



LAPORAN AKHIR PENELITIAN

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V SDN KALONGAN 02 KECAMATAN UNGARAN TIMUR KABUPATEN SEMARANG

Oleh:

Nimas Puspitasari, M.Pd (NIDN. 0609088801)

Nian Pangesti Cahyaningrum (NPM. 17.32.0006)

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
UNGARAN**

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang

Ketua

- a. Nama : Nimas Puspitasari, M.Pd.
- b. NIDN : 0609088801
- c. Pangkat/Golongan : Lektor
- d. Program Studi : PGSD
- e. Email : nimaspuspitasari090888@gmail.com
- f. Nomor HP : 085641260587
- g. Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Anggota I

- a. Nama Lengkap : Nian Pangesti Cahyaningrum
- b. NIM : 17.32.0006
- c. Status : Mahasiswa
- d. Program Studi : PGSD
- e. Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tempat Pengabdian : SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang

Waktu Pelaksanaan : Senin, 11 Desember 2023

Ungaran, 30 Desember 2023

Dekan FKIP,



Dr. H. Abdul Karim, MH
NIDN. 06-180962-01

Peneliti,



Nimas Puspitasari, M.Pd
NIDN. 06-090888-01

Menyetujui,
Ketua LPPM,



Dr. Sutomo, M.Pd
NIDN. 00-010960-02

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media yang belum optimal sehingga berdampak terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V yang rendah. Dari permasalahan tersebut peneliti menggunakan media crossword puzzle karena dengan media ini suasana belajar menjadi menyenangkan dan keaktifan siswa meningkat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Latar belakang penelitian ini adalah Apakah Media Crossword Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPS Kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah Media Crossword Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPS Kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah teknik tes dan non test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media Crossword Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dari siklus 1 ke siklus 2 dengan besar peningkatan sebanyak 40%. Peningkatan hasil belajar ini juga didukung dengan peningkatan aktivitas siswa dalam penggunaan media Crossword Puzzle sebesar 0,76 dan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan media Crossword Puzzle sebesar 1,12. Berdasarkan hasil data tersebut penelitian yang dilakukan dinyatakan telah berhasil.

Kata Kunci: media crossword puzzle, hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	Error!
Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	Error!
Bookmark not defined.	
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	Error!
Bookmark not defined.	
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Penegasan Istilah	Error!
Bookmark not defined.	
F. Sistematika Penulisan Skripsi	Error!
Bookmark not defined.	
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	Error!
Bookmark not defined.	
B. Penelitian Relevan.....	Error!
Bookmark not defined.	
C. Kerangka Pikir.....	Error!
Bookmark not defined.	
D. Hipotesis Penelitian.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Jenis Penelitian	18
B. Desain Penelitian.....	18
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	18
D. Variabel Penelitian	Error!
Bookmark not defined.	
E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	Error!
Bookmark not defined.	
F. Teknik Pengumpulan Data	Error!
Bookmark not defined.	
G. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen	Error!
Bookmark not defined.	
H. Teknik Analisis Data	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	Error!
Bookmark not defined.	
1. Profil Lokasi Penelitian	Error!
Bookmark not defined.	
2. Sajian Data.....	Error!
Bookmark not defined.	
3. Hasil Penelitian.....	Error!
Bookmark not defined.	
B. Pembahasan.....	Error!
Bookmark not defined.	
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	Error!
Bookmark not defined.	
B. Saran.....	Error!
Bookmark not defined.	
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN	30

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan aspek penting untuk memajukan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia. Dalam Undang Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pada pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pembelajaran IPS tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja, melainkan keterampilan sosial menjadi salah satu faktor kompetensi yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran IPS. Keterampilan mencari, memilih, mengolah, dan menggunakan informasi merupakan aspek yang penting dimiliki oleh siswa. Pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar ini menggunakan pendekatan secara terpadu. Hal ini sesuai dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berfikir konkret. Dalam pembelajaran IPS, siswa memerlukan alat bantu yang berupa media yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Dalam konsep konkret yang dipahami siswa perlu diberi penguatan, agar pengetahuan yang diperoleh dapat diingat oleh siswa, sehingga akan melekat dalam pola tindakannya.

Menurut Euis dan Donni (2015:243) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa (ataupun sebaliknya) sehingga dapat menstimulasi pikiran,

perasaan, minat, serta perhatian siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Salah satu karakteristik siswa sekolah dasar adalah ingin tahu, ingin belajar, realistis, dan menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan permainan. Sehingga dalam hal ini guru perlu memberikan variasi dalam pembelajaran IPS khususnya materi sejarah sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang berkaitan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Materi sejarah membutuhkan pemahaman konsep dan daya ingat yang tinggi karena terdapat banyak istilah sulit seperti nama-nama tokoh, tempat terjadinya suatu peristiwa, nama organisasi, dan nama peristiwa itu sendiri. Dalam hal ini, media pembelajaran dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Sesuai dengan pendapat Euis dan Doni (2015:225) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keaktifan siswa serta dapat meningkatkan motivasi dan stimulasi belajar. Penggunaan media pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran dengan baik.

Namun penggunaan media yang bervariasi masih belum diterapkan secara maksimal oleh guru. Seperti yang dikemukakan oleh Khalilullah (2012:15) dalam jurnal penelitiannya bahwa selama pembelajaran guru belum dapat menggunakan media secara optimal, sehingga siswa kurang begitu antusias dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru dan menyebabkan penguasaan materi Mufradat siswa kurang. Hal ini disebabkan karena guru kurang bervariasi dalam menggunakan media untuk kegiatan pembelajaran. Sehingga penggunaan media yang tidak optimal menyebabkan hasil belajar siswa kurang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Kalongan 02 didapatkan informasi bahwa selama pembelajaran IPS guru masih menggunakan pembelajaran konvensional serta media yang digunakan menggunakan buku tema, sehingga selama pembelajaran IPS berlangsung siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa cenderung kurang aktif baik dalam kegiatan tanya jawab maupun dalam mengerjakan

tugas sehingga menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian pada mata pelajaran IPS kelas V dari 32 siswa diketahui 25% siswa yang berjumlah 8 orang mendapat nilai diatas KKM, sedangkan 75% lainnya yaitu sebanyak 24 siswa nilainya masih dibawah KKM. Untuk mata pelajaran IPS KKM yang telah ditentukan di SDN Kalongan yaitu 73. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS rendah..

Untuk mengatasi kurang aktifnya siswa dalam pembelajarn IPS, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu alternatifnya adalah guru dapat menggunakan media *crossword puzzle*. Menurut Hidayat (2019: 70) *crossword puzzle* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir siswa secara cermat. Media *crossword puzzle* ini cocok diterapkan pada pelajaran IPS khususnya materi sejarah karena ketika siswa mengisi kotak-kotak kosong tersebut, siswa akan berusaha mencari jawaban yang tepat. Dengan demikian, siswa menjadi lebih paham dengan materi pelajaran tersebut. Materi sejarah yang berisi hafalan dan mengandung kata-kata asing dapat diatasi dengan menggunakan media *crossword puzzle* ini. Dengan menggunakan media *crossword puzzle*, diharapkan siswa menjadi aktif serta dapat mengasah kemampuan berfikir siswa sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep dalam materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran lebih lanjut,
 - b. Untuk memperkuat teori bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai sarana refleksi bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Melalui media ini, guru mampu menciptakan kegiatan pembelajaran IPS yang menyenangkan untuk siswa.

- b. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, yaitu meningkatkan keaktifan siswa khususnya dalam mata pelajaran IPS, sehingga hasil belajarnya akan meningkat.

- c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar

1. Pengertian

Menurut Ingsih (2018:47) media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerimaan pesan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi penggunaan media baik bersifat visual, audial yang dilakukan secara bersamaan serempak melalui satu alat saja yang disebut multimedia.

Selanjutnya menurut Euis dan Donni (2015:243) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa (ataupun sebaliknya) sehingga dapat menstimulasi pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Senada dengan pendapat Wati (2016:3) media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dengan siswa. Media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

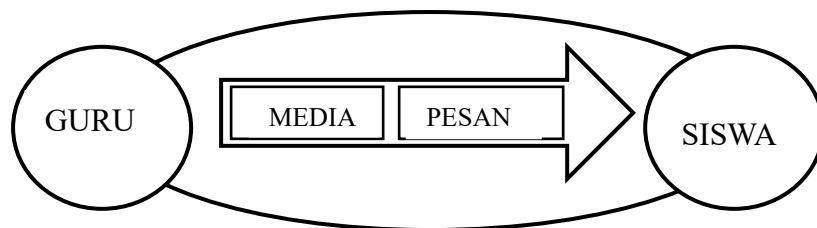
Berdasarkan beberapa pengertian media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perangkat yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dengan siswa yang tujuannya mengefektifkan proses pembelajaran dengan cara menstimulasi pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa.

Di dalam pembelajaran IPS media pembelajaran diperlukan untuk menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Proses pembelajaran IPS media yang digunakan berupa lingkungan berdasarkan pengalaman siswa secara langsung di masyarakat, dramatisasi, pameran, televisi.

Kaitannya dengan pembelajaran IPS yang memiliki karakteristik yang mengarah pada pembelajaran kontekstual di mana salah satu komponen yang dimiliki dari pembelajaran kontekstual yaitu pendekatan konstruktivisme seperti bertanya, menemukan, dan pemodelan yang mana siswa mampu melakukan aktivitas belajar sesuai dengan materi IPS yang memanfaatkan sumber belajar dan kemampuan belajar siswa dalam memperoleh pemahaman mengenai apa yang telah dipelajari. Untuk itu diperlukan media yang cocok dalam mengkonkritkan materi IPS sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2. Fungsi Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar

Fungsi media pembelajaran secara umum menurut Euis dan Doni (2015:224) sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan media adalah alat untuk membantu siswa menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Kalimat tersebut dapat diilustrasikan dari gambar berikut:



Gambar 2. 1

Fungsi Media Pembelajaran

Dari penjelasan tersebut maka media pembelajaran berfungsi sebagai pendukung dalam menyampaikan materi pelajaran IPS, sehingga siswa merasa senang dan tidak mudah jenuh selama proses pembelajaran. Dengan adanya media siswa dapat menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru secara maksimal. Cakupan materi IPS sangat luas maka perlu dicari pemecahan masalahnya sehingga hasil belajar, pengetahuan, dan pemahaman siswa terhadap

pelajaran IPS semakin mudah dipelajari. Dengan bantuan media maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Manfaat Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar

Manfaat media pembelajaran menurut Wati (2016:13) dapat diklasifikasikan menjadi 2 yaitu manfaat secara umum dan khusus yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Manfaat secara umum
 - a) Lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa;
 - b) Materi jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa;
 - c) Tidak mudah bosan karena media yang bervariasi;
 - d) Siswa lebih aktif dalam sebuah kegiatan seperti mengamati dan melakukan demonstrasi.
- 2) Manfaat Praktis
 - a) Meningkatkan proses belajar mengajar;
 - b) Dapat memotivasi siswa;
 - c) Dapat menstimulasi kepekaan para siswa;
 - d) Menimbulkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan sebagainya.

Dari manfaat tersebut penggunaan media terhadap pembelajaran IPS dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses belajar IPS lebih optimal. Selain itu, manfaat dari media dalam pembelajaran IPS dapat menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit seperti materi sejarah materi persiapan kemerdekaan Indonesia sehingga mampu menarik minat siswa dalam memahami pelajaran IPS dengan baik.

B. *Crossword Puzzle*

1. Pengertian

Menurut Hidayat (2019:70) *crossword puzzle* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir siswa secara cermat. Media ini sangat menyenangkan ketika diterapkan karena siswa bisa berpartisipasi aktif sejak awal. Sedangkan menurut Said (2017:101) merupakan permainan kolom-kolom yang kosong diawali pertanyaan secara mendatar dan menurun. Senada dengan kedua pendapat tersebut menurut Kriswanda dan Damayanti (2016) media *crossword puzzle* merupakan sebuah permainan yang bertujuan untuk memacu daya ingat dan menambah pengetahuan serta menguji luasnya pengetahuan siswa.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa *crossword puzzle* merupakan media pembelajaran yang berupa teka-teki silang berisi pertanyaan secara mendatar dan menurun media ini dibuat untuk mengasah otak sehingga dapat memicu keaktifan belajar siswa. Sehingga jika dikaitkan dengan materi sejarah IPS yang mana memerlukan pemahaman konsep dan daya ingat yang tinggi karena terdapat banyak istilah sulit seperti nama tokoh, tempat terjadinya peristiwa serta nama peristiwa itu sendiri maka dari itu media crossword puzzle cocok digunakan untuk meningkatkan daya ingat sekaligus menjadikan pembelajaran lebih aktif selama proses pembelajaran.

2. Langkah-langkah membuat *crossword puzzle*

Silberman (2013:246) menyatakan bahwa langkah-langkah media *crossword puzzle* sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting terkait dengan mata pelajaran yang dipelajari
- 2) Susunlah sebuah *crossword puzzle* dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran yang ingin dipelajari
- 3) Susunlah kata-kata pemandu pengisian *crossword puzzle*
- 4) Bagikan *crossword puzzle* itu kepada siswa, baik secara perseorangan maupun kelompok

- 5) Tetapkan batas waktu pengerjaan dan berikan penghargaan bagi individu atau kelompok yang paling banyak memiliki jawaban yang benar
- 6) Berikan hadiah kepada individu atau kelompok

Menurut Said (2017: 256) langkah-langkah penggunaan media *crossword puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan peraturan permainan,
- 2) Setiap siswa mendapat sebuah kerangka *crossword puzzle* lengkap dengan soal-soalnya,
- 3) Siswa mengerjakan *crossword puzzle* dengan batas waktu yang sudah ditentukan,
- 4) Setelah selesai mengerjakan, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan langsung diadakan koreksi, sambil menyampaikan jawaban benar atas *crossword puzzle* tersebut. Dalam hal ini, adanya proses tanya jawab antara siswa dan guru untuk memecahkan persoalan kesulitan siswa dalam proses mengisi *crossword puzzle*, serta memberikan penjelasan tentang hal-hal yang tidak dipahami siswa,
- 5) Guru memberikan nilai/skor kepada siswa dan memberikan penghargaan kepada siswa yang mendapatkan skor tertinggi.

Berdasarkan pendapat ahli peneliti memilih untuk menggunakan pendapat dari Said dengan variasi *crossword puzzle* tersebut dikerjakan secara berkelompok, kemudian guru meminta siswa untuk membuat kerangka *crossword puzzle* beserta soal bersama dengan kelompoknya. Selain itu, bisa diberikan variasi bagaimana cara menjawab dengan cara kerangka yang sudah dibuat oleh masing-masing kelompok ditukarkan kepada kelompok lain kemudian mereka menjawab *crossword puzzle* yang telah didapat. Setelah itu kerangka *crossword puzzle* yang telah dijawab dikoreksi oleh kelompok yang membuat *crossword puzzle* tersebut.

3. Kelebihan *crossword puzzle*

Menurut Hidayat (2019:71) Kelebihan menggunakan *crossword puzzle* dalam pembelajaran meliputi sebagai berikut:

- 1) Tidak membutuhkan media yang rumit dan mahal serta;
- 2) Melatih ketelitian siswa dalam menjawab dan menyusun kata.

Kelebihan lain dari media *crossword puzzle* dalam materi IPS khususnya sejarah adalah membantu siswa meningkatkan kemampuan mengingat terhadap materi sejarah dapat diserap dalam jangka panjang. Selain itu media *crossword puzzle* dapat mengasah kemampuan berfikir juga mempermudah siswa untuk memahami konsep yang terkandung dalam materi pelajaran IPS. Dengan demikian kelebihan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran IPS sehingga dengan peningkatan aktivitas belajar tersebut akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

4. Kelemahan *crossword puzzle*

Menurut Hidayat (2019:72) *Crossword puzzle* juga memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:

- 1) Setiap jawaban *crossword puzzle* hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi siswa merasa bingung apabila tidak dapat menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang tidak dapat jawab.
- 2) Dalam prosesnya siswa memerlukan waktu yang relatif lama untuk memikirkan dan mengisi *crossword puzzle* baik secara individu maupun kelompok.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian

Menurut Suprijono (2011:5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya menurut Susanto (2015:5) adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Sedangkan menurut Nawawi (2015:5) dalam bukunya Susanto mengatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang setelah proses pembelajaran serta dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor pada hasil tesnya.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sesuai yang diungkapkan Susanto, (2015:12) bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, diantaranya kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

3. Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa setelah melakukan pembelajaran tidak hanya terdiri dari satu hasil saja. Melainkan banyak hasil belajar yang didapatkan siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto (2015:6-10) bahwa macam-macam hasil belajar berupa:

- 1) **Pemahaman konsep:** merupakan kemampuan untuk menerangkan, menerjemahkan, menginterpretasikan, ekstrapolasi, aplikasi, analisis dan evaluasi suatu gagasan atau suatu pengertian.
- 2) **Keterampilan proses:** keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri siswa. Dalam keterampilan proses dikembangkan sikap kreatif, kerjasama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.
- 3) **Sikap:** kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik

berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Hubungan sikap dengan hasil belajar terletak pada pemahaman konsep yang merupakan domain kognitif.

Menurut Amirono dan Daryanto (2016:32) Keenam hasil belajar kognitif ini meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berpikir mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam yang jenjang atau aspek yang dimaksud adalah:

- C1 Pengetahuan (*knowledge*) Adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenal kembali tentang nama, istilah, ide, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
- C2 Pemahaman (*comprehension*) Adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan katakatanya sendiri.
- C3 Penerapan (*application*) Adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip dan sebagainya dalam situasi yang rumit.
- C4 Analisis (*analysis*) Adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.
- C5 Sintesis (*synthesis*) Adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga

menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.

- C6 Evaluasi (*evaluation*) Adalah merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif dalam taksonomi bloom. Evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

D. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian

Menurut Wahidmurni (2017:15) IPS merupakan suatu pelajaran yang bersumber dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah/madrasah. Sedangkan menurut Idad (2017:28) IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Menurut Zuraik dalam djahiri (dalam Skripsi Muhafidin 2018:28), hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggungjawab, sehingga oleh karenanya di ciptakan nilai-nilai.

Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Karena ilmu pengetahuan sosial tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

2. Ruang Lingkup

Menurut Ahmad Yani (dalam skripsi Muhafidin 2018:28) Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek:

- 1) Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu.
- 2) Perubahan masyarakat Indonesia pada zaman pra-aksara, zaman Hindu- Buddha dan zaman Islam, zaman penjajahan dan tumbuhnya semangat reformasi sekarang. kebangsaan, masa pergerakan kemerdekaan sampai dengan awal (masa)
- 3) Jenis dan fungsi kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat.
- 4) Interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi dari waktu ke waktu.

3. Karakteristik IPS SD

Menurut Nursalam (2016:12) Karakteristik pelajaran IPS dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, hukum, politik, dan ekonomi
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik tertentu.
- 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menyangkut masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengelolaan lingkungan, struktur proses serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

E. Materi IPS

Materi IPS pada penelitian ini yaitu materi tentang Persiapan Kemerdekaan Indonesia dengan berdasarkan pada KD (kompetensi dasar) 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Cakupan materinya yaitu: a) masa perjuangan dengan ditandai adanya peristiwa pengeboman 2 kota di Jepang yaitu kota Hiroshima dan Nagasaki serta berita kekalahan Jepang terhadap sekutu; b) peristiwa Rengasdengklok; c) pembentukan BPUPKI dan PPKI serta peranannya; d) perumusan Naskah Proklamasi serta peristiwa kemerdekaan Indonesia dengan ditandai adanya pembacaan teks proklamasi oleh Ir. Soekarno.

F. Penelitian Terkait (State of the Art)

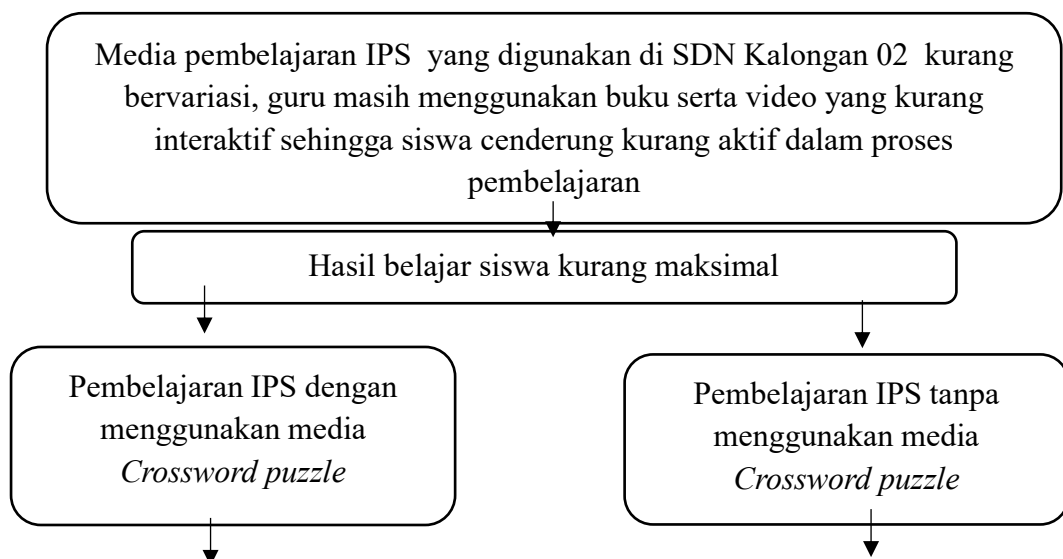
Berdasarkan data peneliti terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Pokok Bahasan Persiapan Kemerdekaan Indonesia Siswa Kelas V SD. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti yaitu :

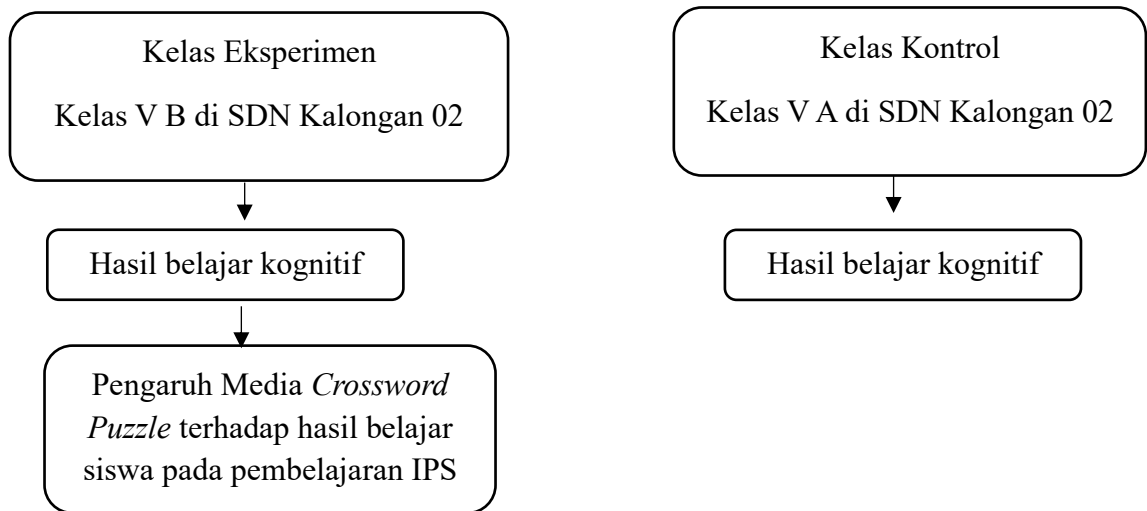
1. Sarayanti Duta Ramadhana (2016) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Biologi Siswa Kelas VII”. Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai rata-rata yang didapatkan siswa kelas perlakuan VII B-1 adalah 87,17 dan siswa kelas kontrol VII B-2 adalah 84,56 telah memenuhi nilai KKM IPA yaitu 75. Selisih nilai rata-rata kelas perlakuan dan kelas kontrol hanya sedikit sehingga tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* tersebut, akan tetapi nilai masing-masing kelas sudah memenuhi nilai KKM dimana sebelum dilakukan penelitian masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.
2. Penelitian dari Sukma Trian Januari (2014) yang berjudul “Penggunaan Media *Games Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, penerapan media *games crossword puzzle* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD ditandai dengan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I, penelitian belum berhasil karena persentase ketuntasan klasikal hanya sebesar 45%, sedangkan target dari peneliti adalah $\geq 80\%$. Pada siklus II, penelitian juga belum berhasil karena persentase ketuntasan klasikal hanya sebesar 72%, sedangkan target dari peneliti adalah $\geq 80\%$. Namun pada siklus III, penelitian sudah berhasil karena persentase ketuntasan klasikal sudah mencapai 86,36%. Jadi hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang baik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Widya Retno (2015) dengan judul “Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa kelas IV SD Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Bumi dan Benda Langit”. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa ditandai dengan peningkatan persentase aktivitas belajar pada siklus I sebesar 73%, pada siklus II meningkat menjadi 84%. Selain itu peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 51,67 dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 84,33.

G. Kerangka Berpikir Penelitian





Gambar 2. 2
Bagan Kerangka Pikir

H. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 115) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis didasarkan pada teori yang relevan sehingga hipotesis dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian.

Berkenaan dengan masalah yang diteliti, maka hipotesis penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Kalongan 02.
2. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara Media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Kalongan 02.

BAB 3

METODE PENELITIAN

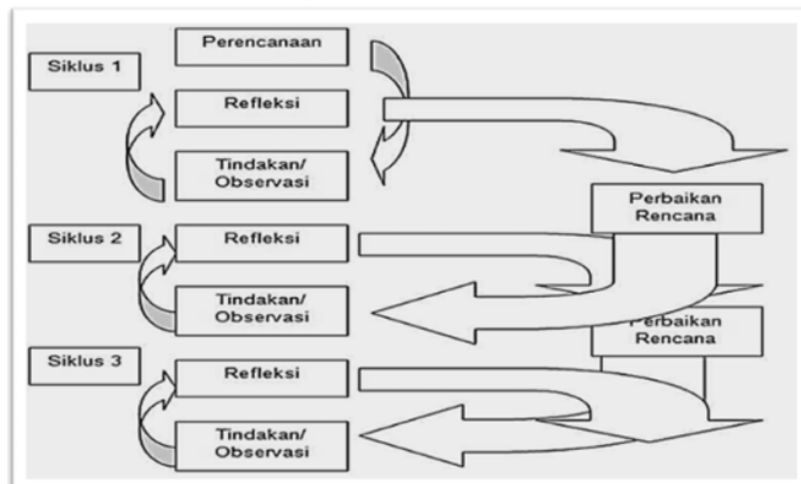
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan profesional guru dalam kegiatan pembelajaran. Arikunto, (2013: 130) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang dengan jumlah sebanyak 32 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan.

Metode penelitian tindakan kelas (PTK) ini lebih tepat mengarah pada penelitian deskriptif eksperiment, dikatakan deskriptif karena 1). Peneliti tindakan dimulai dari mencari informasi keadaan sesuatu dalam rangka mencari kelemahan dengan mendeskripsikan hal-hal yang terkait dengan kelemahan tersebut. 2). Selama penelitian berlangsung, peneliti mengamati terjadinya tindakan kemudian mendeskripsikannya. Di katakan eksperimen karena bertujuan mengetahui dampak dari suatu pelakuan yaitu mencobakan sesuatu, lalu dicermati akibat dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2010)

B. Desain Penelitian

Model proses yang digunakan dalam PTK ini adalah Model Proses Siklus (Putaran/Spiral) yang mengacu pada model PTK Kemmis S, dan Mc. Taggart R yang dikutip oleh Arikunto, yang digambarkan pada skema pada Gambar 1 yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi..



Gambar 1. Bagan Rancangan Pelaksanaan PTK Model Spiral

Adapun pelaksanaan pada tiap tahapan adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Penggunaan teknik pengumpulan data yang tepat, akan membantu peneliti dalam memperoleh data yang objektif (Sugiyono, 2015: 308). Pengumpulan data dalam penelitian diperlukan sebuah instrumen penelitian. Instrumen penelitian pada penelitian ini berupa tes dan nontes. Instrumen tes berupa tes tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda. Sedangkan instrumen non tes terdiri dari (1) observasi berupa lembar keterampilan guru dalam menggunakan media Crossword Puzzle, dan aktivitas siswa, (2) dokumentasi berupa dokumen perangkat pembelajaran, daftar nilai siswa pra siklus, siklus I, siklus II, foto kegiatan pembelajaran.

C. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di tempat dan waktu sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang.

2. Waktu penelitian

Waktu untuk penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun akademik 2023/ 2024.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa, dengan cara menghitung persentase (%) ketuntasan belajar. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil belajar individu menurut Ngalim (2000:112) yaitu:

$$\text{Hasil belajar individu} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Untuk menilai hasil belajar IPS siswa secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Prosentase klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Total Siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1. KKM Mata Pelajaran IPS

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 73	Tuntas
< 73	Tidak Tuntas

Data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru dalam menggunakan media Crossword Puzzle, dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar (KBM). Rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \qquad \text{Konversi Skala 4} = \frac{\text{Nilai}}{100} \times 4$$

Adapun acuan kriteria penilaian Aktivitas siswa dan ketrampilan guru seperti pada tabel berikut ini (Kunandar, 2014:100-101).

Tabel 2. Daftar Kualifikasi kriteria penilaian Aktivitas siswa dan ketrampilan guru

Skor	Kualifikasi
$3,34 \leq X \leq 4,00$	Baik Sekali (A)
$2,34 \leq X \leq 3,33$	Baik (B)
$1,34 \leq X \leq 2,33$	Cukup (C)
$1,00 \leq X \leq 1,33$	Kurang (D)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dilaksanakan di kelas V SD N Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang dengan 2 siklus yang disesuaikan dengan skenario pembelajaran yang telah disusun, terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. KKM hasil belajar IPS sebesar 73.

Adapun kegiatan pendahuluan terdiri dari:

- 1) Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa,
- 2) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Kegiatan Inti terdiri dari:

- 1) Guru memperlihatkan video tentang materi,
- 2) Guru memberikan pertanyaan terkait materi,
- 3) Guru membentuk kelompok dan membagi lembar materi yang berbeda tiap kelompok,
- 4) Guru memberikan penjelasan cara membuat crossword puzzle, Setiap kelompok membuat kerangka crossword puzzle beserta pertanyaan dan jawaban,
- 5) Setiap kelompok menukarkan crossword puzzle yang telah dibuat kepada kelompok lain,
- 6) Setiap kelompok mengerjakan crossword puzzle yang sudah didapat, Hasil pengerjaan tiap kelompok dikembalikan dan dikoreksi oleh kelompok yang membuatnya,
- 7) Kelompok yang mendapat skor tertinggi mendapat reward.

Kegiatan penutup terdiri dari:

- 1) Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan dengan membuat resume materi yang telah dipelajari,
- 2) Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas.

Pada siklus 1 pembelajaran IPS dengan materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada indikator (3.4.1) Menjelaskan sejarah pada masa sebelum kemerdekaan dan (3.4.2) Mengidentifikasi peranan BPUPKI dan PPKI, dilaksanakan pembelajaran IPS dengan media Crossword Puzzle. Hasil belajar siswa dapat dilihat dalam table berikut ini:

Tabel 3. Hasil belajar siswa siklus 1

Pencapaian	Jumlah
Nilai Tertinggi	86
Nilai Terendah	50
Rata- Rata	59
Jumlah Siswa Tuntas	12
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	20
Prosentase ketuntasan Klasikal	38%

Berdasar Tabel 3 ditunjukkan bahwa dari 32 siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 73 sebanyak 12 siswa, sedangkan yang tidak tuntas dengan nilai < 73 sebanyak 20 siswa. Nilai tertinggi 86, nilai terendah 50 dan rata- rata nilai 69. Prosentase hasil belajar secara klasikal pada siklus 1 diperoleh sebanyak 38%. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa diperoleh hasil perhitungan sebesar 56, dengan nilai konversi sebesar 2,24 kategori cukup. Dan hasil observasi terhadap keterampilan guru dalam menggunakan media Crossword Puzzle diperoleh hasil perhitungan sebesar 74, dengan nilai konversi sebesar 2,96 kategori Baik.

Pada tahap refleksi pelaksanaan pembelajaran siklus 1 terdapat permasalahan yaitu (1) Guru belum menguasai penuh Langkah- Langkah pembelajaran dengan media Crossword Puzzle sesuai dengan perencanaan, yaitu tidak ikut serta dalam mengoreksi hasil pengerjaan yang telah di kembalikan kepada kelompok yang membuat, (2) Guru masih kesulitan dalam memilih siswa dari tiap anggota kelompok untuk mempresentasikan materi di depan kelas karena siswa belum percaya diri dan takut dan pada aktivitas siswa siswa masih ramai dalam berdiskusi kelompok. (3) Siswa masih takut untuk maju malam mempresentasikan materi kelompok, dan siswa masih kebingungan dalam membuat kerangka crossword puzzle. Dari hasil belajar siswa, observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa tersebut sehingga dapat disimpulkan masih

perlu dilaksanakan siklus 2. Pada siklus 2 dengan materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada indikator (3.4.3) Menjelaskan tentang perumusan naskah proklamasi dan (3.4.4) Mengidentifikasi cara menghargai jasa tokoh perjuangan. Hasil belajar siswa dapat dilihat dalam Tabel 4.

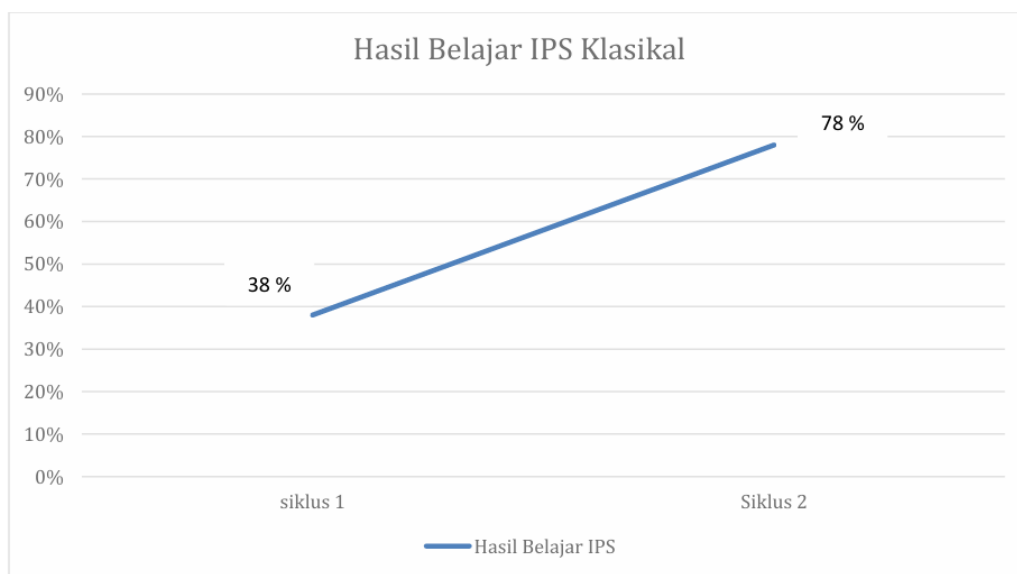
Tabel 4. Hasil belajar siswa siklus 2

Pencapaian	Jumlah
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	53
Rata- Rata	74
Jumlah Siswa Tuntas	25
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	7
Prosentase ketuntasan Klasikal	78%

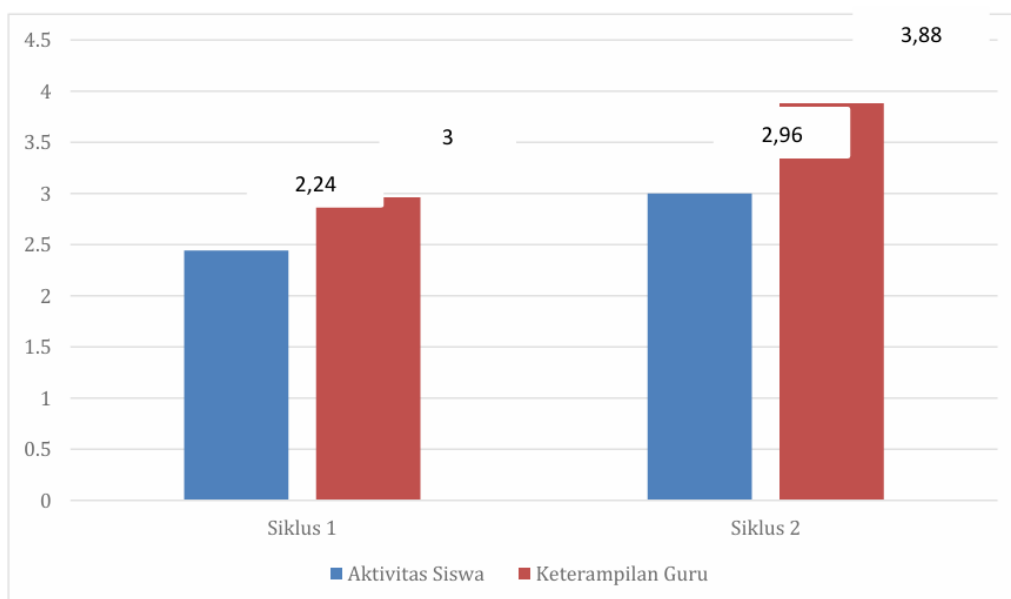
Berdasar Tabel 4 menunjukkan bahwa dari 32 siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 73 sebanyak 25 siswa, sedangkan yang tidak tuntas dengan nilai < 73 sebanyak 7 siswa. Nilai tertinggi 90, nilai terendah 53 dan rata- rata nilai 74. Prosentase hasil belajar secara klasikal pada siklus 1 diperoleh sebanyak 78%. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa diperoleh hasil perhitungan sebesar 97, dengan nilai konversi sebesar 3 kategori Baik. Dan hasil observasi terhadap keterampilan guru dalam menggunakan media Crossword Puzzle diperoleh hasil perhitungan sebesar 97, dengan nilai konversi sebesar 3,88 kategori Baik Sekali.

Pada tahap refleksi pelaksanaan pembelajaran siklus 2 sudah mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran baik dilihat dari Keterampilan guru maupun aktivitas siswa dalam menggunakan media Crossword Puzzle diantaranya adalah (1) Guru sudah melaksanakan setiap Langkah pembelajaran dengan menggunakan Crossword Puzzle sesuai dengan Langkah dalam perencanaan pembelajaran. (2) Aktivitas siswa sudah mulai tertib dalam melaksanakan diskusi kelompok. Siswa dapat mdah diarahkan dan berani untuk mempresentasikan hasil diskusi materi kelompoknya. (3) Siswa mulai terampil dalam pembuatan rancangan Crossword Puzzle. Berdasar hasil belajar siswa, observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa tersebut sehingga dapat disimpulkan tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya. Dengan demikian dalam pelaksanaan pembelajaran dari siklus 1 ke

siklus 2 mengalami peningkatan hasil belajar secara klasikal sebesar 40%, peningkatan aktivitas siswa sebesar 0,76 sedangkan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan media Crossword Puzzle sebesar 1,12. Peningkatan tersebut dapat digambarkan dalam grafik pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik peningkatan Hasil Belajar IPS Klasikal dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*



Gambar 3. Diagram peningkatan aktivitas siswa dan keterampilan guru.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan pendapat Hidayat (2019:71) mengenai kelebihan menggunakan crossword puzzle dalam pembelajaran. Kelebihan lain dari media crossword puzzle dalam materi IPS khususnya sejarah adalah membantu siswa meningkatkan kemampuan mengingat terhadap materi sejarah dapat diserap dalam jangka panjang. Selain itu media crossword puzzle dapat mengasah kemampuan berfikir juga mempermudah siswa untuk memahami konsep yang terkandung dalam materi pelajaran IPS. Dengan demikian kelebihan media crossword puzzle dapat meningkatkan keaktifan dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran IPS sehingga dengan peningkatan aktivitas belajar tersebut akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian penerapan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPS SD kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran crossword puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPS SD kelas V. Hal ini ditunjukkan dengan data hasil belajar IPS secara klasikal dari siklus I sebesar 38% menjadi 78% pada siklus II. Jadi dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 40%. Peningkatan hasil belajar IPS diikuti dengan peningkatan keterampilan guru. Peningkatan keterampilan guru pada siklus I diperoleh nilai 3 termasuk dalam kualifikasi baik, dan meningkat pada siklus II menjadi 3,88 termasuk dalam kualifikasi baik sekali. Keterampilan guru mengalami peningkatan sebesar 1,12. Demikian pula aktivitas siswa, pada siklus I siswa dengan nilai 2,24 memiliki kualifikasi cukup meningkat menjadi 2,96 dengan kualifikasi baik. Peningkatan sebesar 0,76. Berdasarkan hasil data tersebut penelitian yang dilakukan dinyatakan telah berhasil..

B. Implikasi Penelitian

- **Implikasi Teoretis:** Memperkuat teori belajar konstruktivisme dan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang membuktikan bahwa keterlibatan aktif siswa melalui media yang interaktif seperti *crossword puzzle* dapat menstimulasi daya ingat, konsentrasi, serta pemahaman konsep materi IPS secara lebih efektif.
- **Implikasi Praktis bagi Guru:** Penggunaan *crossword puzzle* menjadi strategi alternatif yang terbukti mampu mengubah suasana kelas yang monoton menjadi lebih dinamis. Kenaikan keterampilan guru (dari 3,00 ke 3,88) menunjukkan bahwa penyusunan media ini mendorong guru untuk lebih kreatif dan terstruktur dalam merancang skenario pembelajaran.

- **Implikasi bagi Siswa:** Peningkatan aktivitas siswa (dari 2,24 ke 2,96) berdampak langsung pada ketuntasan belajar klasikal yang melonjak tajam dari 38% menjadi 78%. Hal ini membuktikan bahwa penurunan tingkat kejenuhan belajar berbanding lurus dengan peningkatan pemahaman materi IPS.

C. Saran Penelitian

- **Bagi Guru Mata Pelajaran:**
 1. **Variasi Tingkat Kesulitan:** Diharapkan dapat mengembangkan *crossword puzzle* dengan variasi kata kunci (visual, analogi, atau soal cerita) agar siswa terus tertantang.
 2. **Penerapan Berkala:** Mengintegrasikan media ini secara rutin pada tahap evaluasi atau pemantapan materi, khususnya pada topik-topik IPS yang padat istilah dan hafalan.
- **Bagi Kepala Sekolah & Pihak Sekolah:**
 1. **Dukungan Fasilitas:** Memfasilitasi pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis permainan (baik cetak maupun digital) bagi para guru guna meningkatkan mutu KBM secara menyeluruh.
 2. **Diseminasi Praktik Baik:** Mendorong hasil penelitian ini untuk dibagikan kepada guru kelas lain sebagai acuan inovasi pembelajaran di SDN Kalongan 02.
- **Bagi Peneliti Selanjutnya:**
 1. **Pengembangan Media Digital:** Mengembangkan media *crossword puzzle* berbasis aplikasi/digital (misalnya menggunakan platform *interactive quiz*) untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.
 2. **Perluasan Variabel & Subjek:** Melakukan penelitian lanjutan pada mata pelajaran lain atau kelompok sampel yang lebih luas untuk menguji efektivitas media ini terhadap variabel non-kognitif, seperti minat belajar atau retensi daya ingat jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirono dan Daryanto.2016. *Evaluasi dan Penilaian Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Tutut, Endang, dan Nuryandi.2017. *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Gramasurya. Diambil kembali dari http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/6667/1/Buku-Ajar_Dasar-Dasar-Statistik-Penelitian.pdf
- Euis, Karwati, dan Priansa.2015. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayat, Isnu.2019. *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: DIVA Press. Tersedia dalam Perpustakaan Digital Nasional (Ipusnas)
- Ingsih, Kusni, dkk.2018. *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Januari, Sukma Trian dan Suprayitno.2015. *Penggunaan Media Games Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. JPGSD; Volume 03 Nomor 02. Diambil kembali dari <https://media.neliti.com/media/publications/254188-penggunaan-media-games-crossword-puzzle-b36a07e7.doc> (Diunduh 22 Desember 2020).
- Khalilullah, M.2012. *Permainan Teka-Teka Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)*. Jurnal Pemikiran Islam; Volume 37 Nomor 01. Diambil kembali dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/309/292> (Diunduh 03 Januari 2022)
- Kriwanda dan Damayanti.2016. *Asah Otak Dengan Teka-Teki Silang Rohani & Umum Cara Kreatif Belajar Hal Rohani Dan Umum* . Yogyakarta: ANDI. Tersedia dalam Perpustakaan Digital Nasional (Ipusnas).
- Muhafidin.2018. *"Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V MIN 6 Bandar Lampung"*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN), Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/6799/1/SKRIPSI.pdf> (Diunduh 22 Desember 2020).
- Nursalam.2016. *Strategi Belajar Mengajar IPS*. Surabaya: Garuda Emas Sejahtera. Tersedia dalam Perpustakaan Digital Nasional (Ipusnas).

- Ramadhana, Sarayanti Duta, Masitah, dan Fachry, Hasby. 2016. *Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Biologi Siswa Kelas VII di SMPIT Cordova Samarinda Tahun Pembelajaran 2015/2016*. Prosiding Seminar Nasional II Biologi, Sains, Lingkungan, dan Pembelajaran, Pendidikan Biologi FKIP Universitas Mulawarman, Samarinda, 3 Desember 2016. Hal. 104.
<https://docplayer.info/62810365-Sarayanti-duta-ramadhana-masitah-hasby-fachry-program-studi-pendidikan-biologi-fkip-universitas-mulawarman.html>. (Diunduh 22 Desember 2020).
- Retno, Widya Dyah. 2015. “Penggunaan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa kelas IV B SDN Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Bumi dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015”. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jember, Jember.
http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/65089/110210204040_Dyah%20Widya%20Retno_may.pdf?sequence=1&isAllowed=y
 (Diunduh 22 Desember 2020).
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Said, Alamsyah dan Budimanjaya, Andi. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Kencana. Tersedia dalam perpustakaan digital Nasional (Ipusnas).
- Silberman, M. L. (2013). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekat.
- Sugiyono. 2019a. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2019b. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, Idad. 2017. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Undang – Undang Dasar RI No. 20 tahun 2003 pasal 1 dan 3.
- Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA. Tersedia dalam Perpustakaan Digital Nasional (Ipusnas).
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena

LAMPIRAN

Rencana Anggaran Biaya

Judul Penelitian: Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang

No	Uraian Kegiatan / Belanja	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya (Rp)
A	TAHAP PERSIAPAN PENELITIAN				
1	Pengurusan Izin Penelitian Sekolah & Administrasi	1	Paket	Rp 250,000	Rp 250,000
2	Penggandaan & Penyusunan Instrumen Penelitian	1	Paket	Rp 150,000	Rp 150,000
3	Pembelian Pembatas & Alat Tulis Observasi Lapangan	1	Paket	Rp 100,000	Rp 100,000
B	PELAKSANAAN & PENGUMPULAN DATA LAPANGAN				
4	Transpor Lapangan Peneliti	12	Kali	Rp 100,000	Rp 1,200,000
5	Konsumsi Wawancara (Informan Guru & Kepsek)	10	Orang	Rp 35,000	Rp 350,000
6	Konsumsi Observasi Lapangan & Siswa	1	Paket	Rp 500,000	Rp 500,000
7	Souvenir & Plakat Kenang-Kenangan untuk Sekolah	1	Paket	Rp 400,000	Rp 400,000
C	PENGOLAHAN DATA & DOKUMENTASI				
8	Jasa Transkrip Wawancara & Koding Kualitatif	1	Paket	Rp 450,000	Rp 450,000
9	Cetak Dokumentasi Foto & Pengadaan Media Pembelajaran	1	Paket	Rp 250,000	Rp 250,000
10	Pembelian Referensi Buku	1	Paket	Rp 350,000	Rp 350,000
D	PELAPORAN				
11	Cetak & Jilid Draf Skripsi (Bimbingan & Penguji)	6	Draf	Rp 60,000	Rp 360,000
12	Cetak & Jilid Hardcover Final	4	Eksemplar	Rp 85,000	Rp 340,000
E	BIAYA TAK TERDUGA / CADANGAN				
13	Dana Cadangan Operasional (Contingency)	1	Paket	Rp 300,000	Rp 300,000
TOTAL KESELURUHAN BIAYA					Rp 5,000,000

SURAT TUGAS



UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI (UNDARIS)
UNGERAN

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LPPM)

Jalan Tentara Pelajar No. 13 Telp. (024) 6923180, fax 76911689 Ungaran 50514

Email: lppm.undaris@yahoo.com

SURAT TUGAS

Nomor : 78/ A.U.3/LPPM/V/2024

Ketua LPPM Universitas Darul Uhum Islamic Centre Sudirman GUPPI (UNDARIS) Ungaran,
dengan ini memberikan tugas kepada :

No	Nama	NIDN	Jabatan Fungsional
1	Nimas Puspitasari, M.Pd.	0609088801	Lektor
2	Nian Dangesti Cahyanugraha	1732.0006	Mahasiswa

Instansi : FKIP UNDARIS

Tugas : Melaksanakan Penelitian "Penerapan Media Pembelajaran Crossword
Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Kalongan 02
Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang "

Hari/Tanggal : Senin, 11 Desember 2023

Tempat : SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang

Demikian untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan menyampaikan laporan setelah
selesai melaksanakan tugas.

Ungaran, 9 Desember 2023

Ketua LPPM UNDARIS,



Dr. Sutomo, M.Pd.
NIDN. 00-010960-02

Mengetahui,

Telah melaksanakan sebagaimana mestinya

Kepala Sekolah SDN Kalongan 02

SHODIK, S.Pd., SD
NIP. 196307041990031007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS 1

Nama Sekolah : SD Negeri Kalongan 02
Kelas / Semester : V/2
Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
Materi : Persiapan Kemerdekaan Indonesia
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	3.4.1 Menjelaskan sejarah pada masa sebelum kemerdekaan 3.4.2 Mengidentifikasi peranan BPUPKI dan PPKI

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan memahami penjelasan dari guru siswa dapat mengetahui sejarah pada masa sebelum kemerdekaan
2. Dengan memahami penjelasan dari guru siswa dapat mengidentifikasi peranan BPUPKI dan PPKI

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan

Pendekatan : *Scientific*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	• Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari sejarah proklamasi kemerdekaan dalam kehidupan sehari-hari • Guru memberikan soal <i>pretest</i> sebelum melakukan proses pembelajaran	10 menit
Inti	• Guru memperlihatkan video sejarah mengenai peristiwa rengasdengklok • Guru bertanya pada siswa “Mengapa Presiden Ir. Soekarno dipindahkan ke Rengasdengklok?” • Guru menerangkan alasan mengapa Presiden Ir. Soekarno dipindahkan ke Rengasdengklok • Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4 siswa • Guru memberikan selemba kertas kepada setiap kelompok • Tiap kelompok siswa mendapat sub materi yang berbeda • Guru menjelaskan bagaimana cara membuat kerangka <i>crossword puzzle</i> pada siswa	50 menit

	● Siswa bersama kelompok mulai mendiskusikan materi serta membuat kerangka <i>crossword puzzle</i> ● Guru memilih seorang siswa dari tiap anggota kelompok untuk mempresentasikan materi di depan kelas ● Anggota siswa yang terpilih mempresentasikan materi ● Setelah selesai membuat <i>crossword puzzle</i> tiap kelompok menukarkan kepada kelompok lain untuk dikerjakan ● Siswa bersama kelompok mengerjakan <i>crossword puzzle</i> yang telah didapat dari kelompok lain ● Setelah mengerjakan <i>crossword puzzle</i> dikembalikan kepada kelompok yang membuat untuk dikoreksi ● Kelompok dengan skor tertinggi mendapat <i>reward</i>..	
Penutup	● Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan dengan membuat resume materi yang telah dipelajari. Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas.	10 menit

G. PENILAIAN

1. Jenis penilaian : Tertulis
2. Bentuk penilaian : Soal *pretest* (pilihan ganda)

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Buku siswa Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan, Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan, video sejarah rengasdengklok, dan media *crossword puzzle*.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 2

Nama Sekolah : SD Negeri Kalongan 02
Kelas / Semester : V/2
Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
Materi : Persiapan Kemerdekaan Indonesia
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	3.4.3 Menjelaskan tentang perumusan naskah proklamasi 3.4.4 Mengidentifikasi cara menghargai jasa tokoh perjuangan

C. TUJUAN

1. Dengan memahami penjelasan dari guru siswa dapat mengetahui menjelaskan perumusan naskah Proklamasi
2. Dengan memahami penjelasan dari guru siswa dapat mengidentifikasi bagaimana cara menghargai tokoh perjuangan

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan

Pendekatan : *Scientific*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	• Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa • Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.	10 menit
Inti	• Guru memperlihatkan video dokumenter mengenai perumusan naskah proklamasi • Guru bertanya pada siswa “Siapa saja tokoh yang merumuskan naskah Proklamasi?” • Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4 siswa • Guru memberikan selembar kertas kepada setiap kelompok • Tiap kelompok siswa mendapat sub materi yang berbeda • Guru menjelaskan bagaimana cara membuat kerangka <i>crossword puzzle</i> pada siswa • Siswa bersama kelompok mulai mendiskusikan materi serta membuat kerangka <i>crossword puzzle</i> • Guru memilih seorang siswa dari tiap anggota kelompok untuk mempresentasikan materi di depan kelas	50 menit

	• Anggota siswa yang terpilih mempresentasikan materi • Setelah selesai membuat <i>crossword puzzle</i> tiap kelompok menukarkan kepada kelompok lain untuk dikerjakan • Siswa bersama kelompok mengerjakan <i>crossword puzzle</i> yang telah didapat dari kelompok lain • Setelah mengerjakan <i>crossword puzzle</i> dikembalikan kepada kelompok yang membuat untuk dikoreksi • Kelompok dengan skor tertinggi mendapat <i>reward</i>.. • Guru memberikan soal <i>posttest</i> kepada siswa berupa soal pilihan ganda	
Penutup	• Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi dengan membuat resume materi yang telah dipelajari. Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas.	10 menit

G. PENILAIAN

1. Jenis penilaian : Tertulis
2. Bentuk penilaian : Soal *posttest* (pilihan ganda)

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Buku siswa Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan, Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan, media *crossword puzzle*, video perumusan naskah proklamasi.

Kisi-Kisi Soal Evaluasi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	RANAH KOGNITIF				NO SOAL	JMI	BENTUK SOAL
		C1	C2	C3	C4			
3.4. Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1. Menjelaskan sejarah pada masa sebelum kemerdekaan	√	√	√		C1 (3,12,18,19) C2 (8,10,37) C3 (13)	8	PG
	3.4.2. Mengidentifikasi peranan BPUPKI dan PPKI	√	√	√		C1 (25,26,27,28,29,36,40,41,45) C2 (31,35,39) C3 (38)	13	PG
	3.4.3. Menjelaskan tentang perumusan naskah proklamasi	√	√			C1 (7,16,20,24) C2 (23)	5	PG
	3.4.4. Mengidentifikasi tentang cara menghar	√	√	√		C1 (49) C2 (15,21) C3 (50)	4	PG

	gai jasa tokoh perjuang an							
--	-------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

SOAL

Nama	
Kelas	
No.Absen	

Berilah tanda (X) pada salah satu jawaban yang paling benar!

1. Latar belakang terjadinya peristiwa rengasdengklok adalah...
 - a. Pertentangan para pemuda dengan para pemimpin Jepang
 - b. Pertentangan antara para pemuda dengan golongan tua tentang proklamasi kemerdekaan
 - c. Pertentangan antara pihak jepang dengan pihak sekutu
 - d. Jepang menghalangi persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia
2. Naskah Proklamasi otentik atau resmi yaitu naskah yang
 - a. Diketik Ahmad Soebardjo dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - b. Ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - c. Ditulis tangan dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - d. Diketik Sayuti Melik dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
3. Arti penting dari terjadinya peristiwa Rengasdengklok yaitu...
 - a. Adanya kontradiksi antara golongan tua dan muda
 - b. Adanya kesatuan diantara para pemuda
 - c. Baik golongan tua maupun golongan muda memiliki janji bersama untuk melakukan proklamasi kemerdekaan
 - d. Perilaku keras pimpinan golongan tua
4. Salah satu kunci keberhasilan perjuangan kemerdekaan Indonesia yaitu
 - a. Cinta kepada harta benda
 - b. Persatuan dan kesatuan
 - c. Semangat mewujudkan harapan sendiri
 - d. Rela berkorban demi jabatan para pahlawan

5. Setiap tanggal 17 Agustus, untuk memperingati hari kemerdekaan diadakan
- a. Upacara peringatan hari kebangkitan nasional
 - b. Pesta olahraga Indonesia
 - c. Lomba Olahraga tingkat nasional
 - d. Upacara peringatan hari kemerdekaan Indonesia
6. Di bawah ini yang bukan makna Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yaitu ...
- a. Bangsa Indonesia menantang negara penjajah
 - b. Lahirnya negara Republik Indonesia.
 - c. Puncak perjuangan bangsa Indonesia.
 - d. Bangsa Indonesia menyusun pemerintahan.
7. Bendera yang berkibar ketika proklamasi dinamakan sebagai
- a. Bendera pusaka
 - b. Bendera keramat
 - c. Bendera unik
 - d. Bendera kuno
8. Negara Jepang menyerah kepada sekutu pada tanggal
- a. 17 Agustus 1945
 - b. 14 Agustus 1945
 - c. 15 Agustus 1945
 - d. 16 Agustus 1945
9. Orang yang mendengar berita bahwa Jepang menyerah kepada sekutu yaitu
- a. Drs. Moh. Hatta
 - b. Sutan Syahrir
 - c. Ahamad Subarjo
 - d. Ir. Soekarno
10. Proklamasi kemerdekaan Indonesia terjadi pada tanggal
- a. 17 Agustus 1945
 - b. 14 Agustus 1945
 - c. 15 Agustus 1945
 - d. 16 Agustus 1945
11. Sikap kita sebagai siswa untuk meneruskan perjuangan para pahlawan adalah...
- a. Melawan para wisatawan asing
 - b. Berperang melawan negara lain
 - c. Belajar dengan sungguh-sungguh
 - d. Berkelahi dengan teman

12. Tujuan mengubah isi dalam Piagam Jakarta dari kalimat “Ketuhanan dengan berkewajiban menjalankan syariat-syariat Islam bagi para pemeluknya” dengan diganti dengan “Ketuhanan yang Maha Esa” adalah
- a. Memudahkan pengucapan pembaca
 - b. Menghormati pemeluk agama lain
 - c. Menyingkat kalimat yang terlalu panjang
 - d. Menghormati negara lain
13. Proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia ditandatangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta atas nama
- a. Presiden dan Rakyat
 - b. Presiden dan Wakil Presiden
 - c. Bangsa Jepang
 - d. Bangsa Indonesia
14. Panitia yang bertugas untuk mempersiapkan kemerdekaan Indonesia adalah...
- a. PPKI
 - b. Budi Utomo
 - c. PII
 - d. PSI
15. Piagam Jakarta dibentuk oleh
- a. Ir. Soekarno
 - b. DPR
 - c. MPR
 - d. Panitia Sembilan
16. BPUPKI dibubarkan pada tanggal...
- a. 7 Agustus 1945
 - b. 4 Maret 1945
 - c. 3 Agustus 1945
 - d. 5 Juli 1945
17. Nama lain dari BPUPKI yaitu
- a. Jawa Hokokai
 - b. Dokuritsu Junbi Inkai
 - c. Dokuritsu Junbi Cosakai
 - d. Sinendan
18. Ketua BPUPKI yaitu....
- a. Ki Hajar Dewantoro
 - b. Ir Soekarno
 - c. Drs. Moh. Hatta
 - d. Dr. Radjiman Wedyodiningrat
19. BPUPKI dibubarkan diganti dengan dibentuknya
- a. Putera
 - b. Panitia Sembilan
 - c. Tiga Serangkai
 - d. PPKI

20. Adanya BPUPKI dan PPKI merupakan salah satu wujud janji Jepang kepada Indonesia karena...
- Jepang kalah perang melawan sekutu
 - Jepang dikucilkan bangsa-bangsa
 - Jepang ingin menjajah Indonesia
 - Jepang sebagai saudara tua
21. PPKI dibentuk pada tanggal...
- 7 Agustus 1945
 - 8 Agustus 1945
 - 14 Agustus 1945
 - 17 Agustus 1945
22. Tujuan para pemuda membawa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta ke Rengasdengklok yaitu
- Mengharap Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta untuk bergabung dengan sekutu
 - Mengamankan Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dari pengaruh Jepang
 - Memaksa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta mundur dari PPKI
 - Memaksa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta untuk meminta bantuan Jepang
23. Dalam berbagai perbedaan yang ada dalam sidang BPUPKI, dapat diatasi dengan sikap dan perilaku...
- Mementingkan kepentingan kelompok
 - Mengutamakan kepentingan bangsa dan negara diatas kepentingan pribadi dan golongan
 - Rela berkorban
 - Mengutamakan pendapat golongan
24. BPUPKI dibubarkan oleh Jepang sebagai gantinya dibentuklah PPKI yang bertujuan untuk...
- Mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
 - Mempersiapkan pemberontakan terhadap pemerintah Indonesia
 - Menyerang pemerintahan Jepang yang sedang menjajah Indonesia
 - Memperlihatkan kepada negara-negara tetangga tentang kehebatan Indonesia

25. PPKI mengadakan sidang sebanyak... kali
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
26. Sidang pertama PPKI diselenggarakan pada tanggal...
- a. 18 Agustus 1945
 - b. 19 Agustus 1945
 - c. 22 Agustus 1945
 - d. 24 Agustus 1945
27. UUD 1945 disahkan oleh PPKI tanggal...
- a. 1 Juni 1945
 - b. 22 Juni 1945
 - c. 17 Agustus 1945
 - d. 18 Agustus 1945
28. Tujuan mengheningkan cipta ketika upacara yaitu untuk
- a. Meneruskan Jasa Pahlawan
 - b. Istirahat Sejenak
 - c. Mengenang Jasa Pahlawan
 - d. Menghafal lagu
29. Yang merupakan pahlawan proklamator Indonesia adalah...
- a. Ir. Sukandar dan Drs. Muhammad Abubakar
 - b. Ir. Soekarno dan Drs. Muhammad Hatta
 - c. Ir. Sutami dan Drs. Muhammad Musa
 - d. Ir. Subardjo dan Drs. Muhammad Yamin
30. Kita sebagai siswa harus dapat meneruskan perjuangan para pahlawan dengan....
- a. Menyerang negara penjajah
 - b. Semangat, rela berkorban dan cinta tanah air
 - c. Semangat, malas dan cinta tanah air
 - d. Pemberani, rajin dan suka melawan

c. Kunci jawaban instrumen soal penelitian

Kunci Jawaban

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D

16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D
21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D
26.	A	B	C	D
27.	A	B	C	D
28.	A	B	C	D
29.	A	B	C	D
30.	A	B	C	D

d. Sampel hasil *pretest* kelas eksperimen

40

Nama : Tar yan Cahyo Aulodi

No. : 26

Kelas : 5B

B: 12

Lembar Jawab

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D

16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D
21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D
26.	A	B	C	D
27.	A	B	C	D
28.	A	B	C	D
29.	A	B	C	D
30.	A	B	C	D

g. Sampel hasil *Posttest* kelas eksperimen

(90)

$B = 27$

SOAL

Nama	Toryana
Kelas	5 B
No.Absen	26

Berilah tanda (X) pada salah satu jawaban yang paling benar!

- Latar belakang terjadinya peristiwa rengasdengklok adalah...
 - Pertentangan para pemuda dengan para pemimpin Jepang
 - Pertentangan antara para pemuda dengan golongan tua tentang proklamasi kemerdekaan
 - ☒ Pertentangan antara pihak jepang dengan pihak sekutu
 - Jepang menghalangi persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia
- Naskah Proklamasi otentik atau resmi yaitu naskah yang

a. Diketik Ahmad Soebardjo dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta	c. Ditulis tangan dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
b. Ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta	☒ Diketik Sayuti Melik dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
- Arti penting dari terjadinya peristiwa Rengasdengklok yaitu...
 - Adanya kontradiksi antara golongan tua dan muda
 - Adanya kesatuan diantara para pemuda
 - ☒ Baik golongan tua maupun golongan muda memiliki janji bersama untuk melakukan proklamasi kemerdekaan
 - Perilaku keras pimpinan golongan tua
- Salah satu kunci keberhasilan perjuangan kemerdekaan Indonesia yaitu

a. Cinta kepada harta benda	c. Semangat mewujudkan harapan sendiri
☒ Persatuan dan kesatuan para pahlawan	d. Rela berkorban demi jabatan

h. Sampel hasil *Pretest* kelas kontrol

B: 15

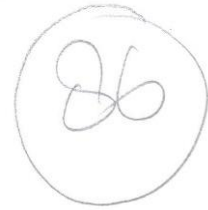
SOAL

Nama	Edelusi Jina R
Kelas	5A
No.Absen	8

Berilah tanda (X) pada salah satu jawaban yang paling benar!

1. Latar belakang terjadinya peristiwa rengasdengklok adalah...
 - ☒ a. Pertentangan para pemuda dengan para pemimpin Jepang
 - b. Pertentangan antara para pemuda dengan golongan tua tentang proklamasi kemerdekaan
 - c. Pertentangan antara pihak jepang dengan pihak sekutu
 - ☒ d. Jepang menghalangi persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia
2. Naskah Proklamasi otentik atau resmi yaitu naskah yang
 - a. Diketik Ahmad Soebardjo dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - b. Ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - c. Ditulis tangan dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - ☒ d. Diketik Sayuti Melik dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
3. Arti penting dari terjadinya peristiwa Rengasdengklok yaitu...
 - a. Adanya kontradiksi antara golongan tua dan muda
 - ☒ b. Adanya kesatuan diantara para pemuda
 - c. Baik golongan tua maupun golongan muda memiliki janji bersama untuk melakukan proklamasi kemerdekaan
 - d. Perilaku keras pimpinan golongan tua
4. Salah satu kunci keberhasilan perjuangan kemerdekaan Indonesia yaitu
 - a. Cinta kepada harta benda
 - b. Persatuan dan kesatuan
 - c. Semangat mewujudkan harapan sendiri
 - ☒ d. Rela berkorban demi jabatan para pahlawan

h. Sampel hasil *Pretest* kelas kontrol



B-26

SOAL

Nama	Edoherjuna D
Kelas	8
No.Absen	50

Berilah tanda (X) pada salah satu jawaban yang paling benar!

- Latar belakang terjadinya peristiwa rengasdengklok adalah...
 - Pertentangan para pemuda dengan para pemimpin Jepang
 - ☒ Pertentangan antara para pemuda dengan golongan tua tentang proklamasi kemerdekaan
 - Pertentangan antara pihak jepang dengan pihak sekutu
 - Jepang menghalangi persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia
- Naskah Proklamasi otentik atau resmi yaitu naskah yang
 - Diketik Ahmad Soebardjo dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - Ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - ☒ Ditulis tangan dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - Diketik Sayuti Melik dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
- Arti penting dari terjadinya peristiwa Rengasdengklok yaitu...
 - ☒ Adanya kontradiksi antara golongan tua dan muda
 - Adanya kesatuan diantara para pemuda
 - Baik golongan tua maupun golongan muda memiliki janji bersama untuk melakukan proklamasi kemerdekaan
 - Perilaku keras pimpinan golongan tua
- Salah satu kunci keberhasilan perjuangan kemerdekaan Indonesia yaitu
 - Cinta kepada harta benda
 - ☒ Persatuan dan kesatuan para pahlawan
 - Semangat mewujudkan harapan sendiri
 - Rela berkorban demi jabatan

h. Sampel hasil *Pretest* kelas kontrol

NILAI EVALUASI

SIKLUS 1				SIKLUS 2	
	1	70	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
	2	73	Tuntas	70	Tidak Tuntas
	3	66	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
	4	83	Tuntas	73	Tuntas
	5	83	Tuntas	66	Tidak Tuntas
	6	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas
	7	76	Tuntas	80	Tuntas
	8	80	Tuntas	86	Tuntas
	9	76	Tuntas	73	Tuntas
	10	86	Tuntas	70	Tidak Tuntas
	11	80	Tuntas	80	Tuntas
	12	86	Tuntas	73	Tuntas
	13	73	Tuntas	76	Tuntas
	14	83	Tuntas	63	Tidak Tuntas
	15	73	Tuntas	70	Tidak Tuntas
	16	66	Tidak Tuntas	66	Tidak Tuntas
	17	73	Tuntas	73	Tuntas
	18	66	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
	19	70	Tidak Tuntas	83	Tuntas
	20	80	Tuntas	63	Tidak Tuntas
	21	76	Tuntas	70	Tidak Tuntas
	22	73	Tuntas	73	Tuntas
	23	80	Tuntas	76	Tuntas
	24	80	Tuntas	73	Tuntas
	25	83	Tuntas	60	Tidak Tuntas
	26	90	Tuntas	70	Tidak Tuntas
	27	76	Tuntas	80	Tuntas
	28	83	Tuntas	90	Tuntas
	29	80	Tuntas	60	Tidak Tuntas
	30	73	Tuntas	66	Tidak Tuntas
	31	73	Tuntas	70	Tidak Tuntas
	32	70	Tidak Tuntas		
Jumlah Tidak Tuntas	7			16	
Jumlah Tuntas	25			15	
Nilai Tertinggi	76			73	
Nilai Terendah	20			23	
Mean Rata-rata	76,56			71,06	

h. Sampel hasil *Pretest* kelas kontrol

DOKUMENTASI

PEMBELAJARAN SIKLUS 1



KEGIATAN BERKEMPOK



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*

h. Sampel hasil *Pretest* kelas kontrol

PEMBELAJARAN SIKLUS 2



KEGIATAN BERKEMPOK



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*