

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD*  
*PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPS DI MI AL-IZZAH  
CILEDUG TENGAH KECAMATAN CILEDUG  
KABUPATEN CIREBON**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

**WAHYUNI**  
NIM. 2014.2.2.00115

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM  
IAI BUNGA BANGSA CIREBON  
TAHUN 2018**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “ **Efektivitas Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Mata Pelajaran IPS Di Mi Al-Izzah Ciledugtengah Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.**” Beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, 29 September 2018  
Yang membuat pernyataan,

**WAHYUNI**  
**NIM: 2014.2.2.00115**

## **PERSETUJUAN**

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*  
DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA PADA MATA  
PELAJARAN IPS DI MI AL-IZZAH CILEDUGTENGAH  
KECAMATAN CILEDUG KABUPATEN CIREBON**

Oleh :

**WAHYUNI**

NIM. 2014.2.2.00115

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Drs.Sulaiman, M.MPd,  
NIDN. 2118096201**

**Drs. Abd. Hayi, M.Ag  
NIDN. 211506580**

## NOTA DINAS

Kepada Yth  
Dekan Tarbiyah  
IAI Bunga Bangsa Cirebon  
di  
Cirebon

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari Wahyuni Nomor Induk Mahasiswa 2014.2.2.00115, berjudul “Efektivitas Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Mata Pelajaran IPS Di MI Al-Izzah Ciledugtengah Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.” Bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada dekan tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Pembimbing I,

Pembimbing II

**Drs. Sulaiman, M.MPd**  
**NIDN.2118096201**

**Drs. Abd. Hayi, M.Ag**  
**NIDN.2115065801**

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**Efektivitas Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Di MI Al-Izzah Ciledugtengah, Kecamatan Ciledug, Kabupaten Cirebon.**” oleh **Wahyuni** NIM.2014.2.2.00115, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 25 November 2018.

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, 17 November 2018

Sidang Munaqosah,

Ketua  
Merangkap Anggota

Sekretaris,  
Merangkap Anggota,

**H. Oman Fathurohman, M.A**  
**NIDK. 8886160017**

**Drs. Sulaiman, M.MPd**  
**NIDN. 2118096201**

Penguji I,

Penguji II,

**Dr. Mumun Munawaroh, M.Si**  
**NIDN. 2022127001**

**H. Barnawi, M.S.I**  
**NIDN. 8855570018**

## ABSTRAK

**WAHYUNI. NIM. 2014.2.2.00115 EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MI AL-IZZAH CILEDUGTENGAH KECAMATAN CILEDUG KABUPATEN CIREBON.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan daya ingat siswa dalam pembelajaran IPS pada kelas V yang cenderung rendah. Hal ini terjadi karena siswa sering cepat lupa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga daya ingat siswa pun menjadi menurun. Agar dapat meningkatkan daya ingat yang baik, pendidik harus dapat memilih metode dan media belajar yang sesuai dengan bahan ajar yang disampaikan, sehingga siswa akan dapat belajar dengan mudah dan dapat mencapai hasil optimal. Metode yang digunakan oleh guru salah satunya adalah metode pembelajaran *crossword puzzle*.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran metode *crossword puzzle* di kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah, untuk mendeskripsikan hasil kemampuan daya ingat siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah serta untuk mendeskripsikan efektivitas metode pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan daya ingat siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, adapun lokasi penelitiannya dilakukan di MI Al-Izzah Ciledugtengah, dengan *sampling jenuh* semua anggota di kelas V sebanyak 21 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan uji statistik meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji t (hipotesis) dan uji Z.

Berdasarkan analisis data dengan kriteria skor ideal didapatkan variabel X1 berada pada kondisi data yang normal yaitu  $\chi^2_{hitung} (-34,7491416416) \leq \chi^2_{tabel} (9,488)$  begitu pula pada uji normalitas variabel X2 yaitu  $\chi^2_{hitung} (-38,5772577481) \leq \chi^2_{tabel} (9,488)$  diperoleh data berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas antara variabel X1 dan X2 didapat  $F_{hitung} (1,13) < F_{tabel} (2,12)$  artinya data bersifat homogen. Sedangkan pada pengujian Hipotesis didapat  $t_{hitung}(5,02) > t_{tabel}(2,021)$  sehingga  $H_0$  ditolak artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kemampuan daya ingat siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Izzah Ciledugtengah Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.

Berdasarkan temuan di atas implikasinya bahwa penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan daya ingat siswa pada mata pelajaran IPS.

**Kata Kunci:** Efektivitas, *crossword puzzle*, daya ingat.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan taufiq dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul, “ Efektivitas Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Mi Al-Izzah Ciledugtengah Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon”. Shalawat dan salam semoga Allah limpahkan kepada junjungan habibana yana Muhammad SAW dan keluarga, para sahabat serta para pengikutnya hingga akhir zaman.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bimbingan, dorongan serta bantuan dari berbagai pihak, baik berupa moril maupun materil. Untuk itu penulis sampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Drs. H. A. Basumi, Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. H. Oman Fathurrohman, MA Rektor Bunga Bangsa Cirebon.
3. Drs. Sulaiman. M.M.P.d. Dekan Fakultas Tarbiyah.
4. Ratna Purwati, M.Pd. Ketua Prodi PGMI.
5. Drs. Sulaiman, M.M.P.d. selaku dosen pembimbing 1 dan Drs. Abd. Hayi, M.Ag. dosen pembimbing 2.
6. Kedua orang tua serta semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga amal shaleh dan jasa luhur mereka mendapatkan balasan dan nilai mulia dari Allah SWT. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Kritik dan saran, penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini.

Cirebon, 29 September 2018

Penulis,

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>COVER</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>NOTA DINAS</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian.....	8
1. Kegunaan Teoritik.....	8
2. Kegunaan Praktis.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	10
A. Deskripsi Teoretik.....	10
1. Metode Pembelajaran.....	10



2.	<i>Crossword Puzzle</i> ( Teka-teki silang ) .....	11
	a. Pengertian <i>Crossword Puzzle</i> .....	11
	b. Prosedur Metode <i>Crossword Puzzle</i> .....	12
	c. Langkah-Langkah Metode <i>Crossword Puzzle</i> .....	13
	d. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Crossword Puzzle</i> .....	14
3.	Pengertian Metode Ekspositori.....	15
4.	Daya Ingat.....	17
	a. Pengertian Daya Ingat.....	17
	b. Fungsi Daya Ingat.....	18
	c. Ingatan Jangka Pendek dan Panjang.....	20
5.	Pembelajaran IPS .....	21
	a. Pengertian Pembelajaran.....	21
	b. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	25
B.	Hasil Penelitian yang Relevan .....	27
C.	Kerangka Berpikir .....	29
D.	Hipotesis Penelitian .....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>32</b>
A.	Desain Penelitian .....	32
	1. Metode Penelitian .....	32
	2. Desain .....	33
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
	1. Tempat Penelitian .....	34
	2. Waktu Penelitian.....	34

C. Populasi dan Sampel.....	36
1. Populasi.....	36
2. Sampel.....	36
D. Teknik Pengumpulan Data .....	37
E. Teknik Analisis Data .....	39
1. Analisis Statistik Deskriptif .....	40
2. Analisis Statistik Inferensial.....	41
a. Uji Persyaratan Analisis .....	42
1) Uji Normalitas Data .....	42
2) Uji Homogenitas Data.....	45
3. Uji Statistik Inferensial .....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
A. Deskripsi Data .....	49
1. Deskripsi Data X1 .....	49
2. Deskripsi Data X2.....	54
B. Pengujian Persyaratan Analisis .....	59
1. Uji Persyaratan Analisis.....	59
a. Uji Normalitas Data Variabel X1 .....	59
b. Uji Normalitas Data Variabel X2.....	66
2. Uji Homogenitas Data.....	73
3. Uji Statistik Inferensial .....	74
C. Pengujian Hipotesis .....	76
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	76

<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	80
A. Simpulan.....	80
B. Saran – Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	83
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	34
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian .....	38
Tabel 3.3 Kriteria Skor Ideal .....	40
Tabel 4.1 Daftar Hasil Belajar IPS Siswa Sebelum Menggunakan Metode Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	50
Tabel 4.2 Tabel Skor Ideal .....	52
Tabel 4.3 Gambaran Hasil Belajar Siswa Sebelum Diterapkan Metode Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	53
Tabel 4.4 Daftar Hasil Belajar IPS Siswa Sesudah Menggunakan Metode Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	54
Tabel 4.5 Tabel Skor Ideal .....	56
Tabel 4.6 Gambaran Hasil Belajar Siswa Sesudah Diterapkan Metode Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	58
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Variabel X1 .....	60
Tabel 4.8 Luas O-Z .....	63
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Chi-Kuadrat Variabel X1 .....	64
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Variabel X2 .....	67
Tabel 4.11 Luas 0-Z .....	70
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Chi-Kuadrat Variabel X2 .....	71

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Penelitian .....	30
-------------------------------------	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang sangat penting dan strategis. Di dalam kelas gurulah yang mengendalikan arah bagaimana proses kegiatan pembelajaran yang harus dicapai siswa. Proses pembelajaran di dalam kelas adalah kunci untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Sebagai pendidik, tugas guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas, tetapi lebih dari itu guru juga merupakan sentral pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pelajaran dapat mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa.

Dalam proses pembelajaran peserta didik memperoleh inspirasi dari pengalaman yang menantang dan termotivasi untuk bebas berprakasa, kreatif dan mandiri. Pengalaman itu sendiri merupakan sebuah proses pembelajaran yang merupakan aktivitas mengingat, menyimpan dan memproduksi

informasi, gagasan-gagasan yang memperkaya kemampuan dan karakter peserta didik.<sup>1</sup>

Dalam QS, Al-Ankabut ayat: 43, Allah Ta'ala berfirman:

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ ﴿٤٣﴾

Artinya : Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu.<sup>2</sup>

Proses pembelajaran merupakan hal yang terpenting untuk membantu peserta didik dalam mensukseskan materi yang didupatkannya. Akan tetapi kesuksesan peserta didik untuk mempelajari suatu materi sangat berpengaruh pada metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar tidak hanya menyampaikan ilmu saja atau biasa disebut dengan *transfer of knowledge*, melainkan dibutuhkan berbagai variasi dan pemilihan metode serta media yang kreatif sehingga proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan.

Pendidikan yang baik selalu dilakukan dengan cara-cara mendidik yang baik. Agar hal tersebut dapat tercapai, jelaslah bahwa kualifikasi dan kompetensi yang dimiliki seorang guru turut mempengaruhi kualitas proses pembelajaran. Namun demikian, realitas mengenai proses pendidikan yang terjadi di lapangan sangat bertolak belakang dengan apa yang diharapkan, permasalahan mengenai pendidikan kita seakan tidak ada habisnya.

<sup>1</sup> Dananjaya Utomo, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Nuansa, 2010), h. 23.

<sup>2</sup> Kementerian agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro: 2014),

Tujuan dari setiap satuan pendidikan harus mengacu ke arah pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana telah diterapkan dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3. Tujuan Pendidikan nasional adalah “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”<sup>3</sup>

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional yang telah ditetapkan pemerintah, sudah seharusnya para guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga para siswa merasa senang dan tertarik ketika proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa yang didesain secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Interaksi yang dilakukan guru dan siswa akan menghasilkan suatu pengetahuan baru yang bermanfaat bagi proses pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar khususnya dalam belajar IPS di sekolah dasar diharapkan guru bisa menggunakan cara atau metode pembelajaran yang tepat agar konsep-konsep yang akan disampaikan dapat mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Oleh karena itu guru dituntut memiliki

---

<sup>3</sup>Kementrian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.(Jakarta), h. 3.



kualifikasi kemampuan dalam pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan, serta sikap yang lebih baik dan memadai dalam upaya menciptakan aktifitas penguasaan konsep dan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPS khususnya.

Dalam strategi pembelajaran aktif siswa didorong untuk berpikir, menganalisa, membentuk opini, praktek, dan mengaplikasikan pembelajarannya dan bukan hanya menjadi pendengar pasif atas apa yang disampaikan oleh guru, tetapi guru benar-benar mengarahkan siswa agar ikut menikmati suasana pembelajaran yang didesain oleh guru.<sup>4</sup>

Adapun hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah. Pada saat pembelajaran IPS, guru kurang memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa kurang semangat dalam belajar. Pembelajaran terkesan monoton mengakibatkan siswa melakukan aktivitas lain seperti mengobrol, bergurau, sehingga siswa sering cepat lupa dengan materi yang telah disampaikan dan diajarkan oleh guru, serta metode yang digunakan guru kurang efektif. Misalnya metode ceramah yang kerap kali dilakukan, sehingga mereka hafal tapi tidak memahami apa yang dipelajari dan penyimpanan informasi/materi dengan hafalan belum tentu dapat diingat dalam jangka waktu yang panjang, sebagaimana yang telah dijelaskan di atas yang terjadi di sekolah MI Al-Izzah Ciledugtengah bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami materi yang diajarkan.

---

<sup>4</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), h. 78.

Dengan penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan dan kemampuan mereka yang sekarang, terhadap materi yang telah disampaikan .

Berlatar belakang dari permasalahan di atas, maka dilakukan penelitian tentang “Efektivitas Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MI Al-Izzah Ciledugtengah, Kecamatan Ciledug, Kabupaten Cirebon”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan observasi ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yakni :

1. Guru kurang memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa kurang semangat dalam belajar.
2. Siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran yang mengakibatkan siswa melakukan aktivitas lain seperti mengobrol, corat-coret yang tidak jelas pada buku, sehingga siswa sering cepat lupa dengan materi yang telah disampaikan guru.
3. Guru hanya menggunakan metode ceramah, yang terkesan monoton.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami materi yang telah diajarkan.

### C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya masalah dan untuk menghindari terjadinya kekeliruan, serta agar dalam pembicaraan masalah dapat mencapai sasaran. Adapun masalah yang diteliti adalah terbatas pada hal-hal berikut:

1. Proses Pembelajaran dalam penelitian dibatasi pada materi perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, di kelas V semester II.
2. Metode pembelajaran *crossword puzzle* yaitu suatu permainan dengan template yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).

*Crossword puzzle*, melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan serta belajarpun tidak cepat lupa.

3. Daya Ingat adalah kemampuan individu untuk menyimpan, memproses dan memunculkan kembali pengalaman, data, informasi yang telah didapatkan pada masa lalu untuk masa yang akan datang dengan mempertimbangkan situasi dan kondisinya sendiri.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah ini dibagi ke dalam tiga bagian yaitu:

1. Seberapa baik daya ingat siswa kelas V pada mata pelajaran IPS sebelum menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle*?
2. Seberapa baik daya ingat siswa kelas V pada mata pelajaran IPS sesudah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle*?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa pada kelas V sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan seberapa baik daya ingat siswa kelas V pada mata pelajaran IPS sebelum menggunakan metode *crossword puzzle*.
2. Untuk mendeskripsikan seberapa baik daya ingat siswa kelas V pada mata pelajaran IPS sesudah menggunakan metode *crossword puzzle*.
3. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran IPS melalui penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle*.

## **F. Kegunaan Penelitian**

### 1. Kegunaan teoritik

- a. Hasil penelitian ini di harapkan menguatkan salah satu strategi pembelajaran yaitu metode pembelajaran *Crossword puzzle* sebagai strategi pembelajaran yang efektif di terapkan dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPS.
- b. Hasil penelitian ini memberikan sumbangan teori baru dan paradigma baru tentang keefektifan metode pembelajaran *Crossword Pazzle* dalam meningkatkan daya ingat siswa pada mata pelajaran IPS.
- c. Untuk menambah wawasan keilmuan sebagai wujud partisipasi dari apa yang telah dialami dan diteliti dalam mengembangkan pembelajaran IPS.

### 2. Kegunaan praktis

#### a. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk menerapkan dan memilih metode yang tepat serta evaluasi pembelajaran bagi guru baik dari segi kognitif, psikomotor dan afektif siswa dalam proses pembelajaran berlangsung khususnya pembelajaran IPS.

#### b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat melatih siswa terbiasa dalam belajar IPS. Untuk meningkatkan daya ingat siswa pada mata pelajaran IPS di MI Al-Izzah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

meningkatkan kualitas sekolah, memperkaya hasanah perpustakaan dan menjadi sebuah dasar referensi.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan masalah pengajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan daya ingat siswa.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teoritik**

##### **1. Metode Pembelajaran**

Metode berasal dari Bahasa Yunani *methodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan, atau bagaimana cara melakukan atau membuat sesuatu.

Penggunaan metode dalam kegiatan belajar pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil optimal. Tanpa metode jelas sekali, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan sulit tercapai secara optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien. Metode pun sangat berguna baik bagi guru maupun siswa.

Menurut Suyono dan Hariyanto metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Metode Pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Suyono & Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2016), Cet. 6, h. 19.

Jadi metode pembelajaran merupakan sintaks, sintaks disini ialah urutan langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan strategi dan metode yang dipilih dalam pembelajaran.

## 2. *Crossword Puzzle* ( Teka teki silang )

### a. Pengertian *Crossword Puzzle*

*Crossword Puzzle* (teka-teki silang) ialah merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*, metode ini diklasifikasikan oleh Melvin Silberman pada *active learning* bagian keempat yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak lupa”.<sup>6</sup>

Dalam penelitian ini metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) digunakan untuk memberi tugas kepada siswa agar siswa dapat mengerjakan *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) sambil mengingat dan meninjau kembali materi dan konsep yang telah didapat sebelumnya.

*Crossword puzzle* (teka teki silang) merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Pengisian ini berdasarkan pertanyaan-pertanyaan, pernyataan-pernyataan ataupun permasalahan yang diberikan tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Crossword puzzle* (teka teki silang)

---

<sup>6</sup> Mel Silberman, *Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Madani, 2009), h. 8.



termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus untuk mengasah otak. *Crossword puzzle* (teka teki silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media latihan soal-soal bagi siswa. Dengan harapan dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam mata pelajaran IPS.

- b. Prosedur penggunaan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) yaitu sebagai berikut:
  - 1) Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan.
  - 2) Susun sebuah *crossword puzzle* (teka-teki silang) sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. (Catatan: Jika terlalu sulit untuk membuat *crossword puzzle* (teka-teki silang) tentang apa yang terkandung dengan pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang tidak mesti berhubungan dengan pelajaran, sebagai selingan.)
  - 3) Membuat contoh-contoh item silang dengan menggunakan di antara macam-macam berikut ini:
    - a) Definisi pendek.
    - b) Kategori yang sesuai dengan item.
    - c) Contoh.

- d) Lawan kata atau dll.
- 4) Bagikan *crossword puzzle* (teka-teki silang) itu kepada siswa, baik secara perseorangan maupun kelompok.
  - 5) Tempatkan batas waktunya. Berkaitan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.<sup>7</sup>

Variasi *crossword puzzle* ( teka teki silang ) yang dikemukakan oleh Melvin L. Siberman terdiri 2 variasi, yaitu: (1) Perintahkan seluruh kelompok untuk bekerjasama dalam mengisi teka-teki silang tersebut, (2) Sederhanakan teka-teki itu dengan menetapkan satu kata yang merupakan kunci dari pelajaran. Tuliskan dalam kotak mendatar. Gunakan kata yang menunjukkan unsur-unsur lain dalam pelatihan dan cocokan secara menurun agar membentuk kata kunci.<sup>8</sup>

- c. Langkah-langkah metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang)
- 1) Langkah pertama adalah mencurahkan gagasan (*brainstorming*) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah anda selesaikan.
  - 2) Susunlah teka-teki silang sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang anda dapat.
  - 3) Bagikan teka-teki kepada peserta didik dengan berkelompok atau individu.
  - 4) Masukkan kata yang beresuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh.

---

<sup>7</sup> Mel Silberman, *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, terj. Raisul Muttaqien (Bandung: Penerbit Nuansa, 2016), h. 258.

<sup>8</sup> *Ibid.*, h. 257.

- 5) Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah karakter pada pengisian kata-kata kedalam kotak teka-teki.
  - 6) Isilah teka-teki tersebut secara mendatar ataupun menurun.
  - 7) Tentukan batasan waktu.
  - 8) Beri hadiah kepada individu atau kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.<sup>9</sup>
- d. Kelebihan dan Kekurangan dari metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) sebagai berikut :
- 1) Kelebihan metode *crossword puzzle* ( teka-teki silang) yaitu:
    - a) Siswa lebih mudah untuk diajak selalu aktif dalam mengkoordinasikan keterampilan tangan, mata dan kecepatan berpikir secara bersamaan.
    - b) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) bermanfaat untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata, tangan, nalar dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan pengetahuan kepada para siswa.
    - c) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
    - d) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat siswa belajar berkonsentrasi.

---

<sup>9</sup> <http://emanpgsdchelsea.blogspot.com/2013/04/model-pembelajaran-crossword-puzzel.html> di akses pada tanggal 12-07-2018, pukul 21:11

- e) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat menghilangkan rasa bosan karena mereka harus berpikir tentang jawaban sampai selesai.
  - f) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat melatih logika.
- 2) Sedangkan kelemahan dari metode *Crossword Puzzle* ini yaitu dapat menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang kurang akan tingkat kemampuannya dan kurang akan minat serta partisipasinya dalam mata pelajaran.

Jadi dapat disimpulkan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah metode pembelajaran untuk meninjau ulang materi materi yang telah disampaikan. Peninjauan ulang materi ini dilakukan pada menit-menit terakhir. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan siswa dalam mempertimbangkan informasi dan menemukan cara-cara untuk menyimpannya dalam otak atau dapat membuat siswa menjadi lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan siswa sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan. Karena metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) siswa tidak hanya belajar melainkan bisa sambil bermain dan pembelajaran tidak terlalu monoton.

### **3. Pengertian Metode Ekspositori**

Metode ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara lisan kepada siswa dari seorang

guru dengan tujuan agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

Metode ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher centered approach*). Dikatakan demikian, sebab guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui metode ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik. Fokus utama metode ini adalah kemampuan akademik siswa (*academic achievement student*).

Sedangkan menurut Roy Killen, yang dikutip oleh Suyadi didalam buku Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter mengemukakan bahwa: “metode ekspositori adalah metode pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal oleh guru kepada peserta didik”. Berdasarkan pengertian tersebut Roy Killen menyebut metode ekspositori ini dengan istilah pembelajaran langsung (*direct intruction*). Sebutan lain bagi metode ini adalah ceramah, dikte, dialog, dan sejenisnya. Oleh karena itu, metode ini sering kali diserupakan dengan metode ceramah.<sup>10</sup>

Metode ekspositori sama seperti metode ceramah dalam hal terpusatnya kegiatan pada guru sebagai pemberi informasi (bahan pelajaran). Tetapi pada metode ekspositori, dominasi guru banyak berkurang dibandingkan dengan metode ceramah, karena ia tidak terus menerus bicara. Ia berbicara pada awal pelajaran saja yakni pada saat

---

<sup>10</sup> Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 145.

menerangkan materi dan contoh soal, serta pada waktu-waktu yang diperlukan saja. Sehingga dengan cara tersebut siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode ekspositori disini ialah metode pembelajaran yang berpusat kepada guru namun guru hanya mempunyai batas waktu tertentu sehingga siswa juga berperan aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

#### **4. Daya Ingat**

##### **a. Pengertian Daya Ingat ( Memori)**

Definisi dari daya ingat ialah merupakan kemampuan mengingat kembali pengalaman yang telah lalu atau terlewat.<sup>11</sup> Daya ingat yaitu merupakan kemampuan seseorang untuk memanggil lagi informasi yang telah dipelajarinya dan yang telah di simpan pada otak. Informasi di simpan dalam bentuk memori.

Memori berasal dari bahasa Inggris, *memory*. Menurut Wojowasito dan Wasito memori memiliki arti yaitu ingatan, kenang-kenangan. Bruno mendefinisikan memori yaitu sebagai proses mental yang melibatkan penyandian (*encoding*), penyimpanan (*storage*) dan pemanggilan kembali (*retrieval*) informasi dan pengetahuan yang semuanya terpusat di otak. Suharnan menyatakan bahwa “ingatan atau

---

<sup>11</sup> [http://www.definisi-pengertian .com/2015/05/definisi-atau-pengertian-daya-ingat.html](http://www.definisi-pengertian.com/2015/05/definisi-atau-pengertian-daya-ingat.html)  
di akses pada tanggal 16-06-2018, pukul 20:08

*memory* menunjuk pada proses penyimpanan atau pemeliharaan informasi sepanjang waktu (*maintaining information over time*).<sup>12</sup>

Santrock menjelaskan bahwa daya ingat adalah unsur perkembangan kognitif, yang memuat seluruh situasi yang di dalamnya individu menyimpan informasi yang diterima sepanjang waktu. Daya ingat (*memory*) merujuk pada kemampuan individu memiliki dan mengambil kembali suatu informasi dan juga struktur yang mendukungnya serta suatu bentuk kompetensi, memori juga memungkinkan individu memiliki identitas diri.<sup>13</sup>

Demikian dapat disimpulkan bahwa daya ingat ialah kemampuan individu untuk menyimpan, memproses dan memunculkan kembali pengalaman, data, informasi yang telah didapatkan pada masa lalu untuk masa yang akan datang dengan mempertimbangkan situasi dan kondisinya sendiri.

#### b. Fungsi Daya Ingat (memori)

Ingatan adalah salah satu fungsi jiwa yang mempunyai kemampuan yang terbatas, sehingga ingatan memiliki 3 fungsi yakni:

##### 1) Mencamkan (*Learning*)

Mencamkan atau memahamkan dapat diartikan sebagai melekatnya kesan-kesan itu dapat disimpan dan sewaktu-waktu dapat di produksi atau dapat ditimbulknsn kembali. Apa yang dicantumkan dalam alam kejiwaan itu adalah hal-hal yang pernah dialami. Upaya

---

<sup>12</sup>Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), h.121.

<sup>13</sup> Atkinson & Atkinson. *Pengantar Psikologi*, (Jakarta: Erlangga 2000),

ini dilakukan dengan dua cara yakni dengan sengaja dan tidak sengaja. Dengan sengaja maksudnya individu dengan kesadaran yang sungguh-sungguh dapat memahami segala pengalaman-pengalaman dan pengetahuan-pengetahuan kejiwaannya. Mencamkan dengan sengaja ini dapat dilakukan dengan menghafal (*Memorizing*) dan mempelajari (*studying*) Misalnya, dalam mempelajari sejarah, selain harus menghafal tahun-tahun dan nama-nama tokoh yang berkaitan dengan sejarah itu, juga diharuskan mempelajari hubungan antara kejadian atau peristiwa yang satu dengan lainnya dan sebab akibat terjadinya peristiwa tersebut.

2) Menyimpan (*Retaining*)

Menyimpan merupakan fungsi ingatan yang ke dua. Yang disimpan itu adalah berupa lukisan-lukisan jiwa yang diperoleh dari dunia luar melalui indranya dan juga pengertian atau segala sesuatu yang bersandar pada kekuatan berfikir.

3) Memproduksi (*recaling*)

Fungsi ingatan yang ketiga adalah memproduksi, yakni suatu aktivitas jiwa untuk menimbulkan kembali kesan-kesan yang tersimpan dalam ingatan. Proses menimbulkan kembali ini perlu dibedakan dengan istilah mengingat kembali dan mengenal kembali. Dalam proses Mengingat kembali, individu dapat mengingat kembali kesan-kesan yang diingat tanpa adanya objek



tertentu. Sementara dalam mengenal kembali, individu dapat menimbulkan kembali disebabkan oleh adanya objek dari luar.<sup>14</sup>

c. Ingatan Jangka Pendek Dan Panjang (*Short-Term Memory Dan Long-Term Memory*)

Banyak konsep yang dikemukakan oleh para ahli mengenai macam macam ingatan, hal ini sangat tergantung pada dari mana ingatan ini dilihat, sebagian orang ada yang melihat dari sudut pandang jenis tugas mengingat, lamanya waktu menyimpan, atau jenis informasi yang diingat kembali. Meski ada banyak model ingatan, namun disini peneliti hanya membahas 1 macam ingatan yang berhubungan dengan penelitiannya Model ingatan Jangka Pendek Dan Panjang di kemukakan oleh Atkinson dan Shiffrin pada tahun 1968 yang mengajukan model ingatan diatas menurut tahap pemrosesan informasi.

Menurut pendapat Atkinson dan Shiffrin informasi yang diterima kemudian di proses melalui pencatatan indera menuju pada ingatan jangka pendek, dan akhirnya sampai pada penyimpanan yang lebih permanen di dalam ingatan jangka panjang. Pemindahan (*Transfer*) informasi dari ingatan indera (ingatan sensori) menuju pada ingatan jangka pendek akan di kendalikan oleh perhatian. Jika proses informasi dalam ingatan jangka pendek sudah dikendalikan, maka informasi akan melakukan fungsi ingatan. Maka proses paling penting

---

<sup>14</sup> Robert J. Strenberg, *Psikologi Kognitif edisi ke empat*, (Pusatak Pelajar: Yogyakarta, 2008), h. 190

dalam pengendalian ingatan jangka pendek adalah (*rehearsal*) atau pengulangan dan Pemberian Kode atau *Coding* . *Rehearsal* atau pengulangan informasi di dalam pikiran atau ingatan, biasanya dapat disebut juga dengan aktivitas mengingat-ingat kembali apa yang baru saja diterima oleh pikiran dan proses ini memiliki dua fungsi utama yakni.<sup>15</sup>

- 1) Untuk memelihara atau mempertahankan informasi dalam ingatan jangka pendek.
- 2) Untuk memindahkan informasi dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

Pengendalian selanjutnya adalah pemberian kode atau *Coding* melibatkan pada pengambilan informasi yang sesuai dari ingatan jangka pendek untuk di pindahkan ke ingatan jangka panjang, misalnya adalah kode nomor telepon tentu akan lebih mudah diingat apabila diberi kode dalam bentuk unit-unit nomor yang lebih besar dari pada dalam bentuk satuan deretan angka.

## **5. Pembelajaran IPS**

### **a. Pengertian pembelajaran**

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe”

---

<sup>15</sup> *Ibid.*, h. 196

dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Menurut UU No. 20 tahun 2003, Bab I Pasal I Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Berikut adalah pengertian dan definisi pembelajaran menurut beberapa ahli psikolog:

1) Robert M Gagne

Pembelajaran adalah perubahan atau kemampuan seseorang yang dapat dikekalkan tetapi tidak disebabkan oleh pertumbuhan. Perubahan pembelajaran diperlihatkan melalui perubahan tingkah laku, dengan membandingkan tingkah laku seorang individu sebelum dikenalkan pada situasi pembelajaran dengan tingkah lakunya setelah dikenalkan pembelajaran.

## 2) Morgan dan King

Pembelajaran diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang agak kekal akibat pengalaman yang diperoleh seseorang atau akibat latihan yang dijalannya.

## 3) Kelvin Seifert

Pembelajaran merangkum perubahan tingkah laku yang agak kekal disebabkan oleh pengalaman tertentu atau ulangan pengalaman.

Dan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

- a. Siswa, seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
- b. Guru, seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

- c. Tujuan, pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif ) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
- d. Materi Pelajaran, segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
- e. Metode, cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
- f. Media, bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.
- g. Evaluasi, cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Menurut Eggen & Kauchak menjelaskan bahwa ada lima ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

1. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
2. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran, aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
3. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi.

4. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.

Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.<sup>16</sup>

- b. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) ialah merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu : sosiologi, sejarah geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial di rumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang menunjukkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial di atas.<sup>17</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu paduan dari pada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan/disiplin/struktur ilmu tertentu melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan masyarakat.

Sedangkan menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu : Merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/Mts/SMPLB

---

<sup>16</sup> Delsa Joe Safira, "Definisi Pembelajaran", <http://delsajoesafira.blogspot.com/2010/05/definisi-pembelajaran.html> (diakses pada tanggal 13-02-2018)

<sup>17</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h. 6.

mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan terdiri dari materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi sehingga siswa menjadi warga negara Indonesia yang demokrasi dan bertanggungjawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.<sup>18</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik yang membahas tentang isuisu sosial yang terjadi di lingkungan belajar. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

---

<sup>18</sup> Kementrian Pendidikan Nasional, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), h. 18

- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a) Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
- b) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan.
- c) Sistem Sosial dan Budaya.
- d) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.<sup>19</sup>

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Sebagai bahan penguat penelitian tentang Efektivitas Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas V Pada Mata Pelajaran IPS, peneliti mengutip beberapa penelitian yang relevan, antara lain:

1. Meila Emanita Dalam Skripsi Yang Berjudul “ Efektivitas Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dilengkapi *The Power Of Two* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN TEMPEL”. Dalam skripsi tersebut hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Hal ini di buktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar dapat dilihat dari hasil kelompok eksperimen sebesar 27,00 sedangkan kelompok

---

<sup>19</sup> Direktorat Pendidikan Pada Madrasah, *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Kementrian Agama Republik Indonesia, 2006), h.125.



kontrol sebesar 15,76. Dari data tersebut terlihat bahwa penerapan metode *Cossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit siswa kelas IV MIN TEMPEL Tahun Ajaran 2012/2013.<sup>20</sup>

2. Siti Asiyah Dalam Skripsi yang berjudul “Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil Belajar Pkn siswa kelas v di min Kolomayan Wonodadi blitar tahun ajaran 2013/2014. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi kebebasan berorganisasi. Pencapaian hasil belajar siswa 81,48 %, mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus yang pertama yang hanya sebesar 40,74 % atau meningkat sebesar 40,74 % atau jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dari 33,33 % menjadi 81,48 % terjadi peningkatan sebesar 48,15 %. Pencapaian pada siklus kedua ini mengalami peningkatan terhadap semua aspek yang diteliti. Pada pertemuan siklus kedua ini terjadi pula pada hasil penilaian dari pembelajaran yang dilaksanakan, dan hasilnya juga sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Dapat dinyatakan bahwa penerapan strategi

---

<sup>20</sup> Meila Emanita, “Efektivitas Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dilengkapi *The Power Of Two* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN TEMPEL”, digilib.uin-suka.ac.id, 23 Maret 2018.

pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN Kolomayan mengalami peningkatan.<sup>21</sup>

### C. Kerangka Berpikir

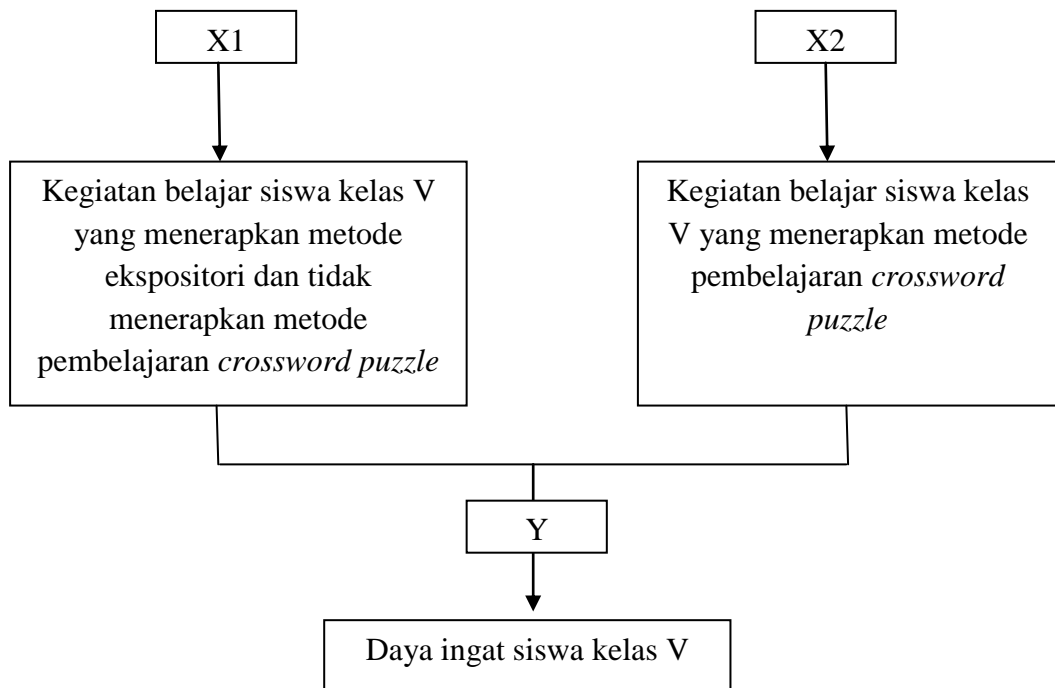
Berdasarkan pengamatan di kelas, guru kurang memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa kurang semangat dalam belajar metode yang digunakan guru kurang efektif dan monoton hanya menggunakan metode ekspositori. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode *crossword puzzle* dalam meningkatkan daya ingat siswa pada maata pelajaran IPS pada materi perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Metode pembelajaran *cossword puzzle* atau teka-teki silang merupakan pembelajaran aktif. Melalui bimbingan guru sebagai *fasilitator*, sehingga mencapai hasil belajar yang sesuai tujuan, diharapkan dalam proses pembelajaran di kelas tidak lagi monoton serta hasil belajar IPS siswa juga akan meningkat sampai di peroleh suatu kesimpulan.

---

<sup>21</sup> Siti Asiyah Dalam Skripsi yang berjudul “Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil Belajar Pkn siswa kelas v di min kolomayan Wonodadi blitar, repo.iain – tulungagung. ac. id, 26 Maret 2018.

Bagan 2.1  
Kerangka Penelitian



Keterangan:

X1 = Kegiatan belajar siswa kelas V yang menerapkan metode ekspositori dan tidak menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle*.

X2 = Kegiatan belajar siswa kelas V yang menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle*.

Y = Daya ingat siswa kelas V.

#### D. Hipotesis Penelitian

Dari arti katanya, hipotesis berasal dari 2 penggalan kata, “hypo” yang artinya ”di bawah” dan “thesa” yang artinya “kebenaran”. Jadi hipotesis yang

kemudian cara menulisnya disesuaikan dengan ejaan Bahasa Indonesia menjadi hipotesa, dan berkembang menjadi hipotesis.<sup>22</sup>

Hipotesis yang di rumuskan harus sejalan dengan penelitian. Oleh karena itu hipotesis penelitian dapat berupa:

Nihil ( $H_0$ ) dan hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) sebagai berikut:

$H_a$  = Terdapat perbedaan yang signifikan hasil kemampuan daya ingat siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah.

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil kemampuan daya ingat siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah.

---

<sup>22</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), h. 110.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

##### 1. Metode Penelitian

penelitian adalah proses ilmiah untuk memperoleh fakta-fakta atau mengembangkan prinsip-prinsip (menemukan/mengembangkan/menguji kebenaran) dengan cara/kegiatan mengumpulkan, mencatat, dan menganalisa data (informasi/keterangan) yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan mengenai sifat dari pada kejadian atau keadaan-keadaan dalam rangka memecahkan masalah dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>23</sup>

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>24</sup> Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.

Menurut Arikunto pendekatan kuantitatif adalah “Penelitian yang menitikberatkan pada penyajian data yang berbentuk angka atau kualitatif yang diangkakan (skoring) dengan menggunakan statistik”.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Supardi, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif*, (Jakarta: PT. Prima Ufuk Semesta, 2013), h. 19.

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 2.

<sup>25</sup> Ahmad Tanzeh dan Suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian*, (Surabaya: Lembaga Kajian Agama dan Filsafat (ELKAF), 2006), h. 45.

Pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman penulis berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan beserta pemecahan pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenaran atau penolakan dalam bentuk dukungan data empiris lapangan.

Melihat karakteristik dan jenis penelitian ini, maka metode penelitian yang di gunakan adalah eksperimen, berdasarkan tingkat eksplanasinya (Komparatif) adalah analisis statistik yang akan menguji perbedaan dua variabel atau lebih. Perbedaan itu dapat terjadi pada satu sampel hanya dalam waktu yang berbeda (misalnya: sebelum dan sesudah), atau pada populasi dan sampel yang berbeda pada waktu atau perlakuan yang berbeda.<sup>26</sup>

## 2. Desain

Desain penelitian merupakan suatu pedoman langkah-langkah proses yang harus dilakukan dalam melakukan analisis data hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen. Desain dari penelitian eksperimen ini yaitu *Pre Eksperimental Designs*. Dalam *desain ini, belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat*

---

<sup>26</sup> Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*, (Cirebon: STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2014), h.94.

terjadi, karena tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random.<sup>27</sup>

*Fokus penelitian ini adalah untuk mencari perbedaan kemampuan daya ingat belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran crossword puzzle di kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah.*

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah AL-IZZAH Ciledugtengah, Kecamatan Ciledug, Kabupaten Cirebon

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai bulan Mei s.d September tahun 2018. Penelitian ini menghabiskan waktu sekitar 5 bulan penelitian berakhir pada bulan September 2018.

Tabel 3.1

Waktu Penelitian

No	Tahap-tahap penelitian	Waktu Penelitian					KET	
		Bulan	Minggu ke					
			1	2	3	4		5
1.	Observasi	Mei 2018	√					

<sup>27</sup>Sugiyono, *op. cit.*, h. 74.

	a.Observasi Awal		√				
	b.Memilih masalah			√			
	c.Merumuskan masalah			√			
2.	Memilih pendekatan	Mei 2018	√				
	a. Mengidentifikasi variable			√			
	b. Menentukan variable			√			
	c. Menentukan sumber data				√		
3.	Penyusunan instrumen penelitian	Juni 2018	√				
	a. Perencanaan		√				
	b. Penulisan butir soal			√			
	c. Menentukan skor item soal				√		
4.	Pengumpulan data	Juli 2018	√				
	a. Uji coba			√			
	b. Penganalisisan hasil			√			
	c. Revisi item				√		
5.	Pengolahan data	Agustus 2018	√				
	a. Persiapan			√			
	b. penerapan data				√		
6.	Kesimpulan	Agustus 2018		√			
7.	Pelaporan hasil penelitian	September 2018	√	√	√		



## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diartikan kesimpulannya.<sup>28</sup>

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah MI AL-IZZAH Ciledug tengah Kec. Ciledug Kab. Cirebon, dimana Keseluruhan siswa berjumlah 118 siswa.

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik penentuan sampel jenuh.

Dalam penelitian ini yang diambil menjadi sampel adalah seluruh siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon yang berjumlah 21 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh* di mana semua anggota kelas V yang diambil dijadikan sampel.

Diamibil kelas V sebagai sampel penelitian karena di kelas V banyak anak yang sering lupa pada materi pelajaran yang telah di

---

<sup>28</sup> Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h.62.

sampaikan oleh guru khususnya pada mata pelajaran IPS dalam prestasi belajar siswa serta daya ingat siswapun menurun.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>29</sup> Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa “Tes”.

Tes adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan alat evaluasi untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, bakat, dan lain-lain. Instrumen yang dikembangkan dapat berupa: tes kepribadian, tes bakat, tes prestasi dan tes *intelengensi*.<sup>30</sup>

Tes adalah Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang di gunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang di miliki oleh individu atau kelompok”.<sup>31</sup>

Tes merupakan instrumen alat ukur untuk pengumpulan data di mana dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam instrumen, peserta didorong untuk menunjukkan penampilan maksimalnya”.<sup>32</sup>

---

<sup>29</sup> *Ibid.*, h. 224.

<sup>30</sup> *Ibid.*, h. 13.

<sup>31</sup> *Ibid.*, h. 193.

<sup>32</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), h. 64

Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data yang berupa post test. Post test adalah kebalikan dari pre test, yakni kegiatan evaluasi yang dilakukan guru pada saat setiap akhir penyajian materi. Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf penguasaan materi siswa atas materi yang telah disajikan . Evaluasi ini juga berlangsung singkat dan cukup dengan menggunakan instrumen sederhana yang berisi item-item yang jumlahnya sangat terbatas.<sup>33</sup>

Adapun instrument penelitian disusun berdasarkan KD Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Serta dengan indikator yang terdapat di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam materi Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan.

Adapun kisi-kisi instrument penelitian disajikan dalam tabel di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 3.2  
Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Jumlah Item	No. Item
1.	Masa mempersiapkan kemerdekaan dan proses perumusan dasar Negara	1. menjelaskan usaha dalam mempersiapkan	9	1.2.4.6.7.8.11.13

<sup>33</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 23.

		kemerdekaan 2. menjelaskan pentingnya perumusan dasar negara.		
2.	Menghargai jasa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	3. menjelaskan tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan.	11	3. 5. 9.10.12.14. 15.16. 17. 19. 20

### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian kuantitatif dengan tingkat eksplansi komparatif ini diarahkan untuk menjawab perumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis statistic deskriptif dan analisis statistic inferensial.

Di bawah ini akan dijabarkan beberapa langkah-langkah analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Analisis Statistik Deskriptif (Menggunakan Analisis Skor Ideal)

Analisis kriteria skor ideal yakni membuat kriteria-kriteria gambaran variabel X dan variable Y melalui pengelompokkan skor masing-masing variabel menggunakan penghitungan kriteria skor ideal. Rumus yang di gunakan untuk menghitung Kriteria Skor Ideal menurut Dahlia dalam Riduwan.

$$X \text{ Ideal} + Z (\text{SD Ideal})$$

Data penelitian di bagi menjadi tiga kategori yang di dasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :<sup>34</sup>

Kategori I : Berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan  $Z = 0,61$

Kategori II : Berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan  $Z = -0,61$  sampai dengan  $Z = +0,61$

Kategori III : Berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan  $Z = -0,61$

Jika dikonversikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut :

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Skor Ideal**

Kriteria	Penafsiran
----------	------------

<sup>34</sup> Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Penelitian*, (Alfabeta: Bandung, 2005), h. 215

$X \geq X_{id} + 0,61_{sd}$	Tinggi/baik/kuat
$X_{id} - 0,61_{sd} < X < X_{id} + 0,61_{sd}$	Sedang/cukup
$X \leq X_{id} - 0,61_{sd}$	Kurang

Dengan ketentuan:

$$X_{id} : 1/2 \text{ skor maksimal}$$

$$sd_{id} : 1/3 X_{id}$$

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik Inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data guna menguji hipotesis dan mengambil kesimpulan penelitian. Menurut sugiyono “statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel, dan hasilnya akan digeneralisasikan untuk populasi tempat sampel diambil. Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui korelasi, komparatif dan prediksi.<sup>35</sup>

Statistik inferensial dapat dibedakan menjadi dua, yaitu : statistik parametris dan statistik nonparametris. Statistik parametris adalah statistik inferensial yang data dari populasi diasumsikan berdistribusi normal dan data bersifat interval atau rasio. Contoh : *Analisis Korelasi Person Product Moment, Analisis Regresi, Analisis Rata-Rata, Analisis Ragam (Anova) Dan Analisis Jalur (Path Analisyis)*. Sedangkan statistik Nonparametris

---

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 148.

adalah analisis inferensial yang datanya diasumsikan berdistribusi normal dan datanya bersifat normal atau ordinal. Termasuk analisis ini adalah analisis tata jenjang (*Korelasi Rank Spearman*), *Uji Man Whitney* Dan *Uji Friedman*.<sup>36</sup>

Dalam penelitian ini analisis statistik yang digunakan adalah analisis statistik parametrik untuk mengetahui uji komparatif (perbedaan).

#### a. Uji Prasyarat Analisis

Persyaratan analisis ini dapat digunakan peneliti untuk membuat kesimpulan. Analisis ini sangat dipengaruhi oleh jenis data yang diperoleh dan tujuan analisis. Adapun persyaratan analisis dalam penelitian ini antara lain:

##### 1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data dalam kelompok data tersebut normal atau sebaliknya. Data yang menjadi persyaratan untuk menggunakan analisis komparatif. Data yang di uji adalah data hasil belajar IPS siswa kelas V MI Al-Izzah Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan *Crossword Puzzle* variabel  $X_1$  dan hasil belajar IPS siswa kelas V MI Al-Izzah Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan *Crossword puzzle* ( teka-teki silang ) variabel  $X_2$  yang pengujiannya menggunakan Chi-Kuadrat Hitung.

---

<sup>36</sup>*Ibid.*, h. 149.

Adapun langkah-langkah uji normalitas distribusi data adalah sebagai berikut :

- a) Mengurutkan data dari setiap responden dari data terendah ke data tertinggi.
- b) Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus  $R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$
- c) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus *Sturges*:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

- d) Mencari nilai panjang kelas (P) dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

- e) Membuat tabulasi dengan table penolong
- f) Mencari rata – rata (mean) dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum f x^i}{n}$$

- g) Mencari simpangan baku, dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f x_i^2 - (\sum f x_i)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

- h) Membuat daftar frekuensi yang di harapkan dengan cara:

1. Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama di kurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval di tambah 0,5.
2. Mencari nilai *Z – score* untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$Z = \frac{\text{bataskelas} - \bar{x}}{s}$$



$$Z_1 = \frac{\text{bataskelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_2 = \frac{\text{bataskelas} - \bar{x}}{s}$$

Dan seterusnya.

Mencari luas 0 – Z dari tabel kurve normal dari 0 – Z dengan menggunakan angka-angka batas kelas.

3. Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka 0 – Z, yaitu : angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.
4. Mencari frekuensi yang diharapkan ( $f_e$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ( $n$ ).
5. Mencari Chi- Kuadrat hitung

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

6. Membandingkan chi-kuadrat hitung dengan chi-kuadrat tabel, dengan ketentuan:

Taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$

Derajat kebebasan:  $dk = k-1$  (sampel kecil)  $dk = k-3$  (sampel besar)

Kriteria pengujian :

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

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

7. Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak, jika data berdistribusi normal maka analisis komparatif dapat dilakukan, akan tetapi jika data tidak berdistribusi normal maka analisis tidak dapat dilanjutkan.

## 2) Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan untuk menguji apakah data tersebut homogen atau tidak. Dalam hal ini uji homogenitas data dilakukan dengan membandingkan uji variansi terbesar dan variansi terkecil dengan menggunakan tabel f. Jika data dalam penelitian ini homogen, maka analisis komparatif dapat dilanjutkan. Apabila sebaliknya jika dalam penelitian ini tidak homogen maka analisis komparatif tidak dapat dilanjutkan.

Langkah-langkahnya untuk uji homogenitas dalam penelitian ini di antaranya sebagai berikut :

- a) Mencari  $F_{hitung}$  menggunakan rumus :  $F = \frac{Vb}{Vk}$

$$V = sd^2$$

Keterangan :

F : Nilai homogenitas varians

Vb : Variansi terbesar

Vk : Variansi terkecil

b) Menentukan derajat kebebasan (db)

$$db_1 = n_1 - 1$$

$$db_2 = n_2 - 1$$

c) Menentukan harga p dengan taraf signifikan  $\alpha = \hat{0},05$

d) Menentukan homogenitas dengan dua varian dengan kriterias

sebagai berikut :

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka kedua variansi tersebut tidak homogen.

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka kedua variansi tersebut homogen.

a) Jika dk tidak ditemukan pada tabel distribusi t Student, maka

perlu dilakukan pencarian dengan interpolasi, rumusnya

adalah sebagai berikut :

$$C = c_0 + \frac{(c_1 - c_0)}{(B_1 - B_0)} \cdot B - B_0$$

Keterangan :

C : Nilai t-tabel yang dicari

C1 : Nilai t-tabel pada akhir nilai yang sudah ada

CO : Nilai t-tabel pada awal nilai yang sudah ada

B : Nilai dk yang dicari

Bo : Nilai dk awal nilai yang sudah ada

B1 : Nilai dk pada akhir yang sudah ada

### 3. Uji Statistik Inferensial

Statistik Inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data guna menguji hipotesis dan mengambil kesimpulan penelitian.

#### a) Uji T-test

Uji T-test merupakan suatu teknik pengolahan data yang dilakukan untuk menguji hipotesis Ho-nya berbunyi : “Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa di kelas V MI Al-Al-Izzah Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon pada kompetensi dasar menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, materi perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan indonesia sebelum dan sesudah menggunakan metode crossword puzzle (teka-teki silang)”. Uji T-test dapat di lakukan karena data berbentuk ratio, data berdistribusi normal, dan data bersifat homogen. Adapun uji T-test di lakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

$\bar{x}_1$  : rata –rata nilai kelompok 1

$\bar{x}_2$  : rata –rata nilai kelompok 2

$s_1$  : simpangan baku sampel 1

dsg : Deviasi standar Gabungan

$n_1$  : jumlah variabel 1

$n_2$  : jumlah variabel 2

Adapun langkah –langkah untuk menguji *T-test* adalah sebagai berikut :

a. Mencari Deviasi Standar Gabungan (dsg), dengan rumus :

$$dsg = \sqrt{\frac{(n_1-1)v_1 + (n_2-1)v_2}{n_1+n_2-2}}$$

b. Mencari nilai  $t_{hitung}$  ;

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

c. Menentukan derajat kebebasan (db) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$db = n_1 + n_2 - 2$$

d. Menentukan  $t_{tabel}$  dengan taraf kepercayaan 0,05 adalah :

$$t_{tabel} = (1-\alpha)(n - 2)$$

e. Melakukan Uji Hipotesis dengan kaidah:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima.

f. Kesimpulan<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup>Casta, *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*, (STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2012), h. 54-71 dan h. 92-101.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

Hasil penelitian ini merupakan paparan tentang hasil-hasil yang diperoleh sesudah proses penelitian. Di dalam penelitian ini terdapat hasil tes responden. Hasil penelitian ini merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, yakni; pertama, seberapa baik daya ingat siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah sebelum diterapkan metode *crossword puzzle*. Kedua, Seberapa baik daya ingat siswa pada mata pelajaran IPS di MI Al-Izzah Ciledugtengah sesudah diterapkan metode pembelajaran *crossword puzzle*, dan apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle*.

1. Deskripsi variabel X1 (kemampuan daya ingat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah sebelum diterapkan metode pembelajaran *crossword puzzle*. Data tentang variabel X1 di ambil dari hasil *pre test* peserta didik dalam mata pelajaran IPS sebelum menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle*. Adapun data yang diperoleh dari hasil pre testa dalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Data Hasil Nilai siswa pada mata pelajaran IPS di kelas  
V MI Al-Izzah Ciledugtengah sebelum diterapkan  
metode pembelajaran *crossword puzzle*.

No	No. Responden	Skor/ Nilai
1	001	80
2	002	40
3	003	45
4	004	55
5	005	55
6	006	70
7	007	55
8	008	50
9	009	40
10	010	45
11	011	50
12	012	55
13	013	60
14	014	55
15	015	50
16	016	65
17	017	70
18	018	75

19	019	65
20	020	75
21	021	70
Jumlah		1205
Rata-rata		57,38
Skor terendah		40
Skor tertinggi		80

Untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama maka data variabel X1 akan diuraikan dengan menggunakan rumus skor ideal. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung kriteria skor ideal menurut Ridwan (dalam Casta)<sup>38</sup> adalah sebagai berikut:

#### **X ideal + Z (SD ideal)**

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :

Kategori I :berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan  $Z = 0,61$ .

Kategori II :berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan  $Z = -0,61$  sampai dengan  $Z = +0,61$ .

Kategori III :berada pada luas daerah kurva 27% atau 0,23 kurva normal  $Z = -0,61$ .

---

<sup>38</sup>Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*, (Cirebon: STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2014), h. 52.



Jika dikonverensikan dengan rumus di atas, maka didapat criteria sebagai berikut:

Tabel 4.2

Tabel Skor Ideal

<b>Kriteria</b>	<b>Penafsiran</b>
$X \geq X_{id} + 0,61_{sd}$	Tinggi/baik/kuat
$X_{id} - 0,61_{sd} < X < X_{id} + 0,61_{sd}$	Sedang/cukup
$X \leq X_{id} - 0,61_{sd}$	Kurang

Dengan ketentuan :

$X_{id}$  :  $\frac{1}{2}$  skor maksimal

$Sd_{id}$  :  $\frac{1}{3} X_{id}$

Pada penelitian ini data  $X_1$ , sebagai berikut :

- Jumlah item = 20
- Skor maksimal jawaban benar = 5
- Skor idealnya adalah  $20 \times 5 = 100$

Berdasarkan rumus-rumus kategori di atas, maka asumsi statistik untuk variabel  $X_1$ , perhitungannya adalah sebagai berikut:

Skor ideal :  $20 \times 5 = 100$

$X_{id}$  :  $\frac{1}{2} \times 100 = 50$

$Sd_{id}$  :  $\frac{1}{3} \times 50 = 16.67$

Dari hasil perhitungan di atas selanjutnya dilakukan perhitungan, maka kategori-kategori untuk variable  $X_1$  sebelum diterapkan metode

pembelajaran *crossword puzzle* yang dirasakan siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

Kategori baik/tinggi :  $X \geq 50 + 0,61 (16,67) = X \geq 60,16$

Kategori sedang/cukup :  $50 - 0,61 (16,67) < X < 50 + 0,61(16,67) = 39,83 < 60,16$

Kategori kurang :  $X \leq 50 - 0,61 (16,67) = X \leq 39,83$

Berdasarkan kategori di atas, maka gambaran variabel X1 (daya ingat siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah sebelum diterapkan metode *crossword puzzle*) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3

Gambaran kemampuan daya ingat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah sebelum diterapkan metode pembelajaran *crossword puzzle*.

Kategori	Rentang skor	F	%
Baik	$X \geq 60$	9	42,86
Sedang	40-59	12	57,14
Kurang	$X \leq 39$	-	0
Jumlah		21	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 42,86% hasil belajar siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah Kab. Cirebon termasuk kategori “tinggi”, sebanyak 57,14% responden

termasuk kategori “sedang” dan sisanya 0 % responden termasuk kategori “rendah”.

Dengan demikian berdasarkan nilai rata-rata diatas, maka dapat disimpulkan bahwa daya ingat dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah sebelum diterapkan metode *crossword puzzle* termasuk kategori Sedang.

2. Deskripsi Variabel X2, hasil belajar kemampuan daya ingat siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah sesudah diterapkan metode *crossword puzzle*. Data Variabel X2 diambil dari hasil tes hasil post test peserta didik pada matapelajaran IPS sesudah menggunakan metode *crossword puzzle*. Adapun data yang diperoleh dari hasil post test adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4

Daftar Hasil Nilai siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah sesudah diterapkan metode *crossword puzzle*.

No	No. Responden	Skor/ Nilai
1	001	90
2	002	60
3	003	65
4	004	70
5	005	70
6	006	90
7	007	70

8	008	75
9	009	55
10	010	65
11	011	75
12	012	75
13	013	80
14	014	55
15	015	80
16	016	85
17	017	80
18	018	90
19	019	85
20	020	90
21	021	75
Jumlah		1580
Rata – rata		75,24
Skor terendah		55
Skor tertinggi		90

Untuk menjawab pertanyaan penelitian kedua, maka data variabel X2 akan diuraikan dengan menggunakan rumus skor ideal. Adapun Rumus

yang digunakan untuk kriteria skor ideal menurut Ridwan (dalam Casta)<sup>39</sup> adalah sebagai berikut:

**X ideal + Z (SD ideal)**

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :

Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan  $Z = 0.61$ .

Kategori II: berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan  $Z = -0,61$  sampai dengan  $Z = + 0,61$ .

Kategori III: berada pada luas daerah kurva 27% atau 0,23 kurva normal  $Z = -0,61$ .

Jika dikonverensikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut :

Tabel 4.5

Tabel Skor Ideal

<b>Kriteria</b>	<b>Penafsiran</b>
$X \geq X_{id} + 0,61_{sd}$	Tinggi/baik/kuat
$X_{id} - 0,61_{sd} < X < X_{id} + 0,61_{sd}$	Sedang/cukup
$X \leq X_{id} - 0,61_{sd}$	Kurang

Dengan ketentuan :

$X_{id}$  : ½ skor maksimal

---

<sup>39</sup>Ibid., h. 51

$$Sd_{id} : \frac{1}{3} X_{id}$$

Pada penelitian ini data  $X_1$ , sebagai berikut :

- Jumlah item = 20
- Skor maksimal jawaban benar = 5
- Skor idealnya adalah  $20 \times 5 = 100$

Berdasarkan rumus-rumus kategori diatas, maka asumsi statistik untuk variabel  $X_1$ , perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor ideal} : 20 \times 5 = 100$$

$$X_{id} : \frac{1}{2} \times 100 = 50$$

$$Sd_{id} : \frac{1}{3} \times 50 = 16.67$$

Dari hasil perhitungan diatas selanjutnya dilakukan perhitungan, maka kategori-kategori untuk variable  $X_1$  sebelum diterapkan metode pembelajaran *crossword puzzle* yang dirasakan siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

$$\text{Kategori baik/tinggi} : X \geq 50 + 0.61 (16,67) = X \geq 60,16$$

$$\text{Kategori sedang/cukup} : 50 - 0,61 (16,67) < X < 50 + 0,61(16,67) = 39,83 < 60,16$$

$$\text{Kategori kurang} : X \leq 50 - 0.61 (16.67) = X \leq 39,83$$

Berdasarkan kategori di atas, maka gambaran variabel  $X_1$  (daya ingat siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah sebelum diterapkan metode *crossword puzzle*) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6

Gambaran kemampuan daya ingat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah sesudah diterapkan metode pembelajaran *crossword puzzle*.

Kategori	Rentang skor	F	%
Baik	$X \geq 60$	19	90,48
Sedang	40-59	2	9,52
Kurang	$X \leq 39$	-	0
Jumlah		21	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 90,48% hasil belajar siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah Kab. Cirebon termasuk kategori “tinggi”, sebanyak 9,52% responden termasuk kategori “sedang” dan sisanya 0% responden termasuk kategori “rendah”.

Dengan demikian berdasarkan nilai rata-rata di atas, maka dapat disimpulkan bahwa daya ingat siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah sesudah diterapkan metode *crossword puzzle* termasuk kategori baik.

## B. Pengujian Persyaratan Analisis

### 1. Uji Prasyarat Analisis

#### a. Uji Normalitasi Data Variabel $X_1$ (*pre test*)

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data dalam kelompok data tersebut normal atau tidak. Data yang diuji adalah data hasil belajar IPS siswa kelas V di MI Al-Izzah Kab. Cirebon sebelum menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* (Variabel  $X_1$ ) dan hasil belajar IPS siswa kelas V di MI Al-Izzah Ciledug tengah Kab. Cirebon sesudah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* (Variabel  $X_2$ ) yang pengujiannya menggunakan Chi-Kuadrat. Adapun langkah – langkah uji normalitas data adalah sebagai berikut :

- 1.) Mengurutkan Data (jumlah Skor Variabel  $X_1$ ) dari rendah ke tinggi.

40	40	45	45	45	50	50	55	55	55
55	55	60	65	65	70	70	70	75	75
80									

- 2.) Mencari nilai rentangan (R ) dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil} \\
 &= 80 - 40 \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

- 3.) Mencari banyaknya kelas ( K ) dengan rumus :



$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 21 \\
 &= 1 + 3,3 (1.322) \\
 &= 1 + 4,36
 \end{aligned}$$

$$K = 5,36 \text{ dibulatkan} = 5$$

Banyaknya kelas yang diambil adalah 5

4.) Mencari nilai panjang Kelas ( P ) dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{40}{5} \\
 &= 8
 \end{aligned}$$

Panjang kelas internal yang ditentukan adalah 8

5.) Membuat tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.7

Distribusi frekuensi variabel  $X_1$

<i>No</i>	<i>Kelas interval</i>	<i>F</i>	<i>Nilai tengah (xi)</i>	<i><math>Xi^2</math></i>	<i>F.xi</i>	<i>F.xi<sup>2</sup></i>
1	40 – 47	5	43,5	1892,25	217,5	9461,25
2	48 – 55	7	51,5	2652,25	360,5	18565,75
3	56 – 63	1	59,5	3540,25	59,5	3540,25
4	64 – 71	5	67,5	4556,25	337,5	22781,25
5	72 – 79	2	75,5	5700,25	151	11400,5

6	80 – 87	1	83,5	6972,25	83,5	6972,25
Jumlah		21			1209,5	72720,25

6.) Mencari rata-rata (mean) dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum f x_i}{n} = \frac{1209,5}{21}$$

$$= 57,59$$

7.) Mencari simpangan baku, dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f x_1^2 - (\sum f \cdot x_1)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{21 \times 72720,25 - (1209,5)^2}{21 \cdot (21-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{1,4023473317 - 1462890,25}{21 \cdot (20)}}$$

$$= \sqrt{\frac{64235}{420}} = \sqrt{152,94} = 12,37$$

8.) Mencari Varians ( $S^2$ ) dengan rumus:

$$S^2 = \frac{n \cdot \sum f x_1^2 - (\sum f \cdot x_1)^2}{n \cdot (n-1)}$$

$$S^2 = \frac{21 \times 72720,25 - (1209,5)^2}{21 \cdot (21-1)}$$

$$S^2 = \frac{1,4023473317 - 1462890,25}{21 \cdot (20)}$$

$$S^2 = \frac{64235}{420}$$

$$S^2 = 152,94$$

9.) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara :

1.) Menentukan batas kelas , yaitu skor kiri kelas interval dikurangi 0,5

dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5 .

- Batas kelas =  $40 - 0,5 = 39,5$
- Batas kelas =  $47 + 0,5 = 47,5$
- Batas kelas =  $55 + 0,5 = 55,5$
- Batas kelas =  $63 + 0,5 = 63,5$
- Batas kelas =  $71 + 0,5 = 71,5$
- Batas kelas =  $79 + 0,5 = 79,5$
- Batas kelas =  $87 + 0,5 = 87,5$

2.) Mencari nilai Z –score dengan rumus:

$$Z = \frac{bk - \bar{x}}{s}$$

Diketahui :

$$\bar{x} = 57,59$$

$$s = 12,37$$

$$Z_1 = \frac{39,5 - 57,59}{12,37} = -1,46$$

$$Z_2 = \frac{47,5 - 57,59}{12,37} = -0,81$$

$$Z_3 = \frac{55,5 - 57,59}{12,37} = -0,16$$

$$Z_4 = \frac{63,5 - 57,59}{12,37} = 0,47$$

$$Z_5 = \frac{71,5 - 57,59}{12,37} = 1,12$$

$$Z_6 = \frac{79,5 - 57,59}{12,37} = 1,77$$

$$Z_7 = \frac{87,5 - 57,59}{12,37} = 2,41$$

3.) Mencari luas O – Z dari tabel Kurva normal dari o – Z dengan menggunakan angka – angka batas kelas .

Tabel 4.8

Luas 0-Z

No	Z	Luas O-Z
1	-1,46	0,4279
2	-0,81	0,2910
3	-0,16	0,0636
4	0,47	0,1808
5	1,12	0,3686
6	1,77	0,4616
7	2,41	0,4920

4.) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka– angka O – Z. yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi ketiga dan bergitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

$$0,4279 - 0,2910 = 0,1369$$

$$0,2910 - 0,0636 = 0,2274$$

$$0,0636 - 0,1808 = -0,1172$$

$$0,1808 - 0,3686 = -0,1878$$

$$0,3686 - 0,4616 = -0,093$$

$$0,4616 - 0,4920 = -0,0304$$

5.) Mencari frekuensi yang diharapkan ( $f_e$ ) dengan cara mengalikan luas tiap kelas interval dengan jumlah responden ( $n$ ).

$$0,1369 \times 21 = 2,8749$$

$$0,2274 \times 21 = 4,7754$$

$$-0,1172 \times 21 = -2,4612$$

$$-0,1878 \times 21 = -3,9438$$

$$-0,093 \times 21 = -1,953$$

$$-0,0304 \times 21 = -0,6384$$

Mencari Chi-Kuadrat Hitung

Tabel 4.9

Distribusi Frekuensi Chi-Kuadrat Variabel X1

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo	(fo - fe)	(fo - fe) <sup>2</sup>	$\frac{(fo - fe)^2}{fe}$
1	39,5	-1,46	0,4279	0,1369	2,8749	5	2,1251	4,51605001	-1,5708546419
2	47,5	-0,81	0,2910	0,2274	4,7754	7	2,2246	4,94884516	1,0363205512

3	55,5	-0,16	0,0636	-0,1172	-2,4612	1	3,4612	11,97990544	-4,8675058671	
4	63,5	0,47	0,1808	-0,1878	-3,9438	5	8,9438	79,99155844	-20,2828638471	
5	71,5	1,12	0,3686	-0,093	-1,953	2	3,953	15,626209	-8,0011310804	
6	79,5	1,77	0,4616	-0,0304	-0,6384	1	1,6384	2,68435456	-4,2048160401	
7	87,5	2,41	0,4920							
Jumlah						21				
$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$									-34,7491416416	

6.) Membandingkan chi-kuadrat hitung dengan chi-kuadrat tabel,

dengan ketentuan :

Taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$

Derajat kebebasan :  $dk = k-1$

$$= 5-1 = 4$$

Maka Chi-Kuadrat tabel  $x^2 = 9,488$

Kriteria Pengujian :

- Jika  $x^2$  hitung  $\geq x^2$  tabel, maka distribusi data tidak normal
- Jika  $x^2$  hitung  $\leq x^2$  tabel, maka distribusi data normal

Kesimpulan:

$\chi^2$  hitung (-34,7491416416)  $\leq$   $\chi^2$  tabel (9,488) artinya data *pre test* berdistribusi normal. Jadi, data nilai tes sebelum menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* berdistribusi normal.

**b. Uji Normalitas Data variabel X2 ( *Post test* )**

Berikut langkah-langkah uji normalitas data pada variabel X2 yang akan di ubah ke dalam Tabel distribusi Frekuensi:

- 1.) Mengurutkan Data (jumlah Skor Variabel X2) dari data terendah ke tertinggi.

55	55	60	65	65	70	70	70	75	75
75	75	80	80	80	85	85	90	90	90
90									

- 2.) Mencari nilai rentangan (R ) dengan rumus :

$$R = X_{\text{maks}} - X_{\text{min}}$$

$$R = 90 - 55$$

$$R = 35$$

Maka banyaknya rentang adalah 35

- 3.) Mencari banyaknya kelas ( K ) dengan rumus :

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 21$$

$$= 1 + 3,3 (1.322)$$

$$= 1 + 4,363$$

$$K = 5,363 \text{ dibulatkan} = 5$$

Banyaknya kelas yang diambil adalah 5

4.) Mencari nilai panjang Kelas ( P ) dengan rumus :

$$\begin{aligned} P &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{35}{5} \\ &= 7 \end{aligned}$$

Panjang kelas internal yang ditentukan adalah 7

5.) Membuat tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.10

Distribusi frekuensi variabel  $X_2$

<i>No</i>	<i>Kelas interval</i>	<i>F</i>	<i>Nilai tengah (xi)</i>	<i>Xi<sup>2</sup></i>	<i>F.xi</i>	<i>F.xi<sup>2</sup></i>
1	55 - 61	3	58	3364	174	10092
2	62- 68	2	65	4225	130	8450
3	69 – 75	7	72	5184	504	36288
4	76 – 82	3	79	6241	237	18723
5	83 - 89	2	86	7396	172	14792
6	90-96	4	93	8649	372	34596
Jumlah		21			1589	122941



6.) Mencari rata-rata (mean) dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\Sigma f x_i}{n} = \frac{1589}{21}$$

$$= 75,67$$

7.) Mencari simpangan baku, dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \Sigma f x_1^2 - (\Sigma f \cdot x_1)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{21 \times 122941 - (1589)^2}{21 \cdot (21-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{2581761 - 2524921}{21 \cdot (20)}}$$

$$= \sqrt{\frac{56,840}{420}} = \sqrt{135,33} = 11,63$$

8.) Mencari Varians ( $S^2$ ) dengan rumus:

$$S^2 = \frac{n \cdot \Sigma f x_1^2 - (\Sigma f \cdot x_1)^2}{n \cdot (n-1)}$$

$$S^2 = \frac{21 \times 114455,5 - (1535,5)^2}{21 \cdot (21-1)}$$

$$S^2 = \frac{2581761 - 2524921}{25 \cdot (24)}$$

$$S^2 = \frac{56,840}{420}$$

$$S^2 = 135,33$$

9.) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara :

Menentukan batas kelas , yaitu skor kiri kelas interval dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5 .

- Batas kelas =  $45 - 0,5 = 44,5$
- Batas kelas =  $61 + 0,5 = 61,5$
- Batas kelas =  $68 + 0,5 = 68,5$
- Batas kelas =  $75 + 0,5 = 75,5$
- Batas kelas =  $82 + 0,5 = 82,5$
- Batas kelas =  $89 + 0,5 = 89,5$
- Batas kelas =  $96 + 0,5 = 96,5$

10.) Mencari nilai Z –score dengan rumus:

$$Z = \frac{bk - \bar{x}}{s}$$

Diketahui :

$$\bar{x} = 75,67$$

$$S = 11,63$$

$$Z_1 = \frac{44,5 - 75,67}{11,63} = -2,68$$

$$Z_2 = \frac{61,5 - 75,67}{11,63} = -1,21$$

$$Z_3 = \frac{68,5 - 75,67}{11,63} = -0,62$$

$$Z_4 = \frac{75,5 - 75,67}{11,63} = -0,01$$

$$Z_5 = \frac{82,5 - 75,67}{11,63} = 0,59$$

$$Z_6 = \frac{89,5 - 75,67}{11,63} = 1,19$$

$$Z_7 = \frac{96,5 - 75,67}{11,63} = 1,79$$

11.) Mencari luas O – Z dari tabel Kurva normal dari o – Z dengan menggunakan angka – angka batas kelas .

Tabel 4.11

Luas 0-Z

No	Z	Luas O-Z
1	-2,68	0,4963
2	-1,21	0,3869
3	-0,62	0,2324
4	-0,01	0,0040
5	0,59	0,2224
6	1,19	0,3830
7	1,79	0,4633

12.) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka–angka O – Z. yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi ketiga dan bergitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

$$0,4963 - 0,3869 = 0,1094$$

$$0,3869 - 0,2324 = 0,1545$$

$$0,2324 - 0,0040 = 0,2284$$

$$0,0040 - 0,2224 = -0,2184$$

$$0,2224 - 0,3830 = -0,1606$$

$$0,3830 - 0,4633 = -0,0803$$

13.) Mencari frekuensi yang diharapkan ( $f_e$ ) dengan cara mengalikan luas tiap kelas interval dengan jumlah responden ( $n$ ).

$$0,1094 \times 21 = 2,2974$$

$$0,1545 \times 21 = 3,2445$$

$$0,2284 \times 21 = 4,7964$$

$$-0,2184 \times 21 = -4,5864$$

$$-0,1606 \times 21 = -3,3726$$

$$-0,0803 \times 21 = -1,6863$$

14.) Mencari Chi-Kuadrat Hitung

Tabel 4.12

Distribusi Frekuensi Chi-Kuadrat Variabel  $X_2$

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	Fo	(fo - fe)	(fo - fe) <sup>2</sup>	$\frac{(fo - fe)^2}{fe}$
1	44,5	-2,68	0,4963	0,1094	2,2974	3	0,7026	0,49364676	0,2148719248
2	61,5	-1,21	0,3869	0,1545	3,2445	2	-1,2445	1,54878025	0,4773556018
3	68,5	-0,62	0,2324	0,2284	4,7964	7	2,2036	4,85585296	1,0123953298

4	75,5	-0,01	0,0040	-0,2184	-4,5864	3	7,5864	57,55346496	-12,5487233909
5	82,5	0,59	0,2224	-0,1606	-3,3726	2	5,3726	28,86483076	-8,5586285833
6	89,5	1,19	0,3830	-0,0803	-1,6863	4	5,6863	32,33400769	-19,1745286663
7	96,5	1,79	0,4633						
Jumlah						21			
$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$									-38,5772577841

15) Membandingkan chi-kuadrat hitung dengan chi-kuadrat tabel,

dengan ketentuan :

Taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$

Derajat kebebasan : dk = k-1

$$= 5-1 = 4$$

Maka Chi-Kuadrat tabel  $x^2 = 9,488$

Kriteria Pengujian :

- Jika  $x^2$  hitung  $\geq x^2$  tabel, maka distribusi data tidak normal
- Jika  $x^2$  hitung  $\leq x^2$  tabel, maka distribusi data normal

Kesimpulan:

$x^2$  hitung (-38,5772577841)  $\leq x^2$  tabel (9,488) artinya data *post test*

berdistribusi normal.

Jadi, data nilai tes sesudah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data karena data hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan metode *crossword puzzle* dalam meningkatkan daya ingat siswa melalui hasil belajar berdistribusi normal. Uji ini dilakukan untuk mengetahui kesamaan dua variasi, yaitu hasil pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan daya ingat siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah Kecamatan ciledug Kabupaten Cirebon, dengan kata lain sebagai patokan dalam analisis selanjutnya.

Adapun langkah-langkah uji homogenitas dua variasi ini adalah sebagai berikut:

- a) Mencari nilai  $F_{hitung}$

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} = \frac{152,94}{135,33} = 1,13$$

- b) Membandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  menggunakan rumus:

$$db_1 = n_1 - 1 \text{ (pembilang)}$$

$$db_2 = n_2 - 1 \text{ (penyebut)}$$

$$\text{Taraf signifikan } \alpha = 0,05$$

Keterangan:

db 1 = derajat kebesaran pembilang

db 2 = derajat kebebasan penyebut

N 1 = ukuran sampel yang variasinya besar

N2 = ukuran sampel yang variasinya kecil

Maka,

$$db 1 = 21 - 1 = 20$$

$$db 2 = 21 - 1 = 20$$

c) Menentukan harga  $F_{tabel}$  dan tabel dengan taraf 5%(0,05). Jadi harga  $F_{tabel}$  dengan taraf kepercayaan 5% (0,05) dari db = 20 adalah 2,12.

d) Menentukan homogenitas dua varian

Dari hasil penghitungan, diperoleh nilai  $F_{hitung}(1,13)$  dan nilai  $F_{tabel}(2,12)$ . Jika dibandingkan hasil penghitungan ternyata  $F_{hitung}(1,13) < F_{tabel}(2,12)$  dengan demikian, kedua varian dikatakan homogen, sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji-t.

### 3. Uji Statistik Inferensial

a) Uji T- test

Uji ini digunakan untuk menjawab hipotesis ketiga yang diajukan dalam penelitian ini tentang ada atau tidak adanya perbedaan antara dua sampel yaitu hasil test akhir pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan daya ingat siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah. Uji ini dilakukan karena kedua data berdistribusi normal dan homogen, dengan penghitungan uji t dapat diketahui tingkat keberhasilan dari uji coba kedua pembelajaran

tersebut. Adapun langkah-langkah yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Mencari standar deviasi gabungan (dsg) dengan rumus:

$$dsg = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)v_1 + (n_2 - 1)v_2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{(21 - 1)(152,94) + (21 - 1)(135,33)}{21 + 21 - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{3058,8 + 2706,6}{40}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{5,765,4}{40}}$$

$$dsg = \sqrt{144,135}$$

$$dsg = 12,00$$

- 2) Mencari nilai  $t_{hitung}$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{75,67 - 57,59}{12,00 \sqrt{\frac{1}{21} + \frac{1}{21}}}$$

$$t = \frac{18,08}{12,00 \sqrt{0,09}}$$

$$t = \frac{18,08}{12,00(0,3)}$$

$$t = \frac{18,08}{3,6}$$



$$t = 5,02$$

3) Menentukan derajat kebebasan

$$Db = n1 + n2 - 2$$

$$Db = 21 + 21 - 2$$

$$Db = 40$$

4) Menentukan  $t_{tabel}$

nilai t pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 40 yaitu 2,021.

### C. Pengujian Hipotesis

Hasil penghitungan uji  $t_{hitung} = 5,02$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,021$ . Bila kita bandingkan ternyata  $t_{hitung} (5,02) > t_{tabel} (2,021)$ , maka  $H_0$  yang diajukan ditolak artinya signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode crossword puzzle pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Izzah Ciledug tengah.

Maka dapat dikatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* siswa kelas V MI Al-Izzah, dapat dikatakan berhasil untuk meningkatkan daya ingat siswa.

### D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang sudah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Pengolahan data sesudah dan sebelum menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle*

menunjukkan apakah pemberian metode pembelajaran *crossword puzzle* tersebut efektif atau tidak dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah.

Hasil dan penelitian ini diuraikan dalam uraian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V MI Al-Izzah. Sebelum menggunakan metode *crossword puzzle* (Pre-test), Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan nilai 42,86% hasil belajar siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah termasuk kategori “tinggi”, sebanyak 57,14% responden termasuk kategori “sedang” dan sisanya 0 % responden termasuk kategori “rendah”. Dari kriteria rata-rata skor ideal yang diterapkan. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah. Kondisi objektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar, metode pembelajaran yang sering digunakan guru MI Al-Izzah Ciledugtengah dalam pembelajaran adalah metode ceramah. Metode ini dinilai kurang efektif untuk pembelajaran IPS khususnya dalam meningkatkan kemampuan daya ingat siswa.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah. Sesudah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* (post-test), berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat terlihat dari hasil pengolahan data yang membuktikan bahwa sebanyak 19 siswa

(90,48%) memiliki tingkat hasil belajar yang tinggi dan (0%) memiliki tingkat belajar yang rendah. Dari kriteria rata-rata skor ideal yang ditetapkan. Dalam penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle*, guru harus membuat perencanaan pembelajaran, karena membuat perencanaan pembelajaran merupakan hal penting yang harus dilaksanakan oleh guru, karena tanpa adanya perencanaan tidak mungkin proses belajar mengajar akan berlangsung dengan baik. Perencanaan dibuat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

3. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V MI Al-Izzah sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle*. Metode pembelajaran *crossword puzzle* memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan daya ingat siswa karena mengasah otak, melatih koordinasi mata, nalar dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan pengetahuan kepada siswa. dalam belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah. Hal ini didasarkan pada penelitian dan hasil tes uji hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* menunjukkan perkembangan yang optimal, karena metode ini mempunyai fungsi yang baik dan cocok untuk mempermudah siswa dalam mengingat materi pelajaran, metode

ini diklasifikasikan oleh Melvin Silberman tentang bagaimana agar belajar tidak lupa.

Pada pelaksanaan pre-test berada pada kategori hasil belajar yang sedang, sehingga masih membutuhkan satu metode yang pas dan efektif yang dianggap mampu untuk meningkatkan kemampuan daya ingat siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah. Dalam hal ini metode *crossword puzzle* dianggap oleh peneliti sebagai salah satu metode yang pas dan efektif untuk meningkatkan kemampuan daya ingat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah khususnya.

Pelaksanaan post-test dilakukan dengan menggunakan lembar kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak yang menurun dan mendatar, jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia, dan berisi tentang langkah-langkah metode pembelajaran *crossword puzzle* yang digunakan guru sebagai media dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil pengolahan data, maka diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa sebanyak 19 orang siswa (90,48%) siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode *crossword puzzle* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan daya ingat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan kajian pada BAB IV, tentang efektivitas metode pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil yang ditunjukkan terhadap kemampuan daya ingat siswa dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah dapat diketahui bahwa rata-rata nilai awal siswa adalah 57,38. Nilai tertinggi siswa 80 sedangkan nilai terendah siswa adalah 40 dan sebanyak 19 siswa belum tuntas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah masih sangat jauh dari tingkat keberhasilan.
2. Hasil yang ditunjukkan terhadap kemampuan daya ingat siswa dilihat dari hasil belajar siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* adalah 75,24. Nilai tertinggi siswa adalah 90, sedangkan nilai terendah siswa adalah 55 dan siswa yang tuntas belajar sebanyak 13 siswa. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzles* sangat efektif digunakan pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan daya ingat siswa.

3. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah sebelum dan sesudah menggunakan metode *crossword puzzle* pada taraf 5% menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $5,02 > 2,021$ . Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan metode *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Izzah Ciledug tengah dalam meningkatkan daya ingat siswa.

## B. Saran-Saran

Bedasarkan kesimpulan diatas, maka saran yang disampaikan antara lain sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan berbagai macam metode pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat membawa siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran yang terjadi di kelas tidak monoton.

Metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang nantinya akan memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat pelajaran serta dapat menjadikan siswa fokus dan merasa senang dalam mengikuti pelajaran.

## 2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya dapat meningkatkan kesadaran dan pentingnya akan belajar, menghargai ilmu pengetahuan dan berperilaku yang baik dalam proses belajar mengajar sehingga apa yang dicita-citakan akan tercapai sesuai dengan harapan.

3. Bagi peneliti selanjutnya, semoga penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan referensi kepada peneliti yang ingin meneliti lebih mendalam lagi tentang daya ingat siswa dan metode *crossword puzzle*, sehingga akan lebih memperkaya hasil penelitian yang selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*, STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2014
- Delsa Joe Safira, *Definisi Pembelajaran*, Departemen agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: CV Penerbit Diponegoro: 2014.
- Delsa Joe Safira, “ Definisi Pembelajaran”, <http://delsajoesafira.blogspot.com/2010/05definisi-pembelajaran.html>. diakses pada tanggal 13-02-2018.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Depdiknas, 2007.
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Direktorat Pendidikan Pada Madrasah, *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia, 2006.
- Hidayat, *Pengembangan IPS SD*. Jakarta: Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan, 2008.
- <http://www.definisi-pengertian.com/2015/05/definisi-atau-pengertian-daya-ingat.html> di akses pada tanggal 16-06-2018, pukul 20:08.
- <http://emanpgsdchelsea.blogspot.com/2013/04/model-pembelajaran-crossword-puzzle.html> di akses pada tanggal 12-017-2018
- Lutfi Fatihatul Hidayat, “Penerapan Game Puzzle Untuk Meningkatkan Daya Ingat/Memori Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Ipa Di Man Kota Kediri 3 <http://www.pmi-chondrodinuko.or.id/wp-content/uploads/2015/02/luthfi-fatihatul.pdf> , diakses tanggal 24-05-2018.
- Robert L. Solso, Otto H. Maclin, M. Klimberly Maclin, *Psikologi Kognitif* Pustaka Pelajar : Yogyakarta 2008.
- Rosanti Maya Aprilia “Keefektifan Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Aktivitas



Dan Hasil Belajar Awan Dan Cuaca Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Negeri  
 Pegirikan 03 Kabupaten  
 Tegal”. <http://lib.unnes.ac.id/21567/1/1401411029-s.pdf> Diakses  
 Tanggal 20-04-2018.

- Silberman Mel, *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, terj. Raisul Muttaqien Bandung: Penerbit Nuansa , 2016.
- Silberman Mel, *Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif* , terj. Sarjuli Yogyakarta: Pustaka Madani, 2009.
- Strenberg, Robert J, *Psikologi Kognitif edisi ke empat* Pusatak Pelajar: Yogyakarta, 2008.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta , 2016.
- Supardi, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif*. Jakarta :PT. Prima Ufuk Semesta, 2013.
- Susanto Ahmad, *Pengembangan Pelbelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.
- Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Suyono & Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung : PT REMAJA POSDAKARYA, 2016.
- Tanzeh Ahmad dan Suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian*, Surabaya: Lembaga Kajian Agama dan Filsafat (ELKAF), 2006.
- Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, Bandung: Nuansa, 2010.

# **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

## RPP Pre test

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Sekolah** : MI Al-IZZAH  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas / Semester** : V / II  
**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

#### A. Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan Kemerdekaan Indonesia

#### B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

#### C. Indikator

1. Siswa mampu menjelaskan usaha dalam mempersiapkan kemerdekaan
2. Siswa mampu menjelaskan pentingnya perumusan dasar negara.
3. Siswa mampu menjelaskan tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan.

❖ **Karakteristik Siswa yang di harapkan:** Disiplin ( *Discipline* ), Rasa hormat dan perhatian ( *respect* ), Tekun ( *diligence* ), Jujur ( *fairnes* ) dan Ketelitian ( *carefulness* )

#### D. Tujuan Pembelajaran

1. siswa diharapkan mampu menjelaskan usaha dalam mempersiapkan kemerdekaan, pentingnya perumusan dasar negara.
2. Siswa mampu menjelaskan tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan dan mampu mengamalkan jasa para tokoh dalam kehidupan sehari-hari.

## E. Materi Pembelajaran

### PERJUANGAN DALAM MEMPERSIAPKAN KEMERDEKAAN INDONESIA

#### A. Masa mempersiapkan kemerdekaan dan proses perumusan dasar Negara

##### 1. Beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan

pada tanggal 1 maret 1945, jendral Kamakuci Herada mengumumkan dibentuknya Dokuritsu Junbi Cosakai, yaitu badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI), BPUPKI dikuasai oleh dr. Rajiman Wedyoningrat. BPUPKI diresmikan tanggal 29 mei 1945. BPUPKI dalam melaksanakan tugasnya membentuk panitia, yaitu:

- Panitia Sembilan yang diketuai oleh Ir. Soekarno, tugasnya merumuskan rancangan pembukaan UUD.
- Panitia perancang UUD yang diketuai oleh Ir. Soekarno.
- Panitia ekonomi dan keuangan yang diketuai oleh Drs. Moh. Hatta.
- Panitia pembela tanah air yang diketuai oleh Abikusno Cokrosuyoso.

BPUPKI melaksanakan sidangnya dua kali yaitu:

##### ➤ Sidang pertama BPUPKI (29 mei – 1 juni 1945)

Sidang pertama ini membahas tentang pandangan umum pembentukan dasar Negara. Ada tiga pendapat mengenai dasar Negara, yaitu yang disampaikan Muhammad Yamin, Prof. Dr. Soepomo, dan Ir. Soekarno.

Panitia kemudian membentuk panitia kecil yang diketuai oleh Ir. Soekarno. Anggotanya antara lain: Drs. Moh Hatta, Sutardjo Kartohadi Kusumo, KH. Wachid Hasyim, Ki Bagus Hadikusumo, Otto Iskandardinata, Moh. Yamin, dan AA. Maramis. Tugas panitia kecil ini menampung saran, usul, dan gagasan dari anggota BPUPKI mengenai dasar Negara. Panitia kecil membentuk panitia Sembilan yang diketuai Ir. Soekarno. Tanggal 22 juni 1945, panitia Sembilan berhasil merumuskan maksud dan tujuan pembentukan Negara Indonesia merdeka yang dinamakan *JakartaCharter* (Piagam Jakarta), isinya:

- 1) Ketuhan, dengan kewajiban menjalankan syariat islam bagi pemeluknya.
- 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab.

- 3) Persatuan Indonesia.
- 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, (serta dengan mewujudkan suatu)
- 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Piagam Jakarta ini dijadikan mukadimah UUD 1945. Namun poin pertama diganti menjadi “Ketuhanan Yang Maha Esa”

➤ Sidang kedua BPUPKI (10-17 juli 1945)

Sidang ini membahas rancangan UUD dan pembukaannya. BPUPKI membentuk sebuah panitia yang diketuai Ir. Soekarno, namanya Panitia Perancang UUD.

Hasil dari sidang kedua ini adalah:

- 1) Pernyataan Indonesia merdeka
- 2) Pembukaan UUD.
- 3) Batang tubuh UUD.
2. Pentingnya perumusan dasar Negara sebelum kemerdekaan

Pada tanggal 6 agustus 1945 kota Hiroshima Jepang dijatuhi bom atom oleh Amerika Serikat. Tanggal 9 agustus 1945 kota Nagasaki juga dibom. Akhirnya jepang menyerah pada sekutu pada 14 agustus 1945. Kekalahan Jepang ini dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh Bangsa Indonesia untuk menyatakan kemerdekaan.

Pada tanggal 7 agustus 1945 BPUPKI dibubarkan dan dibentuklah PPKI (panitia persiapan kemerdekaan Indonesia). PPKI beranggotakan 21 orang yang diketuai Ir. Soekarno.

Sidang pertama PPKI dilaksanakan pada tanggal 18 agustus 1945. Hasil dari sidang ini adalah:

- a. Mengesahkan UUD 1945 sebagai UUD Negara Indonesia.
  - b. Memilih dan mengangkat Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta sebagai presiden dan wakil presiden.
  - c. Membentuk Komite Nasional Pusat (KNIP) yang tugasnya membantu
- B. Menghargai jasa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan
1. Tokoh-tokoh yang berperan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

- a. Ir. Soekarno
- b. Prof. Dr. R. Soepomo, SH
- c. Mr. Muhammad Yamin, SH

2. Sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

Perjuangan demi perjuangan telah dilakukn. Harta benda dan tetesan darah telah dipersembahkan demi kemerdekaan Indonesia. Pemikiran demi pemikiran telah dimunculkan untuk mempersiapkan kemerdekaan. Sekarang kita dapat menikmatinya. Oleh karena itu kita diwajibkan menghargai para pahlawan tersebut antara lain:

- a. Meneladani semangat perjuangan mereka dalam kehidupan sehari-hari
- b. Menghargai Pancasila dan UUD 1945 dan menjaganya, karena merupakan buah pikiran yang lahir dari kerja keras pahlawan-pahlawan pada saat itu.
- c. Mengisi kemerdekaan dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.
- d. Menjaga persatuan dan kesatuan bangsa karena tanpa persatuan dan kesatuan kita belum tentu merdeka.

**F. Metode Pembelajaran**

- Ceramah

**G. Langkah-Langkah Pembelajaran**

- Pendahuluan
  - Salam pembuka
  - Melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan materi

- Kegiatan inti

❖ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Menjelaskan penting usaha dan kerja keras para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan
- melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
- mengajak siswa untuk menyanyikan lagu lagu-lagu wajib yang berkaitan dengan materi.

- memfasilitasi peserta didik dalam belajar di kelas

#### ❖ *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

#### ➤ Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Menutup pelajaran
- Salam penutup

### H. Alat Dan Sumber Bahan

- Alat : Gambar pahlawan, lembar kerja siswa
- Sumber : Susilaningih, Endang, dan Linda S. Limbong. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta : Pusat Perbukuan

### I. Penilaian

Penilaian Hasil

- Prosedur : Tes akhir (Postes)
- Teknik tes : Tes tertulis
- Bentuk tes : Pilihan ganda

Kriteria Penilaian

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

**Mengetahui**  
**Guru kelas**

**Ciledug 9, Agustus 2018**  
**Peneliti**

.....  
NIP:.....

**Wahyuni**  
**NIM. 2014.2.2.00115**

## **RPP Post test**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

**Sekolah** : MI Al-IZZAH  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas / Semester** : V / II  
**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

#### **B. Standar Kompetensi**

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan Kemerdekaan Indonesia

#### **C. Kompetensi Dasar**

- 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

#### **D. Indikator**

1. Siswa mampu menjelaskan usaha dalam mempersiapkan kemerdekaan
2. Siswa mampu menjelaskan pentingnya perumusan dasar negara.
3. Siswa mampu menjelaskan tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan.

#### **E. Tujuan Pembelajaran**

3. siswa diharapkan mampu menjelaskan usaha dalam mempersiapkan kemerdekaan, pentingnya perumusan dasar negara.
4. Siswa mampu menjelaskan tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan dan mampu mengamalkan jasa para tokoh dalam kehidupan sehari-hari.

#### **F. Karakter siswa yang diharapkan:**

Disiplin, percaya diri, tanggung jawab, dan rasa ingin tahu.



## **G. Materi Pembelajaran**

Perjuangan Dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia

## **H. Metode Pembelajaran**

- *Crossword puzzle* (TTS)

## **I. Langkah-Langkah Pembelajaran**

- Pendahuluan
  - Salam pembuka
  - Melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan materi

- Kegiatan inti

### ❖ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Menjelaskan penting usaha dan kerja keras para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan
- melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
- mengajak siswa untuk menyanyikan lagu lagu-lagu wajib yang berkaitan dengan materi.
- memfasilitasi peserta didik dalam belajar di kelas

### ❖ *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Memberi tugas melalui *crossword puzzle* (TTS) dalam materi ini
- Menugaskan siswa mengenali tokoh-tokoh yang berperan dalam usahamempersiapkan kemerdekaan
- Menugaskan siswa menuliskan cara menghargai para pahlawan.

### ❖ *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman,memberikan penguatan dan penyimpulan

- Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Menutup pelajaran
- Salam penutup

**J. Alat Dan Sumber Bahan**

- Alat : Gambar pahlawan, lembar kerja siswa
- Sumber : Susilaningsih, Endang, dan Linda S. Limbong. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta : Pusat Perbukuan

**K. Penilaian**

Penilaian Hasil

- a. Prosedur : Tes akhir (Postes)
- b. Jenis tes : Tes tertulis
- c. Alat penilaian : Soal evaluasi

Kriteria Penilaian

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

**Mengetahui**  
**Guru kelas**

**Ciledug 10, Agustus 2018**  
**Peneliti**

.....  
**NIP:.....**

**Wahyuni**  
**NIM. 2014.2.2.00115**

**(Pre test dan Post test)**

**SOAL PILIHAN GANDA**

Nama : .....

Kelas : .....

**Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!**

1. Piagam Jakarta dirumuskan oleh panitia kecil yang dinamakan panitia ....
  - a. perumus
  - b. komisi
  - c. perancang
  - d. sembilan
2. Presiden pertama negara Indonesia adalah ....
  - a. Ir. Soekarno
  - b. Drs. Moh. Hatta
  - c. Pangeran Diponegoro
  - d. Ki Hajar Dewantoro
3. BPUPKI dibubarkan diganti dengan dibentuknya ....
  - a. Panitia sembilan
  - b. Tiga serangkai
  - c. PPKI
  - d. Putera
4. Panitia pembela tanah air diketuai oleh...
  - a. Moh. Hatta
  - b. Imam Malik
  - c. Ir. Sukarno
  - d. Abikusno
5. Sidang BPUPKI yang pertama menyimpulkan bahwa negara Indonesia berbentuk ....
  - a. Kerajaan
  - b. Kesultanan
  - c. Komunis
  - d. Republik
6. Kota yang dibom oleh AS pada tanggal 6 Agustus 1945 adalah...
  - a. Hiroshima
  - b. Tokyo
  - c. Koyota
  - d. Osaka

7. Dalam keputusan PPKI tanggal 18 Agustus 1945, untuk sementara presiden akan dibantu Komite ....
  - a. MPR
  - b. Nasional
  - c. PPKI
  - d. KNIP
8. Soekarno dan Hatta kerap di sebut....
  - a. Dwikalih
  - b. Dwigangsal
  - c. Dwituggal
  - d. Dwisanga
9. Jakarta Charter (Piagam Jakarta) disebut juga ...
  - a. Pancasila
  - b. UUD 45
  - c. Teks Proklamasi
  - d. Syair
10. Dokuritsu Junbi Cosakai adalah namalain dari ....
  - a. Dokuritsu Junbi Inkai
  - b. BPUPKI
  - c. Sinendan
  - d. Jawa Hokokai
11. Wakil presiden Indonesia yang pertama adalah ...
  - a. Moh. Yamin
  - b. Hatta
  - c. Yusufkala
  - d. Gusdur
12. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia merupakan bunyi sila yang ke....
  - a. Satu
  - b. Dua
  - c. Empat
  - d. Lima
13. Sang Saka Merah Putih yang dikibarkan setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia dijahit oleh ...
  - a. Ibu Fatmawati
  - b. Sayuti Melik
  - c. Ibu Inggih
  - d. Cudanco Latif
14. Sebagai siswa kita dapat meneruskan perjuangan para pahlawan dengan ....
  - a. Melawan negara lain

- b. Menghancurkan negara lain
  - c. Belajar dengan tekun
  - d. Menyerang negara penjajah
15. Proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia ditandatangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta atas nama ....
- a. Presiden dan Wakil Presiden
  - b. Bangsa Jepang
  - c. Bangsa Indonesia
  - d. Presiden dan Rakyat
16. Naskah proklamasi diketik oleh.....
- a. Sayuti Malik
  - b. Cudanco Latif
  - c. Fatmawati
  - d. Hatta
17. Pemberian nama pancasila sebagai dasar negara diusulkan oleh ....
- a. Mohammad Yamin
  - b. Mr. Soepomo
  - c. Drs. Moh. Hatta
  - d. Ir. Soekarno
18. Sikap pahlawan yang bisa kita teladani adalah ....
- a. Cinta negara lain
  - b. Cinta tanah air
  - c. Mengkhianati bangsa
  - d. Melakukan pemberontakan
19. Tujuan mengheningkan cipta pada saat upacara adalah untuk ....
- a. istirahat sejenak
  - b. Mengenang jasa pahlawan
  - c. Menghafal lagu
  - d. Meneruskan jasa pahlawan
20. Kemerdekaan bangsa indonesia diperoleh dari ....
- a. Hadiah negara lain
  - b. Perjuangan bangsa sendiri
  - c. Kenang-kenangan Jepang
  - d. Bonus dari negara sekutu

## KUNCI JAWABAN

- |              |              |
|--------------|--------------|
| <b>1. d</b>  | <b>11. b</b> |
| <b>2. a</b>  | <b>12. a</b> |
| <b>3. c</b>  | <b>13. b</b> |
| <b>4. d</b>  | <b>14. c</b> |
| <b>5. d</b>  | <b>15. c</b> |
| <b>6. a</b>  | <b>16. a</b> |
| <b>7. b</b>  | <b>17. b</b> |
| <b>8. c</b>  | <b>18. b</b> |
| <b>9. a</b>  | <b>19. D</b> |
| <b>10. a</b> | <b>20. b</b> |



**KUNCI JAWABAN TEKA TEKI SILANG ( *CROSSWORD  
PUZZLE* )**

**❖ Mendatar :**

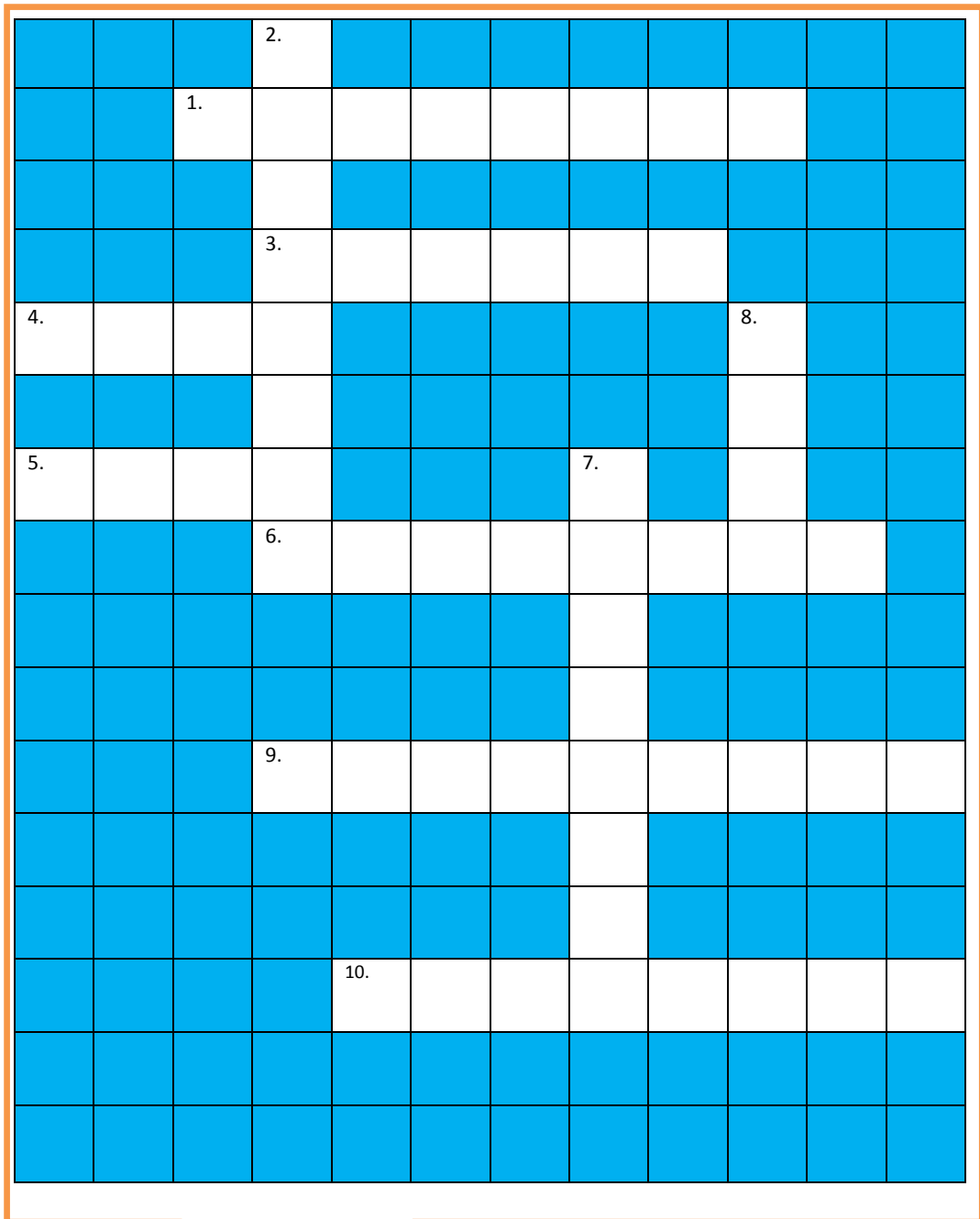
1. Republik
3. Bpupki
4. PPKI
5. Hatta
6. Nasional
9. Fatmawati
10. Hirosima

**❖ Menurun :**

2. Sembilan
7. Sukarno
8. lima



Isilah Teka teki ( *Crossword Puzzle* ) silang dibawah ini dengan benar!



**semoga berhasil !**

**Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Kemampuan daya ingat siswa  
pelajaran IPS peserta didik kelas V MI Al-Izzah Ciledugtengah**

No	No. Responden	Nama Responden	Sebelum	Sesudah
1.	001	Aufa Abdul Muiz	80	90
2.	002	Alya Octa Prasiska	40	60
3.	003	ChicaRahayu R	45	65
4.	004	Dijah	55	70
5.	005	Dini Fitriani	55	70
6.	006	Kiki Anrean	70	90
7.	007	LutfiAdityaSaputra	55	70
8.	008	Nizma Ayu .K.N	50	75
9.	009	Nurlaela Hayati	40	55
10.	010	Rian	45	65
11.	011	Rifky Ramadani	50	75
12.	012	Rinaldi	55	75
13.	013	RizqyMaulana Afandi	60	80
14.	014	Rohit Febrian	55	55
15.	015	SoviMaelani	50	80
16.	016	Suci Ramadani	65	85
17.	017	Tiara SyifaNurhadian	70	80
18.	018	Tio Maulana R	75	90
19.	019	Prasetio Kusuma B	65	85
20.	020	Widya Nur Septiyani	75	90
21.	021	Yosep Munawan	70	75
Jumlah			1205	1580
Rata –Rata			57,38	75,24
Skor Terendah			40	55
Skor Tertinggi			80	90

## Dokumentasi Foto Kegiatan Pembelajaran





## RIWAYAT HIDUP



Penulisan bernama Wahyuni dilahirkan di Cirebon pada tanggal 16 September 1995, anak ke empat dari empat bersaudara merupakan buah hati dari Bapak Surkim (Alm) dan Ibu Atikah . Penulis memulai pendidikan di TK Bineka Tunggal IKA tahun 2001-2002. Melanjutka pendidikan SD Negeri 1 Cileduglor tahun 2002-2007. Melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 2 Ciledug pada tahun 2007-2010. Pada sekolah menengah atas di SMK Muhammadiyah Ciledug pada tahun 2010-2013. Tahun 2014 penulis melanjutkan studike perguruan tinggi di Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon (IAI BBC) yang beralamat di jalan Widarasari 3 Tuparev Kota Cirebon dan Mengambil jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).Kemudian mengikuti Program Kuliah KPM (Kuliah Pengabdian Mahasiswa) di Desa Bojong Lor Kabupaten Cirebon padatahun 2017. Kemudian pada tahun 2018 mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Nurul Ikhwan Mertapada Kulon Kabupaten Cirebon. Penulis mengucapkan banyak terimakasih bagi orang yang telah berjasa membantu, mendidik, membimbing dan mengarahkan selama menjalani masa pendidikan, terutama pada semua guru-guru dan dosen. *JazakumullahAhsanalJaza`*. Penulis berharap semoga skripsi yang penulis buat bisa bermanfaat bagi semua, Amin.