan PGSD 2015 dan teman seperjuangan PGSD angkatan 2015 yang telah menerimaku dan bergabung bersama. Terimakasih atas kebersamaan, semangat, bantuan, dan motivasinya, sukses untuk kita semua;
13. Ana Reza Yesia, Megawati, Prijna Paramita, Siska Arisa, Winda Yuni Cahyaningsih, Oktavia Vyo Vyda dan Altias Margareta, terimakasih telah memberikanku semangat, teman curhat dan menjadi sahabat terbaik;
14. Maklongku dan almarhum paklongku Drs. Arwin Achmad, M.Si., serta mba Yuka Dewingga S.Psi., yang telah banyak membantuku dan menganggap diriku sebagai keluarga sendiri;
15. Sahabat – sahabat mamakku tersayang mak Ning, mak Nila, dan mama Yanti terima kasih telah memberikan motivasi dan dukungan pada peneliti yang telah menganggap seperti anaknya sendiri;
16. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu per satu yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini;

Bandar Lampung, 5 April 2019

Novitasari Lubis
NPM. 1513053078

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| | |
| I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 9 |
| C. Pembatasan Masalah | 10 |
| D. Rumusan Masalah | 10 |
| E. Tujuan Penelitian | 11 |
| F. Manfaat Penelitian | 11 |
| | |
| II. TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Hakikat Belajar | 13 |
| 1. Pengertian Belajar | 13 |
| 2. Tujuan Belajar | 14 |
| 3. Teori Belajar | 15 |
| 4. Hasil Belajar | 17 |
| B. Pembelajaran Tematik Terpadu | 18 |
| 1. Pengertian Pembelajaran | 18 |
| 2. Ciri-Ciri Pembelajaran | 19 |
| 3. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu | 21 |
| 4. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu | 22 |
| C. Pendekatan Saintifik | 23 |
| 1. Pengertian Pendekatan Saintifik | 23 |
| 2. Karakteristik Pembelajaran dengan Metode Saintifik | 25 |
| 3. Langkah – Langkah Pendekatan Saintifik | 26 |
| D. Model Pembelajaran | 28 |
| 1. Pengertian Model Pembelajaran | 28 |
| 2. Pengertian Model <i>Discovery Learning</i> | 29 |
| 3. Tujuan Model <i>Discovery Learning</i> | 30 |
| 4. Karakteristik Model <i>Discovery Learning</i> | 30 |
| 5. Langkah – Langkah Pelaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> | 31 |
| 6. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Discovery Learning</i> | 33 |
| E. Permainan Teka – Teki Silang | 36 |
| 1. Pengertian Permainan | 36 |

| | |
|--|----|
| 2. Pengertian Teka – Teki Silang | 37 |
| 3. Manfaat Teka – Teki Silang..... | 38 |
| 4. Tinjauan Tentang Kegunaan Teka – Teki Silang..... | 39 |
| 5. Langkah – Langkah Pembelajaran Teka – Teki Silang..... | 40 |
| 6. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Teka – Teki Silang.... | 41 |
| F. Penelitian Yang Relevan..... | 42 |
| G. Kerangka Pikir Penelitian | 44 |
| H. Hipotesis Penelitian | 45 |
| III. METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis dan Desain Penelitian..... | 47 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 48 |
| 1. Tempat Penelitian..... | 48 |
| 2. Waktu Penelitian | 49 |
| C. Prosedur Penelitian | 49 |
| D. Populasi dan Sampel Penelitian..... | 50 |
| 1. Populasi Penelitian..... | 50 |
| 2. Sampel Penelitian..... | 51 |
| E. Variabel Penelitian..... | 52 |
| F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel..... | 53 |
| 1. Definisi Konseptual..... | 53 |
| 2. Definisi Operasional..... | 53 |
| G. Teknik Pengumpulan Data..... | 57 |
| H. Pengolahan Data | 59 |
| I. Instrumen Penelitian | 59 |
| J. Uji Instrumen Penelitian | 60 |
| K. Uji Hipotesis | 65 |
| 1. Regresi Linier Sederhana..... | 65 |
| 2. Uji t..... | 66 |
| IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... | 69 |
| 1. Visi dan Misi Sekolah | 69 |
| 2. Tujuan Sekolah..... | 69 |
| 3. Situasi dan Kondisi Sekolah..... | 70 |
| B. Pelaksanaan Penelitian..... | 71 |
| 1. Kegiatan Penelitian | 71 |
| 2. Uji Coba Instrumen Penelitian | 78 |
| C. Pengambilan Data Penelitian | 81 |
| D. Analisis Data Penelitian..... | 81 |
| 1. Data Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Discovery Learning</i> Berdasarkan Permainan Teka – Teki Silang | 81 |
| 2. Data Hasil Belajar Peserta didik kelas Eksperimen | 83 |
| a. Data Hasil Belajar <i>Pretest</i> | 83 |
| b. Data Hasil Belajar <i>Posttest</i> | 85 |
| 3. Data Hasil Belajar Peserta didik kelas Kontrol..... | 87 |
| c. Data Hasil Belajar <i>Pretest</i> | 87 |
| d. Data Hasil Belajar <i>Posttest</i> | 89 |

| | |
|---|------------|
| 4. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol..... | 91 |
| E. Pengujian Hipotesis | 92 |
| 1. Regresi Linear Sederhana..... | 92 |
| 2. Uji T | 94 |
| F. Pembahasan..... | 95 |
| V. KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan..... | 104 |
| B. Saran | 105 |
| DAFTAR PUSTAKA | 107 |
| LAMPIRAN..... | 112 |
| Tabel 1-23 | 114 |
| Gambar 1-12..... | 205 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|----------------|
| 1. Data Nilai UTS Tematik peserta didik kelas V semester 1 | 6 |
| 2. Desain Penelitian | 47 |
| 3. Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Surabaya | 51 |
| 4. Jumlah Peserta Didik Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol | 52 |
| 5. Kisi – Kisi Variabel X | 55 |
| 6. Kisi – Kisi Variabel Y | 56 |
| 7. Klasifikasi Validitas | 62 |
| 8. Klasifikasi Reliabilitas | 63 |
| 9. Kriteria Daya Beda soal | 64 |
| 10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal | 65 |
| 11. Data Fasilitas SD Negeri 1 Surabaya | 71 |
| 12. Jadwal dan Pokok Pembahasan Penelitian | 72 |
| 13. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif | 79 |
| 14. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif | 80 |
| 15. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik | 82 |
| 16. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen | 84 |
| 17. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen | 86 |
| 18. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen | 87 |
| 19. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol | 88 |
| 20. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol | 90 |
| 21. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol | 91 |
| 22. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana | 92 |
| 23. Rekapitulasi Hasil Uji T | 94 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|----------------|
| 1. Kerangka Pikir Penelitian | 45 |
| 2. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen | 84 |
| 3. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen | 86 |
| 4. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol | 89 |
| 5. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol | 90 |
| 6. Histogram Nilai Rata – Rata Kelas Eksperimen dan Kontrol | 92 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Data Nilai UTS Tematik Peserta Didik Kelas V Semester 1 | 113 |
| 2. Hasil Wawancara Pada Penelitian Pendahuluan..... | 117 |
| 3. Lembar Observasi Pra Penelitian..... | 121 |
| 4. Silabus Tematik Kelas V Tema Panas dan Perpindahannya..... | 124 |
| 5. RPP Kelas Eksperimen | 130 |
| 6. RPP Kelas Kontrol..... | 150 |
| 7. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Model <i>Discovery Learning</i> Berbasis Permainan Teka – Teki Silang | 157 |
| 8. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Model <i>Discovery</i> <i>Learning</i> Berbasis Permainan Teka – Teki Silang | 159 |
| 9. Rekapitulasi Uji Validitas Lembar Observasi..... | 160 |
| 10. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Lembar Observasi | 161 |
| 11. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik Model <i>Discovery</i> <i>Learning</i> Berbasis Permainan Teka – Teki Silang | 163 |
| 12. Kisi-Kisi Instrumen Soal Uji Coba | 165 |
| 13. Instrumen Soal Uji Coba..... | 169 |
| 14. Kunci Jawaban Soal Uji Coba | 177 |
| 15. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes | 178 |
| 16. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes..... | 179 |
| 17. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal Tes | 180 |
| 18. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes | 181 |
| 19. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 182 |
| 20. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 188 |
| 21. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen..... | 189 |

| | |
|--|-----|
| 22. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol..... | 191 |
| 23. Uji Regresi Linear Sederhana | 193 |
| 24. Uji t | 198 |
| 25. Tabel Nilai-Nilai R Product Moment | 202 |
| 26. Tabel Harga Kritis Distribusi t — $test$ | 203 |
| 27. Tabel Logaritma..... | 204 |
| 28. Foto Kegiatan Penelitian | 205 |
| 29. Surat Keterangan..... | 211 |
| 30. Surat Izin Penelitian Pendahuluan..... | 212 |
| 31. Surat Izin Uji Instrumen | 213 |
| 32. Surat Izin Penelitian | 214 |
| 33. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan..... | 215 |
| 34. Surat Balasan Izin Uji Instrumen | 216 |
| 35. Surat Balasan Izin Penelitian | 217 |
| 36. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian | 218 |

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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.

Hal ini sejalan dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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.

Proses pendidikan yang dilaksanakan di sekolah mengharapakan peserta didik dapat mengembangkan potensi terbaiknya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendidik sebagai pengajar bukan hanya sekedar menyampaikan informasi terkait dengan materi pembelajaran, akan tetapi harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan supaya peserta didik terlibat aktif dalam

proses pembelajaran serta peserta didik dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang ada pada dalam dirinya.

Sehingga pendidikan hal mutlak yang harus dipenuhi secara optimal di era globalisasi seperti saat ini, pendidikan akan dapat meningkatkan daya saing dan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pengaruh SDM sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tujuan pendidikan nasional ditegaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003, Bab II pasal 3, yaitu sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkannya 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.

Pendidikan nasional bertujuan untuk memberikan arah pada semua kegiatan pendidikan dalam satuan-satuan pendidikan yang ada. Tujuan pendidikan nasional tersebut merupakan tujuan umum yang hendak dicapai oleh semua satuan pendidikan. Meskipun setiap satuan pendidikan tersebut mempunyai tujuan sendiri, namun azasnya terlepas dari tujuan pendidikan nasional.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan pemahaman, sikap, sosial dan keterampilan serta pembelajaran lebih mengutamakan pada proses bukan hasil. Peserta didik dituntut aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi dan presentasi serta mencerminkan sikap disiplin yang tinggi, sopan santun, dan saling menghargai. Tujuan hasil akhir dari kurikulum 2013

yaitu, meningkatkan dan menyeimbangkan antara sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan serta mampu menghasilkan manusia yang produktif, kreatif, inovatif dan efektif.

Target kurikulum 2013 adalah dapat menghasilkan peserta didik yang berakhlak mulia (afektif), berketrampilan (psikomotorik) dan pengetahuan (kognitif) yang berkesinambungan. Materi pembelajaran akan diarahkan pada target pencapaian kompetensi yang tepat guna dengan materi pembelajaran yang essensial dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Proses pembelajaran diharapkan mengarah pada *active student center* dan kontekstual dengan dipandu buku teks yang berisi materi dan proses pembelajaran, pendidik bertindak sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran.

Sejalan dengan kenyataan tersebut, proses belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga di lingkungan sekolah dan masyarakat. Oleh karenanya dalam pembelajaran kurikulum 2013, pendidik bukan satu-satunya sumber belajar. Pembelajaran terpadu dapat dikemas dengan tema dan subtema tentang suatu materi yang dibahas dari berbagai sudut pandang atau disiplin keilmuan yang mudah dipahami dan dikenal peserta didik. Tujuan pengembangan model pembelajaran terpadu untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah ini pada dasarnya sesuai dengan kerangka acuan bagi pendidik dan pihak terkait. Pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman

belajar yang bermakna kepada peserta didik disebut juga dengan pembelajaran tematik.

Konsep pembelajaran yang akan digunakan pada saat ini khususnya pada kurikulum 2013 yaitu merupakan pembelajaran tematik terpadu yang merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik intramata pelajaran maupun antarmata pelajaran. Tujuan pembelajaran tematik terpadu ini adalah selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan peserta didik juga dapat meningkatkan pengetahuan yang dipelajarinya secara bermakna, mengembangkan keterampilan menemukan, menumbuh kembangkan sikap positif, kerjasama, komunikasi, saling menghargai pendapat orang lain, meningkatkan minat belajar, dan lain-lain.

Hal ini sesuai dengan permendikbud No. 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah Pasal Ayat 1 Dan 3 menyatakan bahwa :

Pelaksanaan pembelajaran pada sekolah dasar/madrasah ibditiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik – terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV,V,dan VI.

Sebagaimana amanat kurikulum 2013, bahwa pelaksanaan pembelajaran untuk tingkat sekolah dasar digunakan pembelajaran tematik terpadu dan prosesnya menggunakan pendekatan saintifik pendekatan ini digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang didasarkan pada struktur logis dengan tahapan

mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.

Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan secara maksimal dalam pembelajaran kurikulum 2013, peran pendidik sangat penting dan diharapkan pendidik memiliki cara atau model mengajar yang baik serta mampu memilih model pembelajaran yang tepat diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran adalah agar proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan, belajar peserta didik semakin aktif, dan membuat peserta didik semakin semangat dalam belajar karena mereka terlibat langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada saat penelitian pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 1 Surabaya pada tanggal 1 November 2018 bahwa sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum 2013 dengan proses pembelajaran dalam bentuk tematik terpadu. Hasil wawancara data lengkap pada lampiran 2 hal. 117 – 120 dan observasi pada lampiran 3 hal. 121 – 123, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Surabaya masih rendah. Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu dalam proses pembelajaran masih kurang adanya keragaman model pembelajaran. Pola pembelajaran di kelas masih didominasi oleh *teacher centered*, sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam belajarnya. Hasil observasi dan wawancara kepada pendidik kelas V beliau mengatakan belum pernah menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan

teka-teki silang pada proses pembelajaran dikarenakan pendidik belum memahami penggunaan model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang.

Peserta didik cenderung belajar sendiri tanpa adanya tukar informasi dengan peserta didik lainya sehingga interaksi dan komunikasi peserta didik dikelas belum berlangsung secara optimal dan aktif. Mengatasi permasalahan ini, maka perlu adanya upaya perbaikan proses pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik agar dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan aktivitas belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Data di bawah ini yang diperoleh pada hasil belajar pada Ujian Tengah Semester (UTS) ganjil tahun ajaran 2018/2019 seperti tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Nilai UTS Tematik Peserta Didik Kelas V Semester 1

| No | KKM | Nilai | Kelas | | | | Ket |
|---------------|-----|-----------|-----------|----------------|-----------|----------------|--------------|
| | | | V A | | V B | | |
| | | | Jumlah | Persentase (%) | Jumlah | Persentase (%) | |
| 1. | 70 | ≥ 70 | 11 | 36,66 | 8 | 25,80 | Tuntas |
| 2. | | 0 – 69 | 19 | 63,34 | 23 | 74,20 | Belum Tuntas |
| Jumlah | | | 30 | 100,0 | 31 | 100,0 | |

Sumber : Dokumentasi Sekolah

Berdasarkan informasi pada tabel 1 dapat diketahui bahwa peserta didik kelas V A memperoleh nilai di atas kriteria (KKM) dengan nilai 70 terdapat sebanyak 11 peserta didik (36,66 %) dan peserta didik yang memperoleh nilai di bawah kriteria (KKM) dengan nilai 70 terdapat sebanyak 19 peserta didik (63,34 %) dari jumlah 30 peserta didik. Lebih lanjut peserta didik kelas V B memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 70 terdapat sebanyak 8 peserta didik (25,80 %) dan peserta didik yang

memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 70 terdapat sebanyak 23 peserta didik (74,20%) dari jumlah 31 peserta didik. Berdasarkan kenyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar UTS peserta didik kelas V semester ganjil SD Negeri 1 Surabaya tahun ajaran 2018/2019 masih rendah.

Masih rendahnya hasil belajar peserta didik diduga salah satunya terjadi karena penerapan model pembelajaran yang kurang tepat dan tidak menarik membuat pembelajaran tidak bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada pendidik sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Saat proses pembelajaran berlangsung pendidik cenderung hanya memberikan teori – teori dibandingkan praktik sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Seseorang harus memilih model dan metode yang tepat dalam menyampaikan materi yang sesuai dengan keadaan kelas dan peserta didik, sehingga peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Oleh karena itu, perlu digunakan sebuah metode dan model yang menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk tertarik belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satunya dengan menerapkan model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang.

Menurut Balim (2009), mengemukakan bahwa :

Teaching students with the notion of discovering, critical thinking, questioning, and problem solving skills is one of the main principles of science and technology teaching. Thus, science and technology teaching curriculum should accordingly be developed to educate science-literate

students who are able to inquire and solve problems they face. Today, it is believed that methods in accordance with the constructivist approach in which the students learn more effectively by constructing their own knowledge, should be used. One of these methods is discovery learning.

Pendapat di atas dapat diterjemahkan bahwa mengajar peserta didik dengan gagasan menemukan, berpikir kritis, bertanya, dan keterampilan memecahkan masalah adalah salah satu prinsip utama pengajaran sains dan teknologi.

Kurikulum pengajaran sains dan teknologi seyogyanya dikembangkan untuk mendidik peserta didik yang paham sains yang mampu menyelidiki dan memecahkan masalah yang mereka hadapi. Hal ini, diyakini bahwa metode sesuai dengan pendekatan konstruktivistik dimana peserta didik belajar lebih efektif dengan membangun pengetahuan mereka sendiri, harus digunakan salah satunya adalah pembelajaran berorientasi penemuan.

Menurut Hosnan (2014: 282) mengemukakan bahwa *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Selain penggunaan model yang tepat ada upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan teka-teki silang. Teka-teki silang merupakan strategi peninjauan kembali yang dapat membantu peserta didik mengingat kembali tentang materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Menerapkan strategi ini dapat melibatkan kemampuan peserta didik untuk menjawab suatu masalah berupa teka – teki silang.

Pentingnya teknik bermain dalam pembelajaran adalah sebuah aktivitas yang disukai oleh manusia apapun bentuk permainannya. Bahkan bermain

bukanlah memonopoli peserta didik. Saat bermain seseorang tidak saja dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, rasa malas, dan keruwetan pikiran, tetapi dengan bermain seseorang juga bisa memperoleh hiburan, kesenangan, pengalaman, variasi dan rutinitas, bahkan teman. Penggunaan model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang adalah agar proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan, sehingga membuat peserta didik semakin aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi mandiri, berpikir kritis dan demokratis dengan bermain, pembelajaran akan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, wajar, dan alami. Suasana yang demikian, transfer informasi, pengalaman atau keterampilan dapat berlangsung “tanpa terasa” sehingga peserta didik tidak merasa digurui atau dipaksa untuk belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti memutuskan untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Permainan Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Kelas V”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar tematik terpadu peserta didik yang rata – rata masih di bawah KKM di lihat dari nilai UTS ganjil tahun 2018/2019.

2. Proses pembelajaran kelas V masih belum sepenuhnya berpusat kepada peserta didik.
3. Peserta didik belum semua terlihat aktif dalam proses pembelajaran.
4. Pendidik belum menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi pada hasil belajar yang rendah tema 6 subtema 2 pada aspek kognitif. Oleh karena itu, penelitian ini diterapkan model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang untuk melihat pengaruh hasil belajar tema 6 subtema 2 kelas V tahun pelajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah ada terdapat pengaruh pada model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar kelas V ?
2. Apakah ada terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang dibandingkan tidak menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Pengaruh model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar kelas V.
2. Perbedaan hasil belajar model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang lebih tinggi dibandingkan dengan tidak menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat secara langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran terutama tentang pengaruh model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar kelas V.
 - b. Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik dalam mengetahui keadaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

a. Peserta Didik

Sebagai penggunaan model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang di harapkan mampu mengatasi kejenuhan peserta didik,dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, dapat membuat pembelajaran bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Pendidik

Model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang ini dapat dijadikan salah satu sumber informasi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memberikan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih bervariasi.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 1 Surabaya dan menjadikan bahan masukan bagi kepala sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi pembelajaran.

d. Peneliti Lain

Sebagai sumber informasi dan tambahan bagi peneliti – peneliti lain yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai model *discovery learning* berbasis permainan teka-teki silang.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut Surya dalam Rusman (2017: 13) belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan, menurut R.Gagne dalam Susanto (2013: 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Pendapat lain menurut Winkel dalam Susanto (2013: 4) belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan – perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap relatif konstan dan berbekas.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan untuk melakukan suatu proses perubahan tingkah laku manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham. Kegiatan belajar dapat membantu manusia dalam

berinteraksi antara individu dengan individu, kelompok dengan individu tanpa membedakan budaya, ras, dan agama.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan kriteria untuk menilai derajat mutu dan efisiensi pembelajaran. Menurut Hamalik (2015: 73) mengemukakan bahwa tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh peserta didik. Sedangkan menurut Sadirman (2012: 26) untuk mencapai tujuan belajar tentu harus diciptakan sistem lingkungan belajar yang tertentu. Lebih lanjut menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002: 17-18) mengemukakan bahwa:

Tujuan belajar merupakan peristiwa sehari – hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari peserta didik dan dari pendidik. dilihat dari segi peserta didik, belajar dialami sebagai suatu proses. Peserta didik mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa tujuan belajar dapat dijadikan acuan untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menciptakan sistem lingkungan belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan ini tidak hanya ditujukan kepada peserta didik sebagai subjek yang melakukan pembelajaran. Tujuan belajar ini dapat digunakan sebagai pengontrol setiap kegiatan, seperti mengukur keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Teori Belajar

Teori – teori belajar berkembang sejalan dengan berkembangnya psikologi pendidikan. Terdapat berbagai teori belajar, di antaranya yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif dan teori belajar konstruktivistik.

a. Teori Belajar Behavioristik

Menurut Budiningsih, (2005: 19) teori belajar behavioristik “Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon”. Kata lainnya, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

b. Teori Belajar Kognitif

Perkembangan kognitif peserta didik akan maju apabila melalui beberapa tahapan. Perkembangan kognitif bergantung pada seberapa jauh peserta didik aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan dimana peserta didik belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitif peserta didik.

Menurut Piaget dalam Komalasari (2015: 19), menyebutkan bahwa:

Bagaimana seseorang memperoleh kecakapan intelektual, pada umumnya akan berhubungan dengan proses mencari keseimbangan

antara apa yang ia rasakan dan ketahui pada satu sisi dengan apa yang ia lihat sebagai suatu fenomena baru sebagai pengalaman dan persoalan.

c. Teori Belajar Konstruktivistik

Paham konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Menurut Budiningsih (2005: 58), teori konstruktivistik “Belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan”, sedangkan menurut Slavin dalam Al-Tabany (2014: 29), teori konstruktivis adalah teori yang menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan – aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai. Lebih lanjut menurut Schmidt dalam Rusman (2017: 231), dari segi pedagogis, pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada teori belajar konstruktivistik dengan ciri:

- 1) Pemahaman diperoleh dari interaksi dengan skenario permasalahan dan lingkungan belajar.
- 2) Pergulatan dengan masalah dan proses inquiry masalah menciptakan disonansi kognitif yang menstimulasi belajar.
- 3) Pengetahuan terjadi melalui proses kolaborasi negosiasi sosial dan evaluasi terhadap keberadaan sebuah sudut pandang.

d. Teori Belajar Humanistik

Teori belajar humanistik, teori yang menyatakan bahwa proses belajar dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Proses belajar dianggap berhasil jika peserta didik telah

mengalami lingkungannya dan dirinya sendiri. Oleh karena itu, peserta didik telah mampu mencapai aktualisasi diri secara optimal.

Pada penelitian yang peneliti lakukan yang berjudul pengaruh model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang terhadap hasil belajar tematik terpadu pada kelas V peneliti menggunakan teori pembelajaran konstruktivistik karena teori konstruktivistik merupakan sebuah teori pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini selaras dengan model *discovery learning* dimana peserta didik berusaha untuk menemukan sendiri pengetahuannya dan membangun sendiri pengetahuannya.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari sebuah pembelajaran, karena hasil belajar menggambarkan keberhasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran. Rusman (2017: 123) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sejalan dengan pendapat di atas Asep Jihad dan Abdul Haris (2010: 14) mengemukakan bahwa :

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Kedua pendapat tersebut menegaskan bahwa hasil belajar merupakan segala bentuk perubahan yang nyata baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai bentuk dari hasil proses pembelajaran.

Klasifikasi hasil belajar lain dikemukakan oleh Rusman (2017: 124-125), beliau menyatakan perumusan aspek – aspek kemampuan yang menggambarkan output peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

- a . Domain kognitif, berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir;
- b . Domain afektif, berkenaan dengan sikap, kemampuan, dan penguasaan segi – segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai;
- c . Domain psikomotorik, berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan – gerakan fisik.

Berdasarkan uraian di atas, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik adalah segala bentuk perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar.

B. Pembelajaran Tematik Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimana pun dan kapan pun. Komalasari (2015: 3) berpendapat bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau di desain, dilaksanakan, dan di

evaluasi secara sistematis agar peserta didik pembelajar dapat mencapai tujuan –tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut Sutikno (2014: 12) pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Lebih lanjut Hamzah (2008: 54) menjelaskan pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antar peserta didik dengan pengajar atau instruktur dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa pembelajaran yaitu sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik atau pembelajaran yang direncanakan atau di desain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar peserta didik tersebut dapat mencapai tujuan – tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2. Ciri – Ciri Pembelajaran

Menurut Hamalik (2011: 65) ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur – unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- b. Kesaling tergantungan (*interdependence*), antara unsur – unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan.
- c. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

Menurut Sugandi, dkk (2000: 25) ciri – ciri pembelajaran antara lain :

- a. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- b. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar.
- c. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi peserta didik.
- d. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- e. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi peserta didik.
- f. Pembelajaran dapat membuat peserta didik siap menerima pelajaran yang baik secara fisik maupun psikologi.

Menurut Brown dalam Thobroni (2015: 17) ada tujuh ciri pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

- a. Belajar adalah menguasai atau memperoleh
- b. Belajar adalah mengingat – ingat informasi atau ketrampilan melibatkan
- c. Proses mengingat – ingat melibatkan sistem penyimpanan, memori, dan organisasi kogniti.
- d. Belajar melibatkan perhatian aktif sadar dan bertindak menurut peristiwa – peristiwa di luar serta organisme
- e. Belajar itu bersifat permanen, tetapi tunduk pada lupa
- f. Belajar melibatkan berbagai bentuk latihan, mungkin latihan yang di topang dengan imbalan dan hukum.
- g. Belajar adalah suatu perubahan dan prilaku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri – ciri pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah upaya pendidik dalam mengatur unsur – unsur dinamis dalam pembelajaran sehingga dalam pelaksanaannya dapat terkendali baik isinya, waktu proses, maupun hasilnya.

3. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Istilah pembelajaran terpadu sering juga disebut pembelajaran tematik, yakni pembelajaran berdasarkan tema. Pembelajaran terpadu lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan penerapan konsep belajar dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*).

Menurut Hernawan (2011: 15) pembelajaran tematik terpadu sebagai konsep dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik. Selanjutnya menurut Prabowo (2000: 2) pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu proses pembelajaran dengan melibatkan / mengaitkan berbagai bidang studi. Menurut Suryosubroto (2009: 133) bahwa pembelajaran tematik terpadu dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema / topik pembahasan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep baru serta bermakna.

4. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa karakteristik, menurut Rusman (2017: 258) karakteristik pembelajaran tematik terpadu antara lain:

- a. Berpusat pada peserta didik
- b. Memberikan pengalaman langsung
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- e. Bersifat fleksibel
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Menurut Suryani dan Agung (2012: 101) bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah :

- a. Holistik
Suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari berbagai bidang kajian.
- b. Bermakna
Pengkajian suatu fenomena dengan membentuk jalinan antar konsep – konsep yang berhubungan menghasilkan skema. Hal ini akan berdampak pada keberadaan dari materi yang dipelajari.
- c. Otentik
Pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung.
- d. Aktif
Pembelajaran terpadu menekankan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran baik fisik, mental, intelektual, maupun emosional pendidik mencapai hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk terus menerus belajar.

Sukandi (2003: 87) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik antara lain :

- a. Berpusat pada peserta didik.
- b. Menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, pendidik sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.
- c. Memberikan pengalaman langsung.
- d. Memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada peserta didik.
- e. Keterpaduan mata pelajaran.
- f. Pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas
- g. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- h. Pembelajaran terpadu bersifat luwes.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, yang memberikan pengalaman langsung melalui konsep – konsep dari berbagai mata pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar terus menerus guna mencapai hasil belajar yang optimal.

C. Pendekatan Saintifik

1. Pengertian Pendekatan Saintifik

Implementasi kurikulum 2013, proses pembelajaran pendidik harus menggunakan pendekatan saintifik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran menekankan pentingnya kolaborasi dan kerjasama antara pendidik dan peserta didik. Abidin (2016: 125) mengemukakan bahwa, pendekatan saintifik dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran yang memandu peserta didik untuk memecahkan masalah melalui kegiatan perencanaan yang matang,

pengumpulan data yang cermat, dan analisis data yang diteliti untuk menghasilkan sebuah simpulan.

Menurut Rusman (2017: 232) pendekatan saintifik adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas peserta didik melalui kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba dan membuat jejaring pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Daryanto (2014: 51) mengemukakan bahwa :

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan – tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang memberikan kesempatan pada peserta didik dimana pendidik harus menciptakan pembelajaran aktif melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau mencoba, menalar atau mengolah informasi, serta mengkomunikasikan terkait materi pelajaran yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran, Peran pendidik hanya sebagai fasilitator.

2. Karakteristik Pembelajaran Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik memiliki beberapa karakteristik khusus dalam penerapannya pada pembelajaran. Menurut Abidin (2016: 129-130) karakteristik pendekatan saintifik tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. Objektif, artinya pembelajaran senantiasa dilakukan atas objek tertentu dan peserta didik dibiasakan memberikan penilaian secara objektif terhadap objek tersebut
- b. Faktual, artinya pembelajaran senantiasa dilakukan terhadap masalah – masalah faktual yang terjadi di sekitar peserta didik sehingga peserta didik dibiasakan untuk menemukan fakta yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.
- c. Sistematis, artinya pembelajaran dilakukan atas tahapan belajar yang sistematis dan tahapan belajar ini berfungsi sebagai panduan pelaksanaan pembelajaran
- d. Bermetode, artinya dilaksanakan berdasarkan metode pembelajaran ilmiah tertentu yang sudah teruji keefektifannya.
- e. Cermat dan tepat, artinya pembelajaran dilakukan untuk membina kecermatan dan ketepatan peserta didik dalam mengkaji sebuah fenomena atau objek belajar tertentu.
- f. Logis, artinya pembelajaran senantiasa mengangkat hal yang masuk akal.
- g. Aktual, artinya bahwa pembelajaran senantiasa melibatkan konteks kehidupan peserta didik sebagai sumber belajar yang bermakna.
- h. *Disinterested*, artinya pembelajaran harus dilakukan dengan tidak memihak melainkan benar – benar didasarkan atas capaian belajar peserta didik yang sebenarnya.
- i. *Unsupported opinion*, artinya pembelajaran tidak dilakukan untuk menumbuhkan pendapat atau opini yang tidak disertai bukti – bukti nyata.
- j. Verifikatif, artinya hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat diverifikasi kebenarannya dalam arti dikonfirmasi, direvisi, dan diulang dengan cara yang sama atau berbeda.

Sudarwan dalam Majid (2014: 129-130) mengemukakan bahwa pendekatan saintifik memiliki karakteristik penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan dipandu nilai – nilai, prinsip – prinsip atau berdasarkan kriteria ilmiah.

Karakteristik pendekatan saintifik menurut Kemendikbud 2013, sebagai berikut.

- a. Subtansi atau materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.
- b. Penjelasan pendidik, respon peserta didik, dan interaksi edukatif pendidik dan peserta didik terbebas dari prasangka yang serta – merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
- c. Mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.
- d. Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran.
- e. Mendorong dan menginspirasi peserta didik dalam memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran.
- f. Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggung jawabkan.
- g. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana, jelas, dan menarik sistem penyajiannya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa

karakteristik pembelajaran saintifik adalah pembelajaran yang disajikan berdasarkan konteks dunia nyata untuk menemukan sebuah fakta.

Penyajian pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik harus sistematis dari mudah kesulit dari konkret ke abstrak sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta mengetahui sebuah konsep berdasarkan pengetahuan yang peserta didik gali sendiri.

3. Langkah – Langkah Pembelajaran Pendekatan Saintifik

Mengimplementasikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik terdapat beberapa langkah – langkah yang harus diketahui.

Langkah – langkah pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik menurut Rusman (2017: 234), antara lain :

- a. Mengamati
- b. Menanya
- c. Menalar
- d. Mencoba
- e. Mengolah
- f. Menyajikan
- g. Menyimpulkan
- h. Mengkomunikasikan

Kemendikbud (2013: 246) pada kegiatan inti seluruh aktivitas pembelajaran meliputi kegiatan mengamati, menanya, pengumpulan data, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dianalisis bahwa langkah – langkah pendekatan saintifik secara umum terdiri dari 5 kegiatan yang secara umum dilakukan oleh peserta didik antara lain mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Langkah – langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu berdasarkan pendapat Kemendikbud (2013: 246), karena langkah – langkah aktivitas pembelajaran meliputi 5M kegiatan yang sesuai dengan rencana proses pembelajaran (RPP) yang peneliti buat yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

D. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada pendidik dikelas. Menurut Arends dalam Suprijono (2014: 65) mengemukakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk di dalamnya tujuan – tujuan pembelajaran, tahap – tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Sejalan dengan pendapat tersebut Zubaidi (2011: 185) juga memaparkan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik di kelas. Selanjutnya Abidin (2016: 116) mengatakan bahwa model sebagai gambaran mental yang membantu mencerminkan dan menjelaskan pola pikir dan pola tindakan atas suatu hal, selanjutnya pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan pendidik dalam rangka menciptakan suasana yang kondusif bagi peserta didik belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola pendekatan ataupun bentuk pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam upaya mencapai tujuan belajar. Selain itu model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran guna melaksanakan proses pembelajaran.

2. Pengertian Model *Discovery Learning*

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Sani (2015: 97) mengungkapkan bahwa *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Adapun menurut Suryosubroto (2002: 192) *discovery learning* sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Menurut Richard dalam Roestiyah (2012: 20) menyatakan bahwa:

Discovery learning suatu cara mengajar yang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri. Sehingga situasi belajar mengajar berpindah dari situasi *teacher dominated learning* menjadi situasi *student dominated learning*.

Berdasarkan definisi *discovery learning* yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa *discovery learning* adalah proses pembelajaran dimana peserta didik tidak langsung dihadapkan pada hasil akhir dari pembelajaran, namun peserta didik dituntut untuk dapat menemukan sendiri hasil akhir pembelajaran melalui rangsangan berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan peserta didik.

3. Tujuan Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Seperti yang diungkapkan Bell dalam Hosnan (2014: 284), mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut :

- a. Penemuan peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, peserta didik belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga peserta didik banyak meramalkan informasi tambahan yang diberikan.
- c. Peserta didik juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- d. Pembelajaran dengan penemuan membantu peserta didik membentuk cara kerja bersama yang efektif.
- e. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan keterampilan – keterampilan, konsep – konsep dan prinsip – prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- f. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat dijelaskan bahwa tujuan model *discovery learning* adalah membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran, dapat merangsang pikiran peserta didik menjadi kreatif melalui kegiatan penemuan, dan dapat mengembangkan keterampilannya melalui kegiatan penemuan.

4. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Menurut Hosnan (2014: 285) menjelaskan karakteristik model *discovery learning* adalah sebagai berikut :

- a. Mendorong kemandirian dan inisiatif peserta didik dalam belajar.

- b. Pendidik mengajukan pertanyaan terbuka dan memberikan kesempatan beberapa waktu kepada peserta didik untuk merespons.
- c. Mendorong peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi.
- d. Peserta didik terlibat secara aktif dalam dialog atau diskusi dengan pendidik atau peserta didik lainnya.
- e. Peserta didik terlibat dalam pengetahuan yang mendorong dan menantang terjadinya diskusi.
- f. Pendidik menggunakan data mentah, sumber – sumber utama, dan materi – materi interaktif.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat dijelaskan bahwa karakteristik model *discovery learning* adalah mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar, mendorong peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi atau berpikir kritis, peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran, dan peserta didik merasa terlibat dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi.

5. Langkah – Langkah Pelaksanaan Model *Discovery Learning*

Langkah – langkah dalam implementasi model *discovery learning* terdiri dari langkah persiapan dan langkah pengaplikasian. Langkah persiapan model *discovery learning* Hosnan (2014: 289) :

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
- c. Memilih materi pelajaran yang akan dipelajari.
- d. Menentukan topik – topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh – contoh generalisasi).
- e. Mengembangkan bahan – bahan belajar yang berupa contoh – contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.
- f. Mengatur topik – topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- g. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

Lebih lanjut, menurut Syah dalam Hosnan (2014: 289-291) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* dalam proses pembelajaran, ada beberapa tahapan pembelajaran yang harus dilaksanakan secara umum sebagai berikut:

- a. *Stimulation* (pemberian rangsangan)
- b. *Problem statement* (pernyataan atau identifikasi masalah)
- c. *Data collection* (pengumpulan data)
- d. *Data processing* (pengolahan data)
- e. *Verification* (pembuktian)
- f. *Generalization* (menarik kesimpulan)

Kemudian, menurut Djamarah dan Zain (2010: 19-21) prosedur model *discovery learning* adalah sebagai berikut :

- a. *Stimulation*, yaitu pendidik mulai bertanya dengan mengajukan persoalan atau menyuruh peserta didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan.
- b. *Problem statement*, yaitu peserta didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan. Permasalahan yang dipilih selanjutnya dirumuskan dalam bentuk pernyataan, atau hipotesis, yakni pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.
- c. *Data collection*, yaitu untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya.
- d. *Data processing*, semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semua diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara – cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
- e. *Verification* atau pembuktian, berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.
- f. *Generalization*, berdasarkan hasil verifikasi peserta didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu.

Berdasarkan langkah – langkah model *discovery learning* yang di jabarkan oleh pendapat – pendapat di atas, peneliti memilih untuk menerapkan langkah – langkah model pembelajaran yang di kemukakan oleh Djamarah dan Zain (2010: 19-21) karena lebih rinci dalam proses pembelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Langkah – langkah pembelajaran tersebut diharapkan pendidik dan peserta didik bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

6. Kelebihan dan Kelemahan Model *Discovery Learning*

a. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Menurut Hosnan (2014: 287) kelebihan model *discovery learning* sebagai berikut:

- 1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan – keterampilan dan proses – proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- 3) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 4) Model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 5) Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri.
- 6) Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- 7) Berpusat pada peserta didik dan pendidik berperan sama – sama aktif mengeluarkan gagasan – gagasan. Bahkan pendidik pun dapat bertindak sebagai peserta didik, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- 8) Membantu peserta didik menghilangkan keraguan karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

- 9) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide – ide lebih baik.
- 10) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
- 11) Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- 12) Mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 13) Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik.
- 14) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- 15) Proses belajar meliputi aspek peserta didik menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
- 16) Meningkatkan tingkat penghargaan pada peserta didik.
- 17) Kemungkinan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- 18) Mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Adapun menurut Kurniasih (2014: 66) juga mengungkapkan

keuntungan model *discovery learning* sebagai berikut :

- 1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan – keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan *transfer*.
- 3) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 4) Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalinya dan motivasi sendiri.
- 5) Model ini dapat membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- 6) Berpusat pada peserta didik dan pendidik berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan – gagasan.
- 7) Membantu peserta didik menghilangkan keraguan.
- 8) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
- 9) Kemungkinan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- 10) Mendorong peserta didik berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *discovery learning* yaitu menguatkan ingatan, memperkuat konsep dirinya, menghilangkan keraguan, dan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

b. Kelemahan Model *Discovery Learning*

Kelemahan model *discovery learning* menurut Hosnan (2014: 31), yaitu:

- 1) Menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi peserta didik yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep – konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 3) Harapan – harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan peserta didik dan pendidik yang telah terbiasa dengan cara – cara belajar yang lama.
- 4) Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan, dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- 5) Beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para peserta didik.
- 6) Tidak menyediakan kesempatan – kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh peserta didik karena telah dipilih terlebih dahulu oleh pendidik.

Adapun menurut Kurniasih (2014: 66) juga menyebutkan kelemahan dari model *discovery learning* antara lain:

- 1) Peserta didik kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep – konsep.

- 2) Harapan – harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan peserta didik dan pendidik yang telah terbiasa dengan cara – cara belajar yang lama.
- 3) Tidak menyediakan kesempatan – kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh peserta didik karena telah dipilih terlebih dahulu oleh pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan penggunaan model *discovery learning* yaitu kesulitan berpikir serta tidak efisien karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

E. Permainan Teka – Teki Silang

1. Pengertian Permainan

Istilah permainan menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan dan kepuasan melalui aktivitas atau kegiatan bermain. Menurut Framberg dalam Rahmawati (2011), permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna.

Adapun menurut Kimpraswil dalam As'adi (2009: 26) menyatakan, definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Lebih lanjut, menurut Freeman dan Munandar dalam Ismail (2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu peserta

didik mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa peserta didik untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian peserta didik dan membantu peserta didik mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

2. Pengertian Teka – Teki Silang

Menurut Silberman (2007: 246) teka – teki silang adalah suatu permainan teka – teki silang (TTS) atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum.

Kemudian, Menurut Childers dalam Orawiwaatnakul (2013: 416), Teka – teki silang adalah semacam permainan kata, dalam menyelesaikan teka – teki silang pemain harus akurat mengisi semua kotak kosong dengan huruf yang membentuk kata – kata.

Jadi, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa pengertian teka – teki silang adalah suatu permainan teka – teki silang (TTS) semacam permainan kata yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum.

3. Manfaat Teka – Teki Silang

Menurut Ghannoe (2010: 10) di dalam bukunya mengatakan bahwa teka – teki dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Mengasah daya ingat
Ketika teka – teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman – pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memilah – milih semua pengalamannya itu sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab teka – teki yang ada.
- b. Belajar klasifikasi
Hanya jenis teka – teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, semisal buah – buahan, binatang, alat transportasi, namanama seseorang, nama – nama benda dan sebagainya. Ketika peserta didik diberikan teka – teki tersebut, maka seorang peserta didik juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya.
- c. Mengembangkan kemampuan analisa
Ketika sebuah pertanyaan disodorkan, peserta didik akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman – pengalaman itu. Mana yang cocok untuk menjawab dan mana yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.
- d. Menghibur
Ketika peserta didik sedang diberi teka – teki untuk dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan – ingatan tertentu.
- e. Merangsang Kreativitas
Secara tidak langsung peserta didik juga akan dibantu teka – teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreatifitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, peserta didik akan belajar berargumentasi, memilih bahasa yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara – cara alternatif untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban soal, seorang peserta didik akan menemukan pertanyaan pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya.

Jadi, dapat dianalisis bahwa manfaat teka – teki silang adalah untuk dapat mengasah daya ingat, belajar klasifikasi, mengembangkan kemampuan analisa, sebagai hiburan dan menyalurkan potensi – potensi kreatifitas yang dimilikinya.

4. Tinjauan Tentang Kegunaan Teka – Teki Silang

Menurut Silberman dalam Rosila (2016: 8), adapun kegunaan strategi pembelajaran teka – teki silang, yaitu:

- a. Sebagai Alat Evaluasi Belajar
Pembelajaran teka – teki silang berguna sekali sebagai alat evaluasi belajar bagi pendidik dan peserta didik. Bagi pendidik, strategi pembelajaran teka – teki silang berguna sebagai alat pengukur untuk sampai sejauh mana pendidik berhasil atau tidaknya di dalam memberikan materi ajar. Bagi peserta didik berguna untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahamannya tentang materi ajar yang telah diberikan oleh peserta didik.
- b. Sebagai Daya Ingat
Pembelajaran teka – teki silang pun dapat berguna untuk membangkitkan kembali daya pikir peserta didik. Artinya, peserta didik di dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran teka – teki silang di sini akan mampu mengingat kembali materi ajar yang telah diberikan oleh pendidik sebelumnya. Maka dari itu, pembelajaran teka – teki silang ini tidak hanya menjadi alat permainan semata, akan tetapi bisa menjadi alat permainan ataupun strategi pembelajaran untuk daya ingat seorang peserta didik.
- c. Media Pembelajaran
Strategi pembelajaran teka – teki silang pun mampu memberikan nuansa yang menarik dalam proses belajar mengajar. Karena strategi pembelajaran teka – teki silang disini dapat dijadikan media pembelajaran alternatif untuk dapat memberikan nuansa pembelajaran yang atraktif. Melalui media pembelajaran teka – teki silang peserta didik akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran hingga tuntas, karena dengan media pembelajaran yang atraktif ini peserta didik akan menjadi lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Kegunaan strategi pembelajaran teka – teki silang sangat berfungsi sebagai menumbuh kembangkan kreativitas seseorang khususnya peserta didik di dalam proses belajar mengajar. Teka – teki pula diharapkan pada proses selanjutnya peserta didik mampu menghadapi persoalan-persoalan belajar yang akan dihadapinya nanti.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka peneliti menggunakan teka – teki silang sebagai media pembelajaran agar peserta didik akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran hingga tuntas, karena dengan media pembelajaran

yang atraktif ini peserta didik akan menjadi lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

5. Langkah – Langkah Pembelajaran Teka – Teki Silang

Langkah – langkah teka – teki silang menurut Silberman (2016: 256-257)

yaitu, sebagai berikut :

- a. Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama – nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah pendidik ajarkan.
- b. Susunlah sebuah teka – teki silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. (Catatan: jika terlalu sulit untuk membuat teka – teki silang tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur – unsur yang bersifat menghibur, yang tidak mesti berhubungan dengan pelajaran, sebagai selingan).
- c. Susunlah kata – kata pemandu pengisian teka – teki silang pendidik . Gunakan jenis yang berkaitan ini:
 - 1) Definisi singkat (“sebuah tes untuk menentukan reliabilitas”)
 - 2) Sebuah katagori yang cocok dengan unurnya (“jenis gas”).
 - 3) Sebuah contoh (“undang-undang adalah contohnya”).
 - 4) Lawan kata (“lawan kata demokrasi”).
- d. Bagikan teka – teki silang itu kepada peserta didik, baik secara perseorangan maupun kelompok.
- e. Tetapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Zaini (2008: 71) menyatakan langkah – langkah strategi teka – teki

silang adalah sebagai berikut :

- a. Tulislah kata – kata kunci, terminologi atau nama – nama yang berhubungan dengan materi yang telah peneliti berikan.
- b. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka – teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- c. Buat pertanyaan yang jawabannya adalah kata – kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan mengarah kepada kata – kata tersebut.
- d. Bagikan teka – teki silang ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok.
- e. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Berdasarkan langkah – langkah strategi teka – teki silang yang dijabarkan di atas, 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. Diterapkannya langkah – langkah pembelajaran tersebut diharapkan pendidik dan peserta didik mencapai tujuan yang diharapkan.

6. Kelebihan Dan Kelemahan Teka – Teki Silang

a. Kelebihan strategi pembelajaran aktif Teka – teki silang

Menurut Muzaki (2012: 12-14) kelebihan strategi pembelajaran aktif teka – teki silang diuraikan sebagai berikut :

1. Melalui teka – teki silang peserta didik dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap peserta didik.
2. Melalui penerapan teka – teki silang 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.
3. Teka – teki silang 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. Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan teka – teki silang dapat mendorong peserta didik berlomba – lomba untuk maju.
5. Penerapan teka – teki silang dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas.

Peneliti menganalisis bahwa kelebihan pembelajaran teka – teki silang dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri, menggali potensi yang ada pada dirinya, mampu meningkatkan

aktivitas dan kreativitas peserta didik, memiliki sifat kompetitif dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

b. Kelemahan Strategi Pembelajaran Aktif Teka – Teki Silang

Menurut Muzaki (2012: 12-14) kelemahan strategi pembelajaran aktif teka – teki silang 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 teka – teki silang belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang peserta didik lebih pandai dari lainnya.
3. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan teka – teki silang dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.
4. Adanya keengganan dari para pendidik untuk mengubah paradigma lama dalam pendidikan.

Peneliti menganalisis bahwa kelemahan pembelajaran teka – teki silang adalah sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia, Banyak mengandung unsur spekulasi, tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan teka – teki silang dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya. Adanya keengganan dari para pendidik untuk mengubah paradigma lama dalam pendidikan.

F. Penelitian yang Relevan

Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang dalam rangka peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut dinyatakan bahwa adanya pengaruh

model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang relevan tentang model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang diantaranya sebagai berikut :

1. Rahmini ,Yumila, dkk (2017), Makassar. Meneliti tentang Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Permainan Teka – Teki Silang pada mata pelajaran IPA kelas IV SD GMIM Ritey. Penelitian yang dilakukannya berpengaruh terlihat dari hasil persentase aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPA dengan menerapkan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian dilakukan berdasarkan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh rahmini berfokus meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini pada hasil belajar tematik terpadu.
2. Amelia , Rizki, dkk (2016), Aceh. Penelitian tersebut terdapat pengaruh model *discovery learning* dengan media teka – teki silang pada materi bahasa arab kelas III SD Islam Al azhar Cairo, Banda Aceh. Penelitian yang dilakukannya berpengaruh antara model *discovery learning* dengan media teka – teki silang pada materi bahasa arab terhadap hasil belajar kelas III SD islam al azhar cairo, Banda Aceh. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian

dilakukan berdasarkan model *discovery learning* dengan teka – teki silang, dan peningkatan hasil belajar, Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rizki berfokus meningkatkan hasil belajar materi bahasa arab, sedangkan penelitian ini pada hasil belajar tematik terpadu.

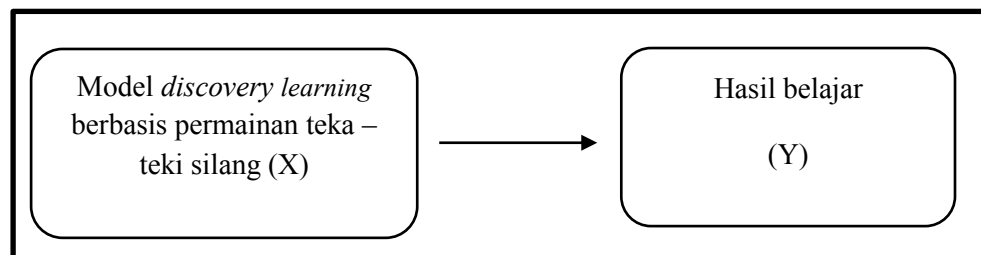
3. Asmaniza (2017), Surabaya. Meneliti tentang Pengaruh Model *Discovery Learning* Melalui Media *Word Square* Dan *Crossword* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Bahasa Inggris Pada Materi *Vocabbualary* di Kelas V SD Negeri Petiken, Driyorejo-Gresik. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model *discovery learning* melalui media *word square* dan *crossword* terhadap hasil belajar peserta didik bahasa inggris pada materi *vocabbualary* di kelas V SD Negeri Petiken, Driyorejo – Gresik. Penelitian yang dilakukan oleh Asmaniza memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian dilakukan berdasarkan model *discovery learning* dengan teka – teki silang, dan peningkatan hasil belajar, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Asmaniza berfokus meningkatkan hasil belajar bahasa inggris materi *vocabbualary*, sedangkan penelitian ini pada hasil belajar tematik terpadu.

G. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antar variabel – variabel yang ada dalam penelitian. Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini, dimulai dengan tes awal (*pretest*) pada

kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penyampaian inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai pada kelas eksperimen pendidik memberikan materi dengan menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang. Sebaliknya pada kelas kontrol pendidik memberikan materi dengan tidak menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang. Setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*) pada kelas yang diberi perlakuan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang dan kelas yang tidak menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang untuk melihat hasil akhir.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat di lihat pada bagan berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Variabel bebas yaitu model *discovery learning* berbasis teka – teki silang

Y = Variabel terikat yaitu hasil belajar

→ = Pengaruh

H. Hipotesis Penelitian

Menurut Sedarmayanti dan Syarifudin (2011: 108) hipotesis adalah asumsi/ perkiraan dugaan sementara mengenai suatu hal atau permasalahan yang

harus dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data atau fakta informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang valid dan reliabel dengan menggunakan cara yang sudah ditentukan. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menganalisis bahwa hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang terhadap hasil belajar kelas V.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik lebih tinggi menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang dibandingkan dengan tidak menggunakan model *discovery learning* berbasis teka – teki silang

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *quasi experimental design*. Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2015: 116) menyatakan bahwa *non-equivalent control grup design* terdapat dua kelompok yang masing – masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang mendapat perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan disebut kelompok kontrol.

Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaannya yaitu terletak pada dimanfaatkan atau tidak dimanfaatkannya pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang pada kelas eksperimen dengan mengambil nilai aktivitas peserta didik di kelas eksperimen.

Tabel 2. Desain penelitian

| KELOMPOK | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|------------|----------------|-----------|----------------|
| Eksperimen | O ₁ | X | O ₂ |
| Kontrol | O ₃ | | O ₄ |

Sumber : Sugiyono (2015: 116)

Keterangan :

- O₁ = Tes awal sebelum diberi perlakuan
- O₂ = Tes akhir setelah diberi perlakuan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS)
- X = Aktivitas peserta didik menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS)
- O₃ = Tes awal yang tidak diberi perlakuan
- O₄ = Tes akhir setelah diberi perlakuan Metode ceramah

Tujuan penelitian ini adalah untuk mnyelediki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama, setelah itu memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas ekperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS) serta memberi penilaian aktivitas peserta didik dengan lembar observasi sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS). Pada akhir pertemuan peserta didik diberikan soal *posttest*, yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal dalam bentuk pilihan ganda yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Surabaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan observasi penelitian pendahuluan pada tanggal 31 Oktober 2018 dan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap sebanyak 1 subtema (6 kali pembelajaran) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas V tahun ajaran 2018/2019.

C. Prosedur Penelitian

Langkah – langkah penelitian sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

- a. Menyiapkan surat izin yang digunakan untuk melakukan penelitian di SD Negeri 1 Surabaya.
- b. Melakukan observasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, dan peserta didik yang dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- c. Menentukan sampel penelitian

2. Tahap perencanaan

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dan lembar tugas peserta didik.
- b. Membuat instrument penelitian yaitu instrument non tes berupa lembar observasi aktivitas model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS) dan instrument tes yaitu soal *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Mengadakan test (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- b. Melaksanakan penelitian dengan menggunakan model model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS) pada kelas eksperimen dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun.
- c. Melaksanakan test (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- e. Membuat laporan hasil penelitian.
- f. Menyimpulkan hasil penelitian.

D. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi penelitian

Populasi merupakan salah satu hal yang perlu mendapat perhatian dengan seksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat. Menurut Kasmadi (2014: 65) populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup, dan waktu yang sudah ditentukan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Surabaya yang berjumlah 61 peserta didik yang terdiri dari kelas V A dengan jumlah 30 peserta didik yang digunakan untuk kelompok kontrol dan kelas V B berjumlah 31 peserta didik yang digunakan untuk kelompok eksperimen.

Tabel 3. Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Surabaya

| Kelas | Banyak Peserta Didik | | Jumlah |
|---------------|----------------------|-----------|-----------|
| | Laki – Laki | Perempuan | |
| V A | 13 | 17 | 30 |
| V B | 11 | 20 | 31 |
| Jumlah | 24 | 37 | 61 |

Sumber : Dokumentasi Sekolah

2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2015: 118) mendefinisikan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Arikunto dalam Gunawan (2013: 2) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian populasi yang diambil sebagian sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Berdasarkan definisi teori – teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa sampel merupakan bagian yang akan diteliti dari populasi yang memiliki karakteristik atau keadaan tertentu untuk diteliti.

Pengkajian terhadap sampel pada dasarnya dimaksudkan untuk menemukan generalisasi atas populasi sehingga dapat dilakukan penyimpulan dari populasi. Sehingga dapat dilakukan penyimpulan dari populasi. Menurut Noor (2017: 147) sampel merupakan sejumlah anggota yang dipilih dari populasi. Penarikan sampel jangan sampai bias dan harus menggambarkan unsur dalam populasi secara proposional.

Berdasarkan nilai rata – rata nilai UTS tematik peserta didik kelas V semester 1 yang disajikan di tabel 1 hal 6 peneliti memilih dua kelas yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dan V B sebagai kelas kontrol. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan dengan

memilih kelas yang memiliki nilai rata – rata ujiannya lebih rendah sebagai kelas eksperimen yang memiliki nilai rata – rata ujiannya lebih tinggi sebagai kelas kontrol.

Tabel 4. Jumlah Peserta Didik Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

| Kelas | Jumlah Peserta Didik |
|---------------------|----------------------|
| V – A (Kontrol) | 30 |
| V – B (Eksperimen) | 31 |
| Jumlah | 61 |

Sumber : Dokumentasi Wali Kelas V – A dan V – B .

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 61) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Menurut Sugiyono (2015: 61) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *discovery learning*, dilambangkan dengan (X).
2. Menurut Sugiyono (2015: 61) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi Konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS) adalah proses pembelajaran yang menuntut peserta didik menemukan suatu konsep yang belum diketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikan oleh pendidik yang bertujuan agar peserta didik berperan sebagai subjek belajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran dikelas. Kemudian menerapkan strategi permainan dimana peserta didik harus mengisi ruang – ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf atau angka berdasarkan petunjuk yang diberikan, yang bertujuan agar peserta didik berperan sebagai subjek belajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran dikelas.
- b. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diamati dan diukur untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya

2. Definisi Operasional Variabel

- a. Penggunaan Model *Discovery Learning*

Penelitian kelas yang diberikan perlakuan model *discovery learning* permainan teka – teki silang berbasis adalah kelas eksperimen dengan menggunakan langkah – langkah tertentu hingga menuju kesimpulan.

Definisi operasional langkah – langkah model *discovery learning* dalam penelitian ini meliputi: Stimulasi / pemberian rangsangan, pernyataan/identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, menarik kesimpulan/generalisasi dan evaluasi. Model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang. Adapun dimensi untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran yaitu:

- 1) Pemberian rangsangan pada fikiran peserta didik.
- 2) Mengidentifikasi masalah pada materi pembelajaran.
- 3) Mengumpulkan data pada materi pembelajaran yang sama.
- 4) Mengolah data yang didapat dari materi pembelajaran.
- 5) Membuktian hasil yang didiskusikan.
- 6) Menarik kesimpulan.

Tabel 5. Kisi – Kisi Instrumen Variabel X

| Langkah – langkah model <i>discovery learning</i> | Indikator | Aspek yang dinilai proses | Teknik penilaian | instrumen |
|---|--|--|------------------|-----------|
| <i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan) | Pemberian masalah | Mengajukan Pertanyaan | Observasi | Rubrik |
| | | Mengemukakan pendapat mengenai masalah yang muncul | Observasi | Rubrik |
| <i>Problem Statement</i> (Pernyataan) | Identifikasi Masalah | Mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul | Observasi | Rubrik |
| | | Membuat kesimpulan sementara terhadap masalah yang ada | Observasi | Rubrik |
| <i>Data Collection</i> (Pengumpulan data) | Pengumpulan Data | Mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada | Observasi | Rubrik |
| <i>Data Processing</i> (Pengolahan Data) | Mengolah informasi untuk menyelesaikan masalah | Mengolah informasi untuk menguji Hipotesis bersama kelompok diskusi | Observasi | Rubrik |
| <i>Verification</i> (Pembuktian) | Membuktikan Hipotesis | Menyampaikan hasil diskusi | Observasi | Rubrik |
| | | Menanggapi hasil diskusi kelompok lain | Observasi | Rubrik |
| <i>Generalization</i> (Menarik kesimpulan) | Membuat kesimpulan dan rangkuman | Menarik kesimpulan dari hipotesis yang ada | Observasi | Rubrik |
| | | Membuat rangkuman | Observasi | Rubrik |

Sumber : Syah (2014: 244)

Data lengkap dapat di lihat pada lampiran 8 dan 7 halaman 157 – 159.

b. Hasil belajar

Pencapaian hasil belajar peserta didik berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik melalui evaluasi atau penilain pada pembelajaran tematik. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik yang berupa kemampuan

yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui, bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk skor atau nilai yang berupa angka. Ukuran tersebut diperoleh setelah peserta didik menjawab instrument tes pengetahuan yang disusun dalam bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif artinya hasil belajar dalam penelitian ini adalah pengetahuan berupa angka – angka yang diperoleh dari hasil *posttest* dengan instrumen test (soal) sebanyak 20 soal sedangkan test yang dibuat merupakan test produk yang diturunkan dari ranah pengetahuan dari C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), sampai C4 (menganalisis) pada Taxonomi Bloom. Indikator yang dibuat juga disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian.

Tabel 6. Kisi – Kisi Instrumen Variabel Y

| Variabel | Indikator | Deskriptor |
|-----------------|------------------|--|
| Hasil Belajar | 1. Pengetahuan | Peserta didik menerima dan mampu memberikan pengetahuan yang ia miliki pada saat pembelajaran |
| | 2. Pemahaman | Peserta didik mampu memahami hal yang baru didapat pada saat pembelajaran berlangsung di kelas |
| | 3. Aplikasi | Peserta didik aktif dalam mengaplikasikan pembelajaran dengan baik dan benar |
| | 4. Analisis | Peserta didik menganalisis hasil percobaan IPA dengan lengkap. |

Sumber : Taxonomi Bloom dimodifikasi

Data lengkap dapat di lihat pada lampiran 12 halaman 165 – 168.

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, selain perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data dapat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa tes, dokumentasi, dan observasi.

1. Teknik Tes

Menurut Arikunto (2010: 53) menyatakan bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan – aturan yang sudah ditentukan. Peserta didik diberikan tes dalam bentuk pilihan ganda yang digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test* untuk mendapatkan data pemahaman konsep. Tes yang digunakan dalam *pre-test* sama dengan soal yang digunakan dalam *post-test*. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik pada tema 6 subtema 2 dalam ranah kognitif (KI 3) untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS).

2. Teknik Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010: 231) teknik dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan – catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data

pendidik. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian dan foto kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas.

3. Teknik Observasi

Memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik observasi langsung. Menurut Sutrisno (2000: 224) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yaitu suatu proses pengamatan dan ingatan. Observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik selama peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Surabaya tahun ajaran 2018/2019.

Observasi dilakukan untuk melihat ketercapaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang dikelas eksperimen, dalam observasi ini peneliti melakukan penilaian aktivitas dengan menggunakan langkah – langkah kegiatan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang, pada penilaian observasi aktivitas peserta didik terdapat 2 peserta didik yang dikategorikan aktivitas sangat aktif, kemudian sebanyak 27 peserta didik dikategorikan aktif, lebih lanjut 1 peserta didik dikategorikan cukup aktif, dan 1 peserta didik dinyatakan kurang aktif. Data lengkap dilampiran 11 hal.163 –164, artinya observasi dilakukan untuk mengetahui apakah langkah kegiatan pembelajaran dengan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang sudah dilaksanakan atau belum, dan

observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

H. Pengolahan Data

Pengolahan data yang digunakan yaitu untuk mengolah data – data yang telah diperoleh selama penelitian. Pengolahan data ini merupakan salah satu langkah paling menentukan dalam penyusunan yang diperoleh dalam penelitian sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya data yang akan diolah adalah hasil observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, hasil dokumentasi, dan hasil tes peserta didik.

I. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal – hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes.

a. Tes

Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan instrumen tes. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 item. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang

mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Di lihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

- 1) *Stem* : suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
- 2) *Option* : sejumlah pilihan/alternatif jawaban.
- 3) Kunci : jawaban yang benar/paling tepat.
- 4) *Distractor*/pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

B. Observasi

Instrumen non tes menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang. Lembar observasi aktivitas pembelajaran peserta didik dapat dilihat pada lampiran 8 Hal.159.

J. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen tersebut diujikan kepada peserta didik, hal yang perlu dilakukan terlebih dahulu adalah uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan di SD yang berbeda dengan penelitian yaitu di SD Negeri 3 Labuhan Ratu.

2. Uji Persyaratan Instrumen Non – Tes

Sebelum lembar observasi aktivitas digunakan untuk mengamati apakah model *discovery learning* berbasis teka – teki silang sudah diterapkan

dengan efektif, lembar observasi aktivitas yang telah diuji kevalidannya.

Data lengkap dapat di lihat pada lampiran 9 dan 10 hal. 160 – 161.

3. Uji Persyaratan Instrument Tes

Setelah dilakukan uji coba instrument tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal.

a. Uji Validitas

Validitas sangat erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian menurut Sudjarwo (2009: 224) validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Soal diujikan kevalidannya sebanyak 30 butir soal, akan tetapi soal yang digunakan untuk soal pengambilan data 20 butir soal. Validitas instrument tes yang digunakan adalah validitas isi, yakni yang ditinjau dari kesesuaian isi instrument tes dengan isi kurikulum yang hendak diukur. Mendapatkan instrument tes yang valid dilakukan langkah – langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku
- 2) Membuat soal berdasarkan kisi – kisi kompetensi dasar dan indikator.
- 3) Melakukan penilaian terhadap butir soal dengan meminta bantuan pendidik untuk menyatakan apakah butir – butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

Pengujian validitas butir soal instrument tes menggunakan korelasi *product moment* menurut Arikunto (2010: 72) dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

Y = Skor item soal yang benar

$\sum X$ = Jumlah skor item soal

$\sum Y$ = Jumlah skor item soal yang benar

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor item soal

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor item soal yang benar

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara skor item soal dan skor item soal yang benar.

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat tersebut adalah tidak valid. Perhitungan uji validitas butir soal dilakukan dengan bantuan *Microsoft excel* 2010. Di bawah ini adalah tabel klasifikasi validitas sebagai berikut :

Tabel 7 . Klasifikasi Validitas

| | | | |
|--------------------|-------------------|---------------|------|
| Kriteria Validitas | 0.00 > rxy | Tidak valid | (TV) |
| | 0.00 < rxy < 0.20 | Sangat rendah | (SR) |
| | 0.20 < rxy < 0.40 | Rendah | (Rd) |
| | 0.40 < rxy < 0.60 | Sedang | (Sd) |
| | 0.60 < rxy < 0.80 | Tinggi | (T) |
| | 0.80 < rxy < 1.00 | Sangat tinggi | (ST) |

Sumber : Arikunto (2010 : 322)

b. Uji Realibilitas Soal

Reliabilitas adalah ketepatan hasil tes apabila diteskan kepada subjek yang sama dalam waktu yang bersamaan. Instrumen yang dikatakan

reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.

Menentukan reliabilitas hasil belajar dilakukan dengan metode

Cronbach Alpha. Rumus *Alpha* dalam Arikunto (2010: 109) adalah :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : Koefisien reliabilitas
 n : Banyaknya butir soal
 $\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir
 σ_i^2 : Varians total

Proses pengolahan data realibilitas dengan bantuan *Microsoft excel*

2010 dengan klasifikasi :

Tabel 8. Klasifikasi Realibilitas

| Nilai Realibilitas | Kategori Nilai |
|--------------------|----------------|
| 0,00 – 0,20 | Sangat rendah |
| 0,21 – 0,40 | Rendah |
| 0,41 – 0,60 | Agak rendah |
| 0,61 – 0,80 | Cukup |
| 0,81 – 1,00 | Tinggi |

Sumber : Arikunto (2014: 319)

c. Daya Pembeda soal

Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata – rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata – rata kelompok bawah yang menjawab yang benar. Rumus yang digunakan untuk menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

P = Indeks kesukaran

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Pengujian daya pembeda soal dalam penelitian ini secara manual

dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 9. Kriteria Daya Pembeda Soal

| No | Indeks daya pembeda | Klasifikasi |
|----|---------------------|-------------|
| 1. | 0,00 – 0,19 | Jelek |
| 2. | 0,20 – 0,39 | Cukup |
| 3. | 0,40 – 0,69 | Baik |
| 4. | 0,70 – 1,00 | Baik Sekali |
| 5. | Negatif | Tidak Baik |

Sumber : Arikunto (2010: 218)

d. Taraf Kesukaran

Pengujian tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini dilakukan secara

manual. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran

seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2010: 208) yaitu :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Tabel 10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

| No. | Indeks Kesukaran | Tingkat Kesukaran |
|-----|------------------|-------------------|
| 1. | 0,00 – 0,30 | Sukar |
| 2. | 0,31 – 0,70 | Sedang |
| 3. | 0,71 – 1,00 | Mudah |

Sumber : Arikunto (2010: 210)

K. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Mengetahui variabel X berpengaruh terhadap variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu menggunakan rumus analisis regresi. Menurut Sugiyono (2015: 215) analisis regresi digunakan untuk melakukan prediksi, bagaimana perubahan nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dinaikkan atau diturunkan nilainya.

Analisis regresi yang digunakan adalah analisis regresi sederhana, yang dipakai untuk menganalisis hubungan linier antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Persamaan *regresi linier* sederhana menurut Sugiyono (2015: 262) dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + b X$$

Keterangan :

- \hat{Y} = Nilai yang diprediksi
- a = Konstanta atau bila harga $X = 0$
- b = Koefisien regresi
- X = Nilai variabel independen

Analisis uji *regresi linier* sederhana pada penelitian ini dilakukan secara manual. Hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki (TTS) terhadap hasil belajar kelas V.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki (TTS) terhadap hasil belajar kelas V.

Hipotesis statistik dirumuskan sebagai berikut:

Ha : $\rho \neq 0$, "tidak sama dengan nol" berarti lebih besar atau kurang dari nol berarti ada pengaruh.

Ho : $\rho = 0$, 0 berarti tidak ada pengaruh.

ρ = nilai korelasi dalam formulasi yang dihipotesiskan

Harga r hitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan r tabel, dalam mencari r tabel untuk taraf kesalahan 5% dan $dk = n - 2$. Kriteria pengujian, bila r hitung $<$ r tabel, maka Ho diterima, dan Ha ditolak.

Tetapi sebaliknya bila r hitung $>$ r tabel maka Ha diterima.

b. Uji t

Menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas V yang menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS) dengan tidak model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS), maka menggunakan rumus menurut Sugiyono (2015: 274) uji t-test dua sampel. Dua sampel yang digunakan dari penelitian ini adalah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dibandingkan rata-rata nilai *posttest*-nya, sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

t = Harga t

\bar{x}_1 = Rata rata kelompok kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Rata rata kelompok kelas control

n_1 = Banyaknya sampel pada kelas eksperimen

n_2 = Banyaknya sampel pada kelas control

s_1^2 = Varians kels eksperimen

s_2^2 = Varians kels kontrol

Analisis uji t-test dua sampel pada penelitian ini dilakukan secara manual.

Hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Ha2 : Ada perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS) dibandingkan dengan tidak menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS) terhadap hasil belajar kelas V.

Ho2 : Tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS) dibandingkan dengan tidak menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS) terhadap hasil belajar kelas V.

Hipotesis statistik yang akan diuji adalah:

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$, terdapat perbedaan μ_1 dengan μ_2 , berarti lebih besar atau kurang dari.

H_o : $\mu_1 = \mu_2$, tidak terdapat perbedaan μ_1 dengan μ_2

μ_1 : Pembelajaran dengan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS)

μ_2 : Pembelajaran tidak menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS)

Harga t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel} , dalam mencari t_{tabel} untuk taraf kesalahan 5% dan $dk = n-2$. Kriteria pengujian, bila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_o diterima dan H_a ditolak, tetapi sebaliknya bila t_{hitung} lebih besar atau sama dengan t_{tabel} $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_o ditolak dan H_a diterima.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil dari rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian dan analisis data penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang terhadap hasil belajar kelas V.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar kelas V menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang dibandingkan dengan tidak menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang.

Perbedaan dan pengaruhnya dapat di lihat dari hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata – rata *posttest* kelas kontrol adalah 63,50 sedangkan kelas eksperimen adalah 76,29. Berdasarkan hasil penghitungan uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh nilai r_{hitung} 0,778 dan r_{tabel} 0,367 sehingga, $r_{hitung} > r_{tabel}$. Demikian dinyatakan bahwa ada perbedaan dan pengaruh model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang terhadap hasil belajar kelas V dengan tidak menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran – saran untuk meningkatkan hasil belajar kelas V:

a. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu mengikuti langkah – langkah model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang dengan baik sehingga dapat melatih kemampuan, berpikir, mampu memecahkan masalah, dan meningkatkan hasil belajar.

b. Pendidik

Pendidik diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran dengan model pembelajaran yang bervariasi dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik, salah satunya yaitu dengan menerapkan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dianjurkan memberi motivasi kepada pendidik untuk menerapkan model – model pembelajaran yang inovatif khususnya penerapan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang memberikan kontribusi meningkatkan hasil belajar.

d. Peneliti Lain

Peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang terhadap hasil belajar kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2016. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Refika Aditama, Bandung.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Amalia. 2016. Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Kosa Kata Bahasa Rab Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Maarif Giriloyo 1 Imogiri Bantul. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Andang, Ismail. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media, Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Asep Jihad Dan Abdul Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Press, Yogyakarta.
- Asmaniza 2017. Pengaruh. Model Pembelajaran Discovery Learning Melalui Media Word Square Dan Crossword Terhadap Hasil Belajar Siswa Bahasa Inggris Pada Materi Vocabbualary Di Kelas V SD. Universitas Negeri AR- RANIRY. Aceh.
- Balim. 2009. The Effect Of Discovery Learning On Students Success And Learning Inquiry Learning Skills. Egitim Arastirmalari – Eurasian. *Journal Of Educational Research*. 35:1-20.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Gava Media, Yogyakarta.

- Dimiyati Dan Mudjiono. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. PT. Asdi Mahasatya, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri Dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Ghannoe, M. 2010. *Asah Otak Anda Dengan Permainan Teka-Teki Yang Dirancang Khusus*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Gunawan, Muhamad Ali. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing, Yogyakarta.
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Metodologi Penelitian*. Andi Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hernawan, Asep Herry, Dkk. 2011. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Ismail . A. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media, Yogyakarta.
- Kasmadi, Sunariah, & Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Kemendikbud. 2003. *Permendikbud Nomor 65 Tahun 2003 No.20, Bab II Pasal 3 Tentang System Pendidikan Nasional*. Kemendikbud, Jakarta.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum*. Kemendikbud, Jakarta.
- Kemendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Kemendikbud, Jakarta.
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama, Bandung.
- Kurniasih, Imas Dan Sani, Berlin. 2014. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena, Jakarta.

- Lilis, Rodiawati. 2015. Perbandingan Koneksi Matematika Siswa Antara Yang Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Model Pembelajaran Knisley. *Jurnal Euclid*. 3:474-603
- Majid, Abdul Dan Rochman, Chaerul. 2014. *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya, Jakarta.
- Muhammad, As'adi. 2009. *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*. Power Books, Yogyakarta.
- Muzaki, Ahmad. 2012. Implementasi Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al Falahiyah Mlangi.(Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Diva Press, Yogyakarta.
- Noor, Juliansyah. 2016. *Metodelogi Penelitian*. Kencana, Jakarta.
- Prabowo. 2000. *Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*. Pusat Kurikulum, Surabaya.
- Pratama. 2018. Pembelajaran Geometri Transformasi Dengan Model Crossword Puzzle. *VARIABEL (Matematika Dan Sains)* 1:10-17
- Rahmini, Yumila, Dkk. 2017. Pengaruh Penerapan Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas Xi Mipa Sman 14 Padang. *Jurnal Riset Fisika Edukasi Dan Sains*. 03:1-12.
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. PT.Rineka Cipta, Jakarta.
- Rusman. 2017. *Model-Model Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada, Bandung.
- Sadirman. 2012. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. 2014. *Pembelajaran Efektif*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2015. *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. PT.Bumi Aksara, Jakarta.
- Sedarmayanti, Dan Syarifudin Hidayat. 2011. *Metodologi Penelitian*. CV.Mandar Maju, Bandung.

- Silberman. 2007. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani Kecerdasan Buku Biru, Yogyakarta.
- _____ Melvin L. 2016. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nuansa Cendekia, Bandung.
- Sugandi, Achmad, Dkk. 2000. *Belajar Dan Pembelajaran*. IKIP PRESS, Semarang.
- Sugiyono. 2015 . *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabetha, Bandung.
- Sukandi, Ujang. 2003. *Belajar Aktif & Terpadu*. Duta Graha Pustaka, Surabaya.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Suryani, Nunuk Dan Agung, Leo. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak, Yogyakarta.
- _____ 2002. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Sutikno, Sobri. 2014. *Metode Dan Model Pembelajaran*. Holistika, Lombok.
- Syah, M. 2014. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Tim Trainer SPA. 2010. *Pengembangan Kreativitas Mengajar*. LPP.Bina Insantama, Yogyakarta.
- Uno, Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Wiwat, Orawiwnakul. 2013. Crossword Puzzles As A Learning Tool For Vocabulary Development. *Electronic Journal Of Research In Educational Psychology*. 11:416-417.
- Yupita, A I, Dan Subroto, T W. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1:207-216.

Zaini, Munthe, Aryani. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani, Yogyakarta.

Zubaidi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi Dan Aplikasi Dalam Lembaga Pendidikan*. Kencana, Jakarta.