

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V
SDN CIPINANG CEMPEDAK 07, JAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Salah Satu Persyaratan untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

DINA JULKHORIAH

1501025401

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle*
Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Cipinang
Cempedak 07

Nama : Dina Julkhoriah

NIM : 1501025401

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Sabtu

Tanggal : 15 Februari 2020

Tim Penguji :

Nama Jelas

Ketua : Ika Yatri, M.Pd

Sekretaris : Nurafni, M.Pd

Pembimbing 1 : Prima Mutia Sari, M. Pd

Pembimbing II: Meyta Dwi Kurniasih, M. Pd.

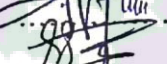
Penguji 1 : Dr. Tri Wintolo Apoko, M. Pd.

Penguji II : Dra. Zulfadewina, M. Pd.

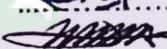
Tanda Tangan Tanggal

 12-3-2020

 10/3/2020

 11/03/2020

 12/03 2020

 4-3-2020

 10-3-2020

Disahkan oleh,

Dekan



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd

NIDN 0317126903

ABSTRAK

Dina Julkhoriah : 1501025401. “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil belajar IPA Siswa Kelas V SDN Cipinang Cempedak 07 Jakarta”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh hasil belajar IPA dengan menggunakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* pada siswa kelas V SDN Cipinang Cempedak 07 Jakarta pada semester 1 tahun ajaran 2018/2019. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Posttest Only Design*. Sampel yang digunakan adalah Sampel Jenuh. Pada uji validitas dengan menggunakan *Korelasi Point Biserial* sebanyak 40 soal pilihan ganda dengan 30 soal valid dan 10 soal drop. Sedangkan pada uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 memperoleh $r_{hitung}=1,034 > r_{tabel}=0,355$, maka data tersebut memiliki instrumen yang reliabel. Selanjutnya data dianalisis uji *Liliefors Galat Taksiran* diperoleh $L_o 0,087 < L_t 0,165$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Fisher* diperoleh $F_{hitung} 1,156 < F_{tabel} 4,013$, maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas tersebut memiliki data varians kelompok berdistribusi homogen.

Pada uji hipotesis digunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} 4,421$ dengan $t_{tabel} 2,668$ pada $\alpha = 0,05$ maka dengan demikian H_o ditolak yang menyatakan bahwa adanya pengaruh pada pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* pada hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Cipinang Cempedak 07 Jakarta.

Kata Kunci: metode pembelajaran *Crossword Puzzle*, hasil belajar siswa

ABSTRACT

Dina Julkhoriah : 1501025401. *“The Effect of Crossword Puzzle Methods on Science Outcomes of Class V Students of SDN Cipinang Cempedak 07 Jakarta.”* Essay. Jakarta: Teacher Training and Education Faculty Primary School Teacher Education Study Program, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020. This study aim to determine the influence of science learning outcomes by using Crossword Puzzle learning methods for 5th grade student of SDN Cipinang Cempedak 07 Jakarta in semester 1 of the 2018-2019 academic year. The research method used is quantitative research method with Posttest Only Design research design. The sample used is Saturated Sampling. In the validity test using Biserial Point Correlation as many as 40 multiple choice quetions with 30 valid questions and 10 drop questions. While the reliability test using the KR-20 formula obtained $r_{count}=1.034 > r_{table}=0.355$, then the data has a reliable instrumen. Before the data were analyzed, the test required the normality test using the Liliefors Estimated Error test obtained by $L_o 0.087 < L_t 0.165$, it can be concluded that the data is normally distributed. While the homogeneity test using the Fisher test obtained $F_{count} 1.156 < F_{table} 4.013$, it can be concluded that the homogeneity testing obtained by the group variance data which is homogeneous distribution. In the hypothesis test used t-test obtained $t_{count} 4.421$ and $t_{table} 2.668$ at $\alpha = 0.05$, this H_o is reject which states that there is a influence on learning by using Crossword Puzzle learning methods on science learning outcomes of 5th grade students of SDN Cipinang Cempedak 07 Jakarta.

Keywords: Crossword Puzzle learning methods, student learning outcomes.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Deskripsi Teoretis.....	7
1. Belajar dan Pembelajaran.....	7
a. Pengetian Belajar.....	7
b. Pengertian Pembelajaran.....	9
2. Hasil Belajar dan IPA.....	10
a. Pengertian Hasil Belajar.....	10
b. Pengertian IPA.....	12

c. Tujuan Pembelajaran IPA di SD	14
3. Metode <i>Crossword Puzzle</i>	15
a. Pengetian Metode Pembelajaran	15
b. Pengertian Metode <i>Crossword Puzzle</i> (Teka-Teki Silang)	17
c. Langkah-Langkah Metode <i>Crossword Puzle</i> (Teka-Teki Silang)	18
d. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Crossword Puzzle</i> (Teka-Teki Silang)	18
B. Penelitian yang Relevan.....	19
C. Kerangka Berpikir.....	21
D. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
C. Metode Penelitian	26
D. Popoulasi dan Sampel	27
E. Rancangan Perlakuan.....	28
1. Materi Pelajaran.....	28
2. Strategi Pembelajaran	35
3. Pelaksanaan Perlakuan (Prosedur Pembelajaran).....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
1. Instrumen Hasil Belajar IPA.....	36
a. Definisi Konseptual	36
b. Denfinisi Operasional	36
c. Jenis Instrumen	36
d. Kisi-Kisi Instrumen.....	37
e. Pengujian Validitas dan Penghitungan Reliabilitas	38
2. Instrumen Metode <i>Crossword Puzzle</i>	40
a. Definisi Konseptual	40
b. Denfinisi Operasional	40
G. Teknik Analisis Data	41

1. Deskripsi Data.....	41
2. Pengujian Persyaratan Analisis.....	41
a. Uji Normalitas.....	41
b. Uji Homogenitas.....	42
c. Perhitungan Rata-Rata (Mean).....	43
d. Uji Beda Dua Rata-Rata (Uji t-Tes).....	44
e. Perhitungan Varian.....	45
3. Pengujian Hipotesis.....	45
H. Hipotesis Statistik.....	46
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	47
1. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	47
2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	48
3. Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen.....	49
4. Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol.....	50
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	51
1. Uji Normalitas.....	51
2. Uji Homogenitas.....	51
C. Pengujian Hipotesis.....	52
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	53
E. Keterbatasan Penelitian.....	55
 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan.....	56
B. Implikasi.....	56
C. Saran.....	57
 DAFTAR PUSTAKA.....	 59
LAMPIRAN.....	61
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	201

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dasar mengajar agar dapat meningkatkan kemampuan siswa sehingga meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran di sekolah, baik melalui metode atau strategi yang digunakan. Namun saat ini masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher center*). Pollio 1984 dalam Silberman (2006: 24) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran bergaya ceramah, siswa kurang menaruh perhatian selama 40% dari seluruh waktu pembelajaran. Siswa dapat mengingat 70% dalam sepuluh menit pertama pembelajaran, sedangkan dalam sepuluh menit terakhir, mereka hanya dapat mengingat 20% materi pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang diajarkan di SD adalah pembelajaran IPA. Pada dasarnya pembelajaran IPA membekali siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu, pengetahuan, meningkatkan keterampilan proses, serta kesadaran untuk menghargai ciptaan Tuhan. Pembelajaran IPA menjadi salah satu pembelajaran di SD berkenaan dengan ruang lingkup dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran IPA maka perlu diterapkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai sehingga menarik perhatian siswa

mengamati pembelajaran yang disampaikan guru. Selain metode yang digunakan dapat meningkatkan keaktifan siswa, diharapkan pula metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Terkait fenomena yang ditemukan di SDN Cipinang Cempedak 07, dimana hasil belajar IPA siswa kelas V masih tergolong rendah. Menurut pernyataan dari wali kelas VA bahwa nilai IPA adalah rata-rata 65 kurang memenuhi standar KKM yaitu 75. Hal ini disebabkan proses pembelajaran IPA yang didominasi oleh metode ceramah membuat suasana kurang aktif yaitu tidak adanya timbal balik antara guru dengan siswa. Seharusnya guru mampu menentukan berbagai macam strategi, metode, serta media pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Serta tidak adanya kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikarenakan kurangnya motivasi guru untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Untuk memperbaiki kondisi tersebut, guru perlu melakukan pembaruan dalam metode pembelajaran yang diterapkan. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu *Crossword Puzzle*.

Amin dalam Cahyo (2011: 61) berpendapat teka-teki silang (*crossword puzzle*) merupakan salah satu permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah otak kirinya. Dalam teka-teki silang pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan.

Biasanya petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus diisi.

Cahyo (2011: 63) mengemukakan bahwa teka-teki silang merupakan kegiatan mengingat, mencari, dan mencocokkan kata yang pas tidak hanya sesuai jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan. Metode pembelajaran *crossword puzzle* ini dapat merangsang aspek kognitif siswa dalam berpikir dan menyelesaikan masalah dan merupakan metode yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar. Dengan begitu siswa menjadi aktif dan meningkatkan semangat belajar sehingga hasil belajar siswa pun meningkat serta mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) fokus pembelajaran IPA di SDN Cipinang Cempedak 07.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* pada fokus pembelajaran IPA, oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Organ Peredaran Darah Siswa Kelas V SDN Cipinang Cempedak 07”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi guru dalam memotivasi siswa belajar
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*)

3. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah
4. Siswa belum berpartisipasi secara aktif
5. Hasil belajar IPA siswa masih tergolong rendah yaitu rata-rata 65

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada pengaruh penerapan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar IPA materi organ peredaran darah siswa kelas V SDN Cipinang Cempedak 07.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Cipinang Cempedak 07?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Cipinang Cempedak 07.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan baru, khususnya dalam pelajaran IPA. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide dan manfaat untuk mengembangkan penerapan metode *crossword puzzle*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Membantu siswa meningkatkan penguasaan materi sehingga mendapatkan hasil belajar lebih baik dari sebelumnya.

b. Bagi guru

Memberikan wawasan dan pengetahuan tentang penerapan metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan guru dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam upaya menambah wawasan dan pengetahuan untuk peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan serta berbagi pengalaman dalam menerapkan metode *crossword puzzle* dalam

pembelajaran IPA serta sebagai acuan dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asih W. W. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asnawir dan Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Degeng, Nyoman. (2006). Bagaimana Cara Menjadi Quantum Teacher: Wibawa VS Lembut. Makalah disajikan dalam Seminar di Universitas PGRI Adibuana, Surabaya, 9 Februari 2006.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dunne, R. dan Wragg, T. (2012). *Pembelajaran Efektif*. Diterjemahkan Jasin Anwar. Grasindo: Jakarta.
- Hisyam Zaini. (2002). *Srategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Hisyam Zaini. (2008). *Srategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Jayadinata, A. K. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Peristiwa Benda Padat dalam Air Melalui Kegiatan Praktikum. *Jurnal Pendidikan Dasar*. (13). 38-40.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Rifa'I, A. dan Chatarina, T. A. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rivai, A. dan Nana, S. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ruslan, Rosady. (2003). *Metode Penelitian PR dan Komunikasi*. Jakarata : PT. Raja Grafindo Persada.
- Samatowa, Usman. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sangidu. (2004). *Metode Penelitian Sastra, Pendekatan Teori, Metode dan Kiat*. Yogyakarta: UGM.
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Silberman, Melvin. (2006). *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media.
- Siregar, E. dan Hartini, N. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfa Beta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, Agus. (2016). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahyana dan Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.