

**PENGARUH MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* DALAM  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS IV MIN 3 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan oleh:**

**WIDIYA**

**NIM. 170209115**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2022 M / 1443 H**

**Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik  
Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Aceh Besar**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry sebagai salah satu persyaratan untuk Memeroleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

WIDIYA

NIM. 170209115

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

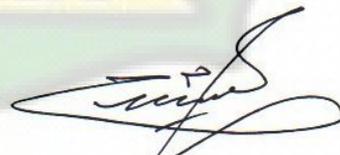
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



**Dr. Azhar, M. Pd.**  
NIP. 196812121994021002



**Darmiah, M.A**  
NIP. 197305062007102001

**PENGARUH MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* DALAM  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS IV MIN 3 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus Serta  
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

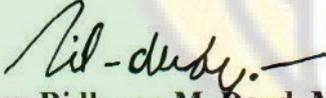
Pada Hari/Tanggal:

Selasa, 20 Desember 2022  
26 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

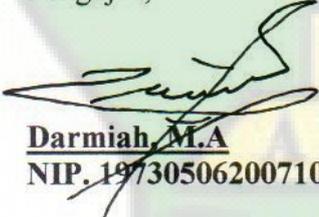
Sekretaris,

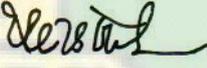
  
Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed  
NIP. 196505162000031001

  
Sri Mutia, S.Pd.I., M.Pd.

Penguji I,

Penguji II,

  
Darmiah, M.A  
NIP. 197305062007102001

  
Misbahul Jannah, M. Pd., Ph.D.  
NIP.198203042005012004

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
Prof. Safrul Huluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D  
NIP. 1973010211997031003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
DARUSSALAM – BANDA ACEH  
Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widiya  
NIM : 170209115  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 20 Desember 2022  
Yang Menyatakan,



Widiya



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111  
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020

EMAIL : [ftk.prodigmi@ar-raniry.ac.id](mailto:ftk.prodigmi@ar-raniry.ac.id) Web: [pgmi.uin.ar-raniry.ac.id](http://pgmi.uin.ar-raniry.ac.id)

**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**

Kepada Yth.  
Ketua Prodi PGMI  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

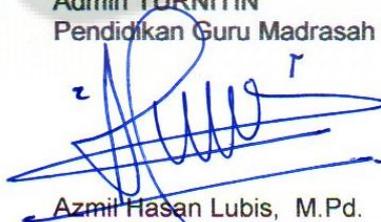
Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Widiya  
NIM : 170209115  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Aceh Besar  
Pembimbing 1 : Dr. Azhar, M.Pd.  
Pembimbing 2 : Darmiah, M.A.

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Senin tanggal 12 bulan Desember tahun 2022 dengan nomor Paper ID 1978619043 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "**LULUS**" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 28% (< 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 12 Desember 2022  
Admin TURNITIN  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Azmil Hasan Lubis, M.Pd.  
NIP 19930624 202012 1 016

## ABSTRAK

Nama : Widiya  
NIM : 170209115  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Aceh Besar  
Tanggal Sidang : 20 Desember 2022  
Tebal Skripsi : 62 Halaman  
Pembimbing I : Dr. Azhar., M. Pd  
Pembimbing II : Darmiah, M.A.  
Kata Kunci : Pengaruh, Media *Crossword Puzzle*, Pembelajaran Tematik, Hasil Belajar

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV MIN 3 Aceh Besar bahwasanya terdapat suatu permasalahan. Adapun masalah tersebut yaitu banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi dan rendahnya hasil belajar siswa. Selain dari itu pembelajaran kurang efektif ditandai dengan siswa kurang fokus dan tidak bergairah dalam mengikuti pembelajaran. disebabkan karena media yang diterapkan masih bersifat monoton, media tersebut berupa gambar dan buku siswa Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru dengan penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik kelas IV MIN 3 Aceh Besar, untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik kelas IV MIN 3 Aceh Besar, dan untuk mengetahui pengaruh media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar. Metode penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen Design*, dengan desain penelitian *Nonequivalent pre-test* dan *post-test*. Teknik pengumpulan data melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan soal tes. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik sudah memiliki kriteria baik dengan diperoleh keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen 85,83%, dan kelas kontrol yaitu 87,50%. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 23 orang, dan kelas kontrol yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 20 orang. Pengaruh media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar diketahui dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *independent t test* diperoleh nilai t hitung adalah  $2,088 > 1,993$  dan nilai Sig.  $0.040 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya yang tidak dapat terukur, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar” dapat diselesaikan sesuai waktu yang direncanakan. Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah mewariskan Al-qur’an dan sunahnya yang selalu dijadikan suri tauladan. Sehingga dapat dijadikan acuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dari masa ke masa.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses menyelesaikan skripsi ini, dalam rangka penyelesaian studi untuk mendapatkan gelar Sarjana S1, dari itu penulis memberi ungkapan terima kasih kepada:

1. Bapak Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan dosen beserta seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk bisa mengadakan penelitian yang diperlukan dalam skripsi ini.
2. Ibu Darmiah, M.A. Sebagai Penasehat Akademik yang telah banyak membantu penulis.

3. Bapak Drs. Azhar, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Ibu Darmiah, M.A. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan membantu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd. sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Kepala MIN 3 Aceh Besar beserta stafnya dan dewan guru serta siswa MIN 3 Aceh Besar yang telah ikut turut berpartisipasi dalam membantu penelitian skripsi ini.
6. Pustakawan dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini hingga selesai

Penulis sudah berusaha dengan maksimal dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran guna untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini semoga dapat memberikan informasi bagi mahasiswa/i dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

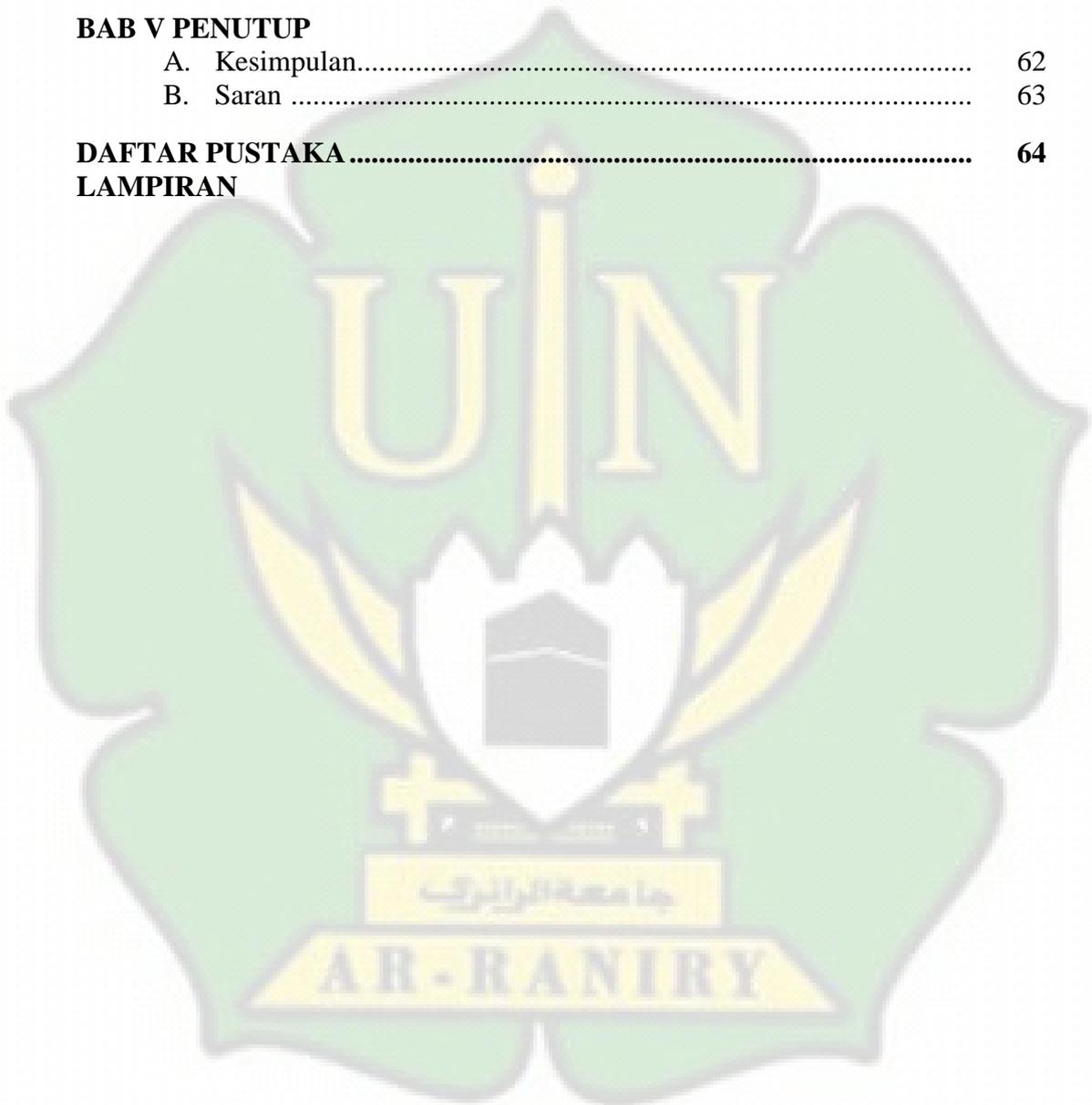
Banda Aceh, 20 Desember 2022  
Penulis,

Widiya

## DAFTAR ISI

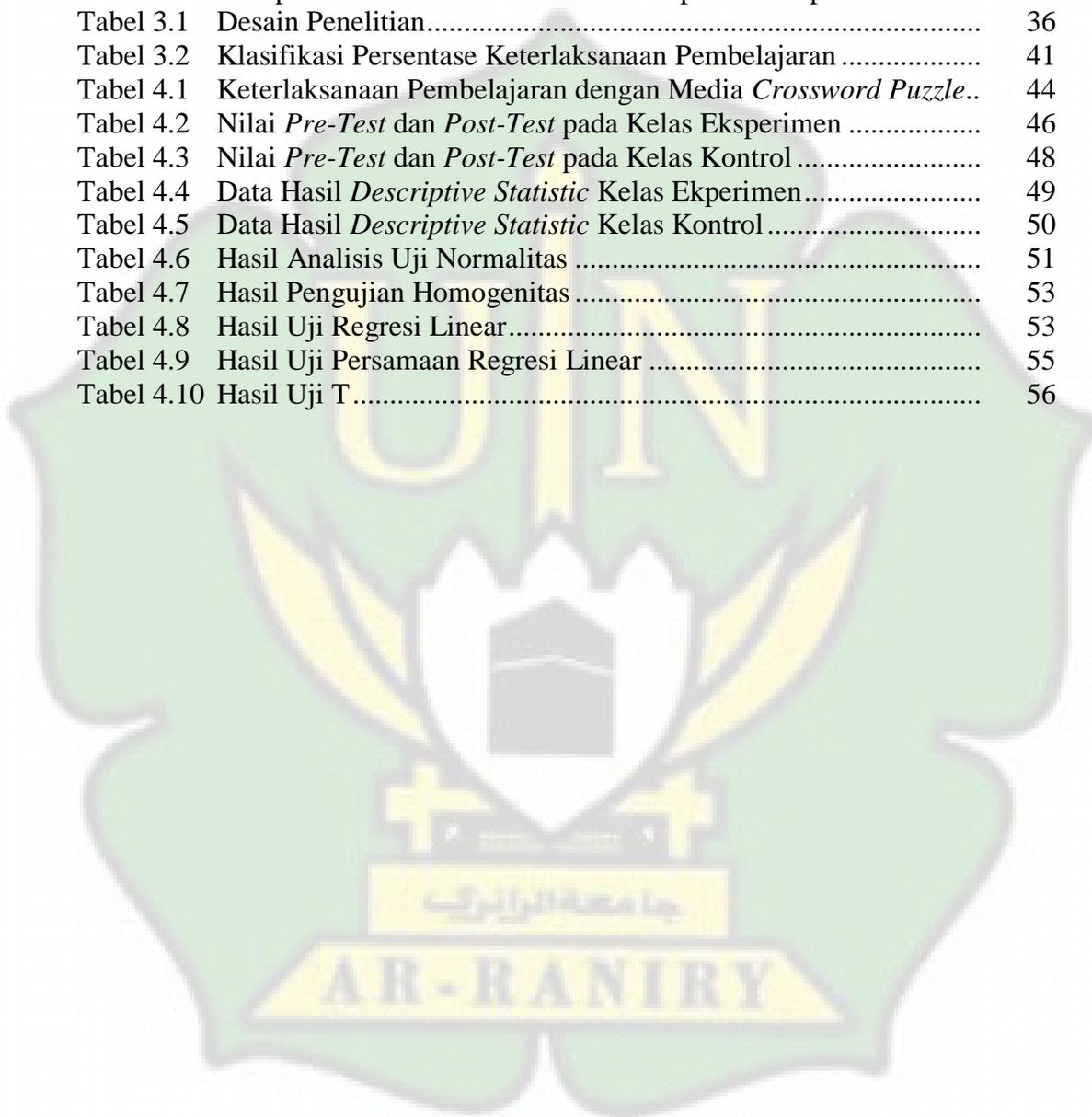
<b>HALAMAN SAMPEL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH</b>	
<b>LEMBAR KETERANGAN LULUS PLAGIASI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Pembelajaran.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	15
1. Pengetian Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	15
2. Manfaat Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	17
3. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	19
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	21
B. Pembelajaran Tematik.....	23
1. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	23
2. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Tematik.....	24
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik .....	26
4. Kelebihan dan Kekurangan pembelajaran Tematik .....	27
C. Hasil Belajar.....	28
1. Pengertian Hasil Belajar.....	28
2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	29
3. Indikator Hasil Belajar .....	30
D. Materi Pembelajaran .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	87
C. Populasi dan Sample .....	38
D. Instrumen Penelitian.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39

F. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan .....	58
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



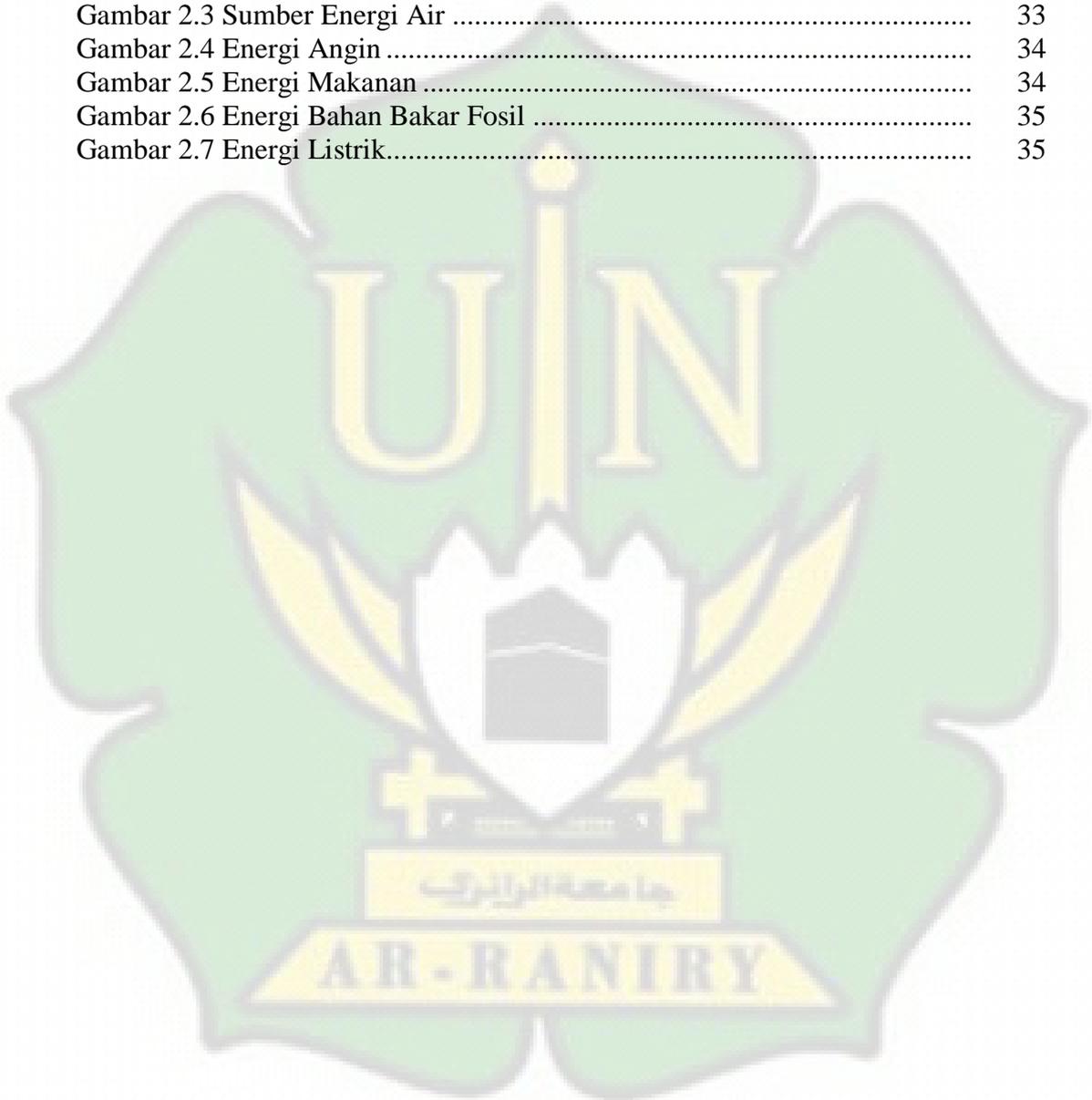
## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terkait.....	13
Tabel 2.1	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	31
Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	36
Tabel 3.2	Klasifikasi Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran .....	41
Tabel 4.1	Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media <i>Crossword Puzzle</i> ..	44
Tabel 4.2	Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> pada Kelas Eksperimen .....	46
Tabel 4.3	Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> pada Kelas Kontrol .....	48
Tabel 4.4	Data Hasil <i>Descriptive Statistic</i> Kelas Ekperimen.....	49
Tabel 4.5	Data Hasil <i>Descriptive Statistic</i> Kelas Kontrol .....	50
Tabel 4.6	Hasil Analisis Uji Normalitas .....	51
Tabel 4.7	Hasil Pengujian Homogenitas .....	53
Tabel 4.8	Hasil Uji Regresi Linear.....	53
Tabel 4.9	Hasil Uji Persamaan Regresi Linear .....	55
Tabel 4.10	Hasil Uji T .....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Crossword Puzzle</i> (teka-teki silang).....	21
Gambar 2.2 Energi Matahari.....	33
Gambar 2.3 Sumber Energi Air .....	33
Gambar 2.4 Energi Angin .....	34
Gambar 2.5 Energi Makanan .....	34
Gambar 2.6 Energi Bahan Bakar Fosil .....	35
Gambar 2.7 Energi Listrik.....	35



## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa fungsi dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup> Berdasarkan fungsi dan tujuan dari pendidikan tersebut maka pada tingkat jenjang pendidikan sekolah dasar dengan tujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan ke jenjang lebih lanjut. Namun pada kenyataannya di sekolah dasar yang menunjukkan bahwa minat siswa untuk mengikuti pembelajaran masih sangat kurang.

Pendidikan yang diterapkan di Indonesia sekarang ini, masih mengadopsi dari sistem pendidikan Barat yang bersifat sekuler dan materialistik. Yang berorientasikan kepada materi semata dan dalam implementasinya pun terjadi pemisahan satu dengan yang lainnya dalam artian masih menerapkan sistem dualisme.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> I Wayan Cong Sujana, "Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.4, No. 1, 2019, hal. 30.

<sup>2</sup> Makmun, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal.16.

Penerapan sistem pendidikan yang demikian menimbulkan dualisme dalam rangka pendidikan Indonesia. Dipihak tertentu, pendidikan dan pengajaran ilmu pengetahuan umum menitik beratkan pengembangan rasionalisasi, sedangkan pendidikan dan pengajaran agama lebih mengutamakan pembinaan moral, etik dan spiritual. Ini menimbulkan kesenjangan dalam kehidupan sosial kemasyarakatan.<sup>3</sup>

Sebagaimana diketahui dalam tahapan perkembangan anak, karakteristik proses pembelajaran anak, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak jenjang pendidikan sekolah dasar sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dengan pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa bidang pelajaran. Pendekatan seperti ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Arti bermakna disini dikarenakan dalam pembelajaran terpadu diharapkan anak akan memperoleh pemahaman terhadap konsep-konsep yang mereka pelajari dengan melalui pengalaman langsung dengan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.<sup>4</sup> Sistem dari pembelajaran tematik adalah proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pemahaman objektif pengetahuan umum dengan pengetahuan agama Islam. Kebijakan ini sering disebut pembelajaran dengan pendekatan IMTAK dan IPTEK. Dengan demikian guru bidang pelajaran umum dituntut memiliki kemampuan yang baik menjelaskan

---

<sup>3</sup> Hasbullah, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999), hal.11.

<sup>4</sup> Suwanto, Wiji, *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2008), hal. 23.

suatu objek atau pengetahuan umum. Pendekatan terpadu bertujuan agar siswa memiliki pemahaman nondikotomik keilmuan, yakni kesatuan ilmu antara pengetahuan umum dengan pengetahuan agama Islam.<sup>5</sup>

Media adalah suatu perantara dari suatu sumber informasi yang disalurkan ke penerima informasi. Menurut Robert Hanick mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Salah satu contoh media adalah media cetak berbasis teka teki silang, dimana media ini merupakan salah satu sumber belajar yang memuat pertanyaan dan jawaban berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga dapat memfokuskan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran.<sup>6</sup>

Hasil belajar mengacu pada sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan, oleh karena itu setiap mata pelajaran/bidang studi mempunyai tugas tersendiri dalam membentuk pribadi siswa, siswa sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.<sup>7</sup> Maka dari sudah terlihat bahwa media sangat penting bagi guru untuk dapat menentukan keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di kelas IV MIN 3 Aceh Besar bahwasanya terdapat suatu permasalahan. Adapun masalah tersebut yaitu banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi dan rendahnya hasil

---

<sup>5</sup> Tafsir, Ahmad, *Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 54.

<sup>6</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), hal. 57

belajar siswa. Selain dari itu pembelajaran pun kurang efektif ditandai dengan siswa kurang fokus dan tidak bergairah dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena media yang diterapkan masih bersifat monoton, media tersebut berupa gambar dan buku siswa, dengan demikian dapat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Sebagaimana diketahui hasil belajar siswa kelas IV pada tahun pelajaran 2021/2022 Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada pembelajaran tematik kelas IV yaitu 70, sebagaimana diketahui hanya 60% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).<sup>8</sup>

Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi yaitu dengan melaksanakan pembelajaran yang bersifat aktif didalam kelas. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran aktif adalah dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* (teka-teki silang), media ini merupakan media pembelajaran aktif dengan membantu siswa untuk mengingat kembali materi yang sudah disampaikan oleh guru, sehingga dapat melibatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah baik secara individu maupun berkelompok, selain dari itu *crossword puzzle* juga memberi pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan terkait dari penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muhafidin dilakukan pada tahun 2018 dengan judul penelitian pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V MIN 6 Bandar Lampung. Hasil penelitian diperoleh dari pengujian pada dua kelas

---

<sup>8</sup> Observasi awal dilakukan di Kelas IV MIN 3 Aceh Besar.

eksperimen dan kontrol dengan jumlah 32 orang siswa dengan diperoleh data  $t$  hitung  $> t$  tabel yaitu  $3,071 > 1,999$ . Maka dinyatakan bahwa media *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa IPS kelas V MIN 6 Bandar Lampung.<sup>9</sup> Persamaan penelitian yang telah dilakukan oleh Muhafidin dengan penelitian ini yaitu sama-sama variabel *dependen* yaitu media *crossword puzzle* dan variabel *independen* hasil belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu dari segi objek kelas dan mata pelajaran serta waktu pelaksanaan penelitian.

Selain dari itu, penelitian juga dilakukan oleh Nur Zamzani B dilakukan pada tahun 2018 dengan judul pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar Ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. Hasil penelitian diperoleh penggunaan dari media *crossword puzzle* sudah berada pada kategori tinggi dengan persentase 30,56%. Hasil uji hipotesis diperoleh  $t$  hitung  $> t$  tabel yaitu  $16,22 > 2,030$ . Dengan demikian disimpulkan bahwa penggunaan dari media *crossword puzzle* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.<sup>10</sup> Persamaan penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Zamzani B dengan penelitian ini yaitu sama-sama variabel *dependen* yaitu media

---

<sup>9</sup> Muhafidin, "Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V MIN 6 Bandar Lampung", *Skripsi*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018), h.2.

<sup>10</sup> Nur Zamzani B, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa", *Skripsi*, (Makassar: Universitas Muhamadiyah Makassar, 2018), h.9.

*crossword puzzle* dan variabel independen hasil belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu dari segi objek kelas dan mata pelajaran serta waktu pelaksanaan penelitian.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Ayu Hardini dilakukan pada 2019 dengan judul penelitian pengaruh penggunaan *crossword puzzle* pada pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian diperoleh dari pengujian dua kelas yang menunjukkan nilai sig. (2-tailed)  $0,010 < 0,05$  yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *crossword puzzle* pada pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik.<sup>11</sup> Persamaan penelitian yang telah dilakukan oleh muhafiddin dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan variabel dependen yaitu media *crossword puzzle* dan variabel independen hasil belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu dari variabel dependen yang dikombinasikan dengan model kooperatif tipe *teams games tournament*, kemudian dari segi objek kelas dan waktu pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan uraian diatas, perlu untuk digunakan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang: **“Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Aceh Besar”**.

---

<sup>11</sup> Ayu Hardini, “Pengaruh Penggunaan *Crossword Puzzle* Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”, *Skripsi*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2019), h.4.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dengan menggunakan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik kelas IV MIN 3 Aceh Besar?
2. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik kelas IV MIN 3 Aceh Besar?
3. Bagaimana pengaruh media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dengan menggunakan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik.
2. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik kelas IV MIN 3 Aceh Besar.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh sebelum dan sesudah menggunakan media *Crossword Puzzle* pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar

## **D. Manfaat Penelitian**

Setelah terlaksananya penelitian, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan, yang menjadi manfaat teoritis pada penelitian ini adalah sebagai salah satu informasi yang dapat digunakan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran.

Adapun manfaat praktis untuk guru yaitu sebagai salah satu pertimbangan dari penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran, bagi siswa dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan penerapan kebijakan pelaksanaan pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Media *Crossword Puzzle***

Media *Crossword Puzzle* memiliki dua arti yaitu media dan *Crossword Puzzle*, yang dimaksud dengan media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya.<sup>12</sup> Sedangkan yang dimaksud dengan *Crossword Puzzle* adalah suatu media yang memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif untuk memasukkan huruf sehingga menjadi kata sesuai panjang yang telah tersedia.<sup>13</sup> Menurut Cahyo yang menyatakan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* merupakan permainan mengasah otak melalui pencarian dan pengingatan kata yang pas untuk jawaban pada kotak yang tersedia.<sup>14</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *Crossword Puzzle* adalah suatu sarana menyampaikan materi dengan bentuk permainan yang

---

<sup>12</sup> Ahmad Zaki dan Diyan Yusri, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN DI SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 7, No.2, 2020, hal. 812.

<sup>13</sup> Linda A.R. dan Retno M.D, "Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik", *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, Vol.4, No.3, 2016, hal.2.

<sup>14</sup> Agus. N. Cahyo, *Berbagai Cara Latihan Otak dan Daya Ingat dengan Menggunakab Ragam Media Audio Visual*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal. 39.

memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif dalam menjawab pada kotak yang tersedia.

## 2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.<sup>15</sup> Sebagaimana menurut Kadir dan Asrohah yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema atau topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari beberapa perspektif mata pelajaran yang biasanya diajarkan di sekolah.<sup>16</sup>

Berdasarkan penjelasan pembelajaran tematik diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diangkat dari satu tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberika pengalaman bermakna bagi siswa.

## 3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>17</sup> Sebagaimana menurut Dimiyati dan Mudjiono yang menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang

---

<sup>15</sup> Sutirjo dan Istuti Mamik, *Temati: Pembelajaran Tematik*, (Malang: Bayumedia, 2004), hal.15.

<sup>16</sup> Abdul Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 1.

<sup>17</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal.5.

ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar, dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru.<sup>18</sup>

Berdasarkan penjelasan hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu tingkat hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran dengan sejumlah materi yang ditunjukkan dalam bentuk nilai tes diberikan guru.

#### **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Penelitian terkait pengaruh media *cross word puzzle* terhadap hasil belajar telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, ada beberapa peneliti sebelumnya yang menelusuri terkait penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Wahyuningsih dengan judul “Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan IPS Kelas V SDN 61 Karara Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ttabel yaitu sebesar  $1,969 \geq 1,678$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.<sup>19</sup> Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Fitri Wahyuningsih dengan peneliti adalah pada penelitian ini sama-sama menggunakan media teka teki silang dan mengukur hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya adalah penelitian

---

<sup>18</sup> Saur Tampublon, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Erlangga, 2014), hal.140.

<sup>19</sup> Fitri Wahyuningsih, “Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan IPS Kelas V SDN 61 Karara Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022”, *Pionir: Jurnal Pendidikan*, Vol.10, No.1, 2021.

ini dilaksanakan pada pembelajaran tematik di kelas IV dan objek serta waktu pelaksanaannya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Intan Indah Tri Murti dkk dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS kelas III”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media TTS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPS. Nilai yang dicapai siswa meningkat dari *pre test* ke *post test* dengan memanfaatkan media pembelajaran TTS. Hal ini terbukti dari nilai thitung pada penelitian ini adalah sebesar 21,512 dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ .<sup>20</sup> Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Intan Indah Tri Murti dkk dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media teka teki silang dan mengukur hasil belajar, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran tematik di kelas IV dan objek serta waktu pelaksanaannya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Noor Roudhotul Khasanah, dkk dengan judul “Pengaruh *Crossword Puzzle* Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh  $t_{hitung} 26,16 > t_{tabel} 2,048$ . Maka disimpulkan bahwa dengan metode teka teki silang berbasis 4C dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.<sup>21</sup> Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Noor Roudhotul Khasanah dengan peneliti adalah sama-

---

<sup>20</sup> I.I.T Murti, dkk, “Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS kelas III”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol.4, No.2, 2021.

<sup>21</sup> N.R. Khasanah, dkk, “Pengaruh *Crossword Puzzle* Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar”, *Jurnal Buana Pendidikan Spesial Issue*, Vol.16, No.30, 2020.

sama menggunakan media teka teki silang, namun media teka teki silang Noor Roudhotul Khasanah berbasis 4C dan mengukur hasil belajar, sedangkan perbedaanya adalah penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran tematik di kelas IV dan objek serta waktu pelaksanaannya.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Zamzani B dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kaluluang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak ( $H_0$ ) dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. Maka dengan penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V.<sup>22</sup> Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Nur Zamzani B dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media teka teki silang dan mengukur hasil belajar, sedangkan perbedaanya adalah penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran tematik di kelas IV dan objek serta waktu pelaksanaannya.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Rokhayati dengan judul “Pengaruh Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SD IT Harapan Umat Purbalingga”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar dan memberikan pengaruh

---

<sup>22</sup> Nur zamzani B, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kaluluang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa”, *Skripsi*, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.

positif terhadap hasil belajar yang dibuktikan dengan hasil *Independent Sample t-test*.<sup>23</sup> Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Tri Rokhayati dengan peneliti adalah peneliti hanya menelusuri hasil belajar saja, dilakukan pada kelas IV MIN 3 Aceh Besar. adapun persamaan penelitian Tri Rokhayati dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media *Crossword Puzzle*.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas dimana penelitian ini bertujuan untuk menganalisis terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*. Untuk lebih jelasnya terkait persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1.1** Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terkait

Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1. Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan IPS Kelas V SDN 61 Karara Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media teka teki silang</li> <li>• Hasil belajar siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muatan IPS</li> <li>• Kelas V</li> <li>• Objek penelitian</li> </ul>
2. Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS kelas III.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media teka-teki silang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil belajar kognitif</li> <li>• Pelajaran IPS</li> <li>• Kelas III</li> <li>• Dan Objek penelitian.</li> </ul>
3. Pengaruh <i>Crossword Puzzle</i> Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Crossword Puzzle</i></li> <li>• Hasil Belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Crossword Puzzle</i> berbasis 4C</li> <li>• Pelajaran IPA</li> </ul>
4. Pengaruh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media <i>crossword</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa kelas V.</li> </ul>

<sup>23</sup> Tri Rokhayati, dkk, "Pengaruh Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SD IT Harapan Umat Purbalingga", *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol.3, No.1, 2020.

Penggunaan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kaluluang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa	<i>puzzle</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mata pelajaran IPS</li> <li>• Dan objek penelitian</li> </ul>
5. Pengaruh Permainan <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SD IT Harapan Umat Purbalingga	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Crossword puzzle</i></li> <li>• Hasil belajar peserta didik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbentuk permainan</li> <li>• Motivasi peserta didik</li> <li>• Objek penelitian</li> </ul>

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. *Media Crossword Puzzle*

##### 1. *Pengertian Media Crossword Puzzle*

*Media Crossword Puzzle* memiliki dua pengertian yaitu media dan *Crossword Puzzle*, yang dimaksud dengan media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya.<sup>24</sup>

Menurut Wibur Schramm yang berpendapat bahwa media pembelajaran adalah teknik membawa informasi atau pesan pembelajaran. Adapun menurut Yusuf Hadi Miarso yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar.<sup>25</sup> Sedangkan Azhar Arsyad menyatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.<sup>26</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu sarana yang menyampaikan informasi baik berupa materi atau isi pembelajaran.

Adapun yang dimaksud dengan *Crossword Puzzle* adalah suatu media yang memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif untuk memasukkan huruf

---

<sup>24</sup> Ahmad Zaki dan Diyan Yusri, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN DI SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 7, No.2, 2020, hal. 812.

<sup>25</sup> Adam dan Syastra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam", *Jurnal CBIS*, Vol.3, No.2, 2015, hal.79.

<sup>26</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), hal.3.

sehingga menjadi kata sesuai panjang yang telah tersedia.<sup>27</sup> Sebagaimana menurut Mursilah yang menyatakan *Crossword Puzzle* atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah teka-teki silang merupakan permainan yang menghibur dan dapat dinikmati oleh semua kalangan, namun memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovator di dalam diri manusia. Sebab manusia diharuskan untuk berkontribusi dan menggunakan daya pikirnya secara maksimal agar dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.<sup>28</sup> Sedangkan menurut Fatwayani yang berpendapat bahwa *Crossword Puzzle* adalah sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi dengan tujuan untuk menulis satu huruf disetiap persegi putih untuk membuat kata-kata dengan diberikan petunjuk pertanyaan. Metode pembelajaran ini lebih berpusat pada kepada siswa sehingga akan lebih menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan, siswa dapat berinteraksi, mengasah daya pikir siswa serta dapat menggali potensi siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle*.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Linda A.R. dan Retno M.D, “Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, Vol.4, No.3, 2016, hal.2.

<sup>28</sup> Mursilah, Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, Vol.1, No.1, 2017, hal 39.

<sup>29</sup> Fatwayani, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Persebaran Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mathalibul Hudamlonggo Kabupaten Jepara”, *Skripsi*, Semarang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, 2013, hal. 3.

Menurut Johnson *crossword puzzle* adalah suatu permainan teka-teki (*puzzle*) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, manusia logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum.<sup>30</sup> Sedangkan Hisyam dkk menjelaskan bahwa *crossword puzzle* termasuk strategi yang menggunakan konsep permainan. *Crossword puzzle* dimaksudkan untuk menetapkan dan membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru setelah memberikan materi pelajaran. *Crossword puzzle* juga dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif.<sup>31</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media *Crossword Puzzle* adalah suatu sarana menyampaikan materi dengan bentuk permainan yang memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif dalam menjawab pada kotak yang tersedia.

## 2. Manfaat Media *Crossword Puzzle*

Manfaat dari media *crossword puzzle* atau teka-teki silang dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:<sup>32</sup>

- a. Belajar Klasifikasi, pada teka-teki silang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, contohnya: nama binatang, buah-buahan, nama

---

<sup>30</sup> Philip E, Johnson, *Bukan Cara Belajar Biasa: Fifty Nifty Ways: To Help Your Child Become a Better Learner*, (Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer, 2004), hal. 113.

<sup>31</sup> Hisyam, dkk, *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: CTSD, 2002), hal. 68.

<sup>32</sup> Mardhatillah dan Henra Saputra Tanjung, "Pengaruh Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Keterampilan Sosial Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan", *Jurnal Bina Gogik*, Vol.5, No.2, 2018, hal. 84.

tokoh dan sebagainya. Dengan diberikan teka-teki silang tersebut, maka seorang anak akan mendapatkan kesempatan untuk berkompetisi pengetahuan dengan lawan mainnya.

- b. Membangun kemampuan, dengan diberikan sebuah teka-teki silang, anak akan mengulas kembali seluruh pengalaman-pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman tersebut, jawaban mana yang cocok untuk menjawab dan berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.
- c. Menghibur, dengan diberikan teka-teki silang kepada anak dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu.
- d. Merangsang Kreativitas, secara tidak langsung anak juga akan dibantu dengan teka-teki silang untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya.
- e. Mengasah daya ingat, dengan diberikan teka-teki silang anak akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya waktu itu. Selanjutnya ia memilah-milah semua pengalamannya untuk menjawab teka-teki yang ada.

Berdasarkan manfaat dari media *crossword puzzle* yang telah disebutkan diatas jelas bahwa media *crossword puzzle* sangat banyak manfaatnya dalam membantu proses pembelajaran salah satunya dapat menciptakan pembelajaran aktif, dengan terciptanya pembelajaran aktif maka akan berpengaruh baik pada hasil belajar siswa.

### 3. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Crossword Puzzle*

Langkah-langkah dalam penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) yaitu sebagai berikut:

- a. Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan.
- b. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih. Hitamkan pada bagian yang tidak diperlukan.
- c. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada kata-kata tersebut.
- d. Bagikan teka-teki silang kepada siswa baik individu maupun kelompok.
- e. Batasi waktu mengerjakan.
- f. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.<sup>33</sup>

Prosedur pembuatan media *Crossword Puzzle* yang akan digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

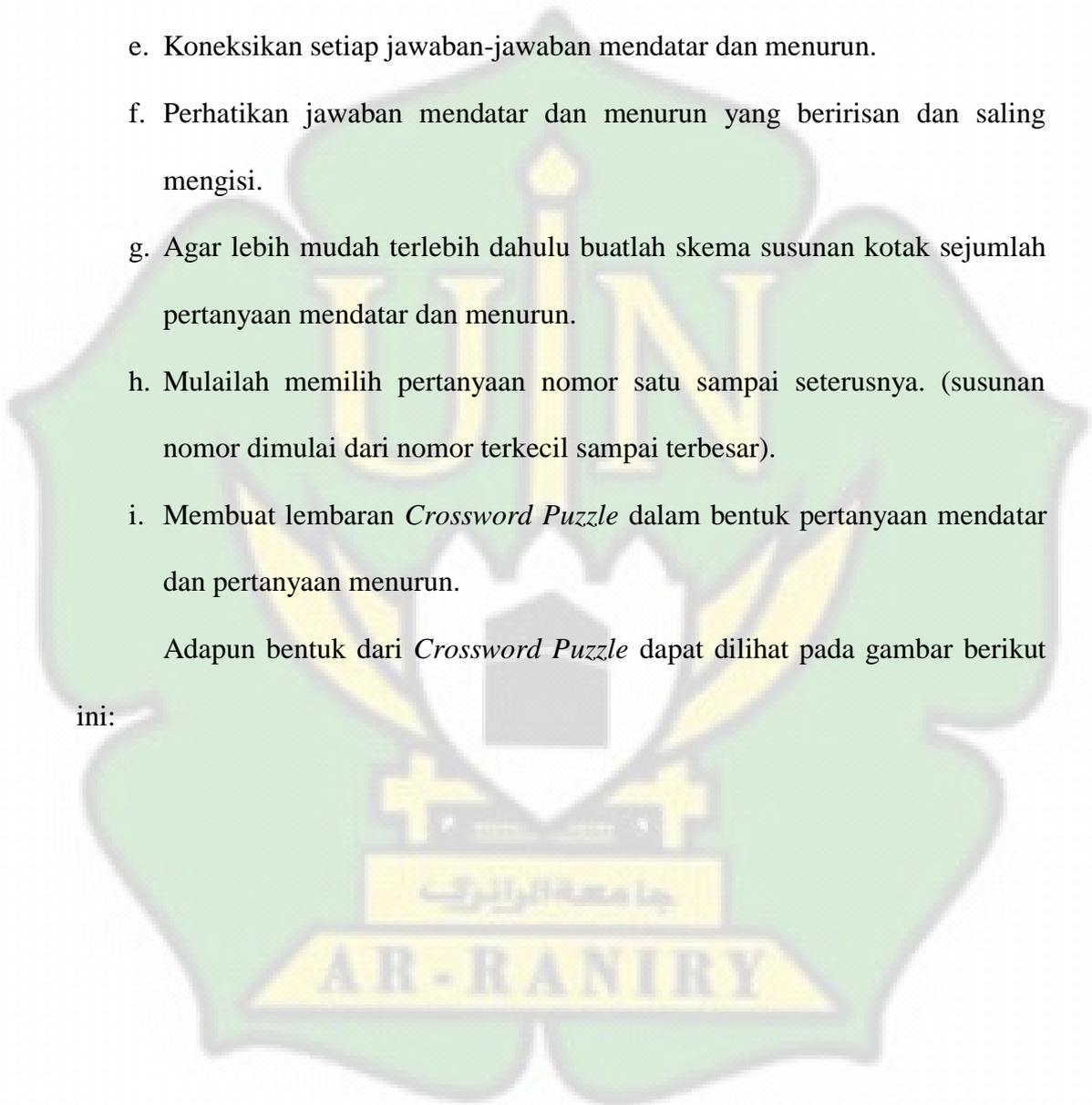
- a. Penggunaan *Crossword Puzzle* sebaik digunakan setelah materi diajarkan ataupun siswa sudah mempelajari materi tersebut.
- b. *List* daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan ditampilkan dalam *Crossword Puzzle*.
- c. Buat Jawaban dari semua pertanyaan untuk memudahkan menyusun susunan kotak *Crossword Puzzle*.

---

<sup>33</sup> Hisyam Zaini, Dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2016), h.73.

- d. Kategorisasikan pertanyaab dalam kelompok pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun, dimana jumlah pertanyaan menurun dan mendatar sama.
- e. Koneksikan setiap jawaban-jawaban mendatar dan menurun.
- f. Perhatikan jawaban mendatar dan menurun yang beririsan dan saling mengisi.
- g. Agar lebih mudah terlebih dahulu buatlah skema susunan kotak sejumlah pertanyaan mendatar dan menurun.
- h. Mulailah memilih pertanyaan nomor satu sampai seterusnya. (susunan nomor dimulai dari nomor terkecil sampai terbesar).
- i. Membuat lembaran *Crossword Puzzle* dalam bentuk pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun.

Adapun bentuk dari *Crossword Puzzle* dapat dilihat pada gambar berikut ini:



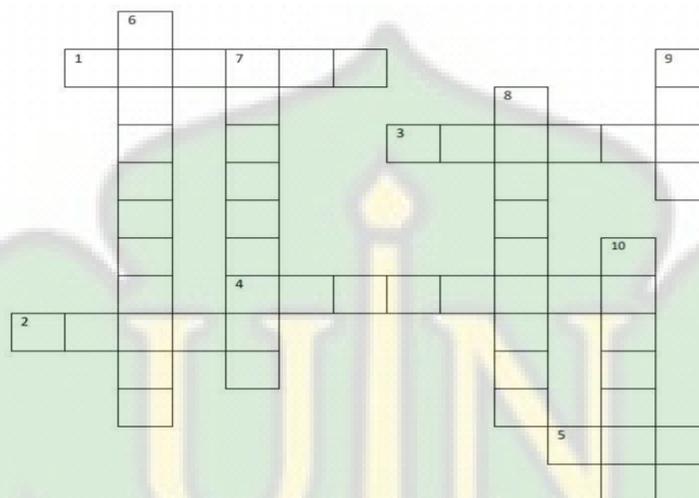
## Teka-teki Silang

Nama :  
Kelas :  
Hari, Tanggal :



### PETUNJUK

Isilah teka-teki silang di bawah ini berdasarkan kata kunci yang tersedia!



#### Mendatar:

1. Gas yang dihasilkan oleh aktivitas anaerobik atau fermentasi dari bahan-bahan organik.
2. Energi matahari.
3. Bahan bakar alternatif yang berupa arang yang biasanya dibuat dari batok kelapa, serbuk kayu, atau sampah organik lainnya.
4. Sumber energi panas terbesar.
5. Energi yang menjadi sumber kehidupan.

#### Menurun:

6. Salah satu sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan sebagai biodiesel.
7. Energi panas bumi.
8. Energi alternatif yang berasal dari singkong, ubi jalar, jagung tebu, atau padi.
9. Pembangkit listrik yang memanfaatkan energi angin.
10. Energi gerak

**Gambar 2.1** *Crossword Puzzle* (teka-teki silang)

(Sumber: <https://bit.ly/3ud0rwj>)

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Crossword Puzzle*

Kelebihan dari Media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* siswa belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya dan dapat lebih menghargai talenta yang telah dianugerahkan Tuhan kepadanya.

- b. Strategi ini sangat efektif karena mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya.
- c. Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- d. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *Crossword Puzzle* ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.<sup>34</sup>

Sedangkan kekurangan dari media *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak. Sehingga dalam penyelesaian *Crossword Puzzle* ini membutuhkan waktu lama.
- b. Penggunaan Media *Crossword Puzzle* dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas. Adakalanya siswa berteriak dan bertepuk tangan untuk mengungkapkan kegembiraannya ketika mereka mampu menyelesaikan suatu masalah.
- c. Banyak mengandung unsur spekulasi, siswa yang lebih dahulu selesai dalam permainan *Crossword Puzzle* belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang siswa yang pandai dari lainnya.

---

<sup>34</sup> Melvin, L. Siberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusa Media, 2009), hal. 275.

- d. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *Crossword Puzzle* dan jumlah siswa yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.
- e. Adanya keengganan dari para guru untuk mengubah paradigma lama dalam pendidikan. Kebanyakan guru sudah merasa nyaman dengan metode ceramah sehingga mereka enggan untuk mencoba hal baru.<sup>35</sup>

## **B. Pembelajaran Tematik**

### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.<sup>36</sup> Menurut Rusman model pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.<sup>37</sup> Sedangkan Dadan menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.<sup>38</sup>

---

<sup>35</sup> Melvin, L. Siberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, ..., hal.276.

<sup>36</sup> Sutirjo dan Istuti Mamik, *Temati: Pembelajaran Tematik*, (Malang: Bayumedia, 2004), hal.15.

<sup>37</sup> Rusman, *Model –Model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 254.

<sup>38</sup> Marlina Abdullah, “Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Tematik Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas II SDN 4 Kabila

Kadir dan Asrohah menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema atau topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari beberapa perspektif mata pelajaran yang biasanya diajarkan di sekolah.<sup>39</sup>

Berdasarkan penjelasan pembelajaran tematik di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diangkat dari satu tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

## 2. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, diharapkan juga siswa dapat:

- a. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- b. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah dan memanfaatkan informasi.
- c. Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- d. Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- e. Meningkatkan gairah dalam belajar.

---

Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango”, *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA*, Vol. 4, No.2, 2018, hal. 108.

<sup>39</sup> Abdul Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 1.

- f. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.<sup>40</sup>

Berdasarkan tujuan pembelajaran tematik yang telah disebutkan diatas jelas bahwa pembelajaran tematik dapat meningkatkan pemahaman, mengembangkan keterampilan, menumbuhkan sikap, serta dapat meningkatkan gairah belajar.

Adapun manfaat dari penerapan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Banyak topik-topik yang tertuang di setiap mata pelajaran mempunyai keterkaitan konsep dengan yang dipelajari siswa.
- b. Pada pembelajaran tematik memungkinkan siswa memanfaatkan keterampilannya yang dikembangkan dari mempelajari keterkaitan antar mata pelajaran.
- c. Pembelajaran tematik melatih siswa untuk semakin banyak membuat hubungan inter dan antar mata pelajaran, sehingga siswa mampu memproses informasi dengan cara yang sesuai daya pikirannya dan memungkinkan berkembangnya jaringan konsep-konsep.
- d. Pembelajaran tematik membantu siswa dapat memecahkan masalah dan berpikir kritis untuk dapat dikembangkan melalui keterampilan dalam situasi nyata.
- e. Daya ingat (retensi) terhadap materi yang dipelajari siswa dapat ditingkatkan dengan jalan memberikan topik-topik dalam berbagai ragam situasi dan berbagai ragam kondisi.

---

<sup>40</sup> Nasrul dan Fadhli, *Pembelajaran Terpadu Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip Dan Model*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2018), hal.9-10.

- f. Dalam pembelajaran tematik transfer pembelajaran dapat mudah terjadi bila situasi pembelajaran dekat dengan situasi kehidupan nyata.<sup>41</sup>

### 3. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Ruang lingkup pembelajaran tematik yang mencakup seluruh materi pelajaran serta muatan lokal dan pengembangan diri, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Pendidikan Agama
- b. Bahasa Indonesia
- c. Matematika
- d. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
- e. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
- f. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- g. Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)
- h. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK),
- i. Muatan Lokal (bahasa daerah, bahasa Inggris).<sup>42</sup>

Pemadatan dan pengintegrasian materi pelajaran dalam kurikulum tematik akan memudahkan para siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Namun yang perlu diingat bahwa pendekatan kurikulum tematik yang menekankan pada pemadatan dan pengintegrasian materi pelajaran di sekolah bukan berarti jam belajar di sekolah menjadi berkurang. Tetapi justru semakin bertambah. Hal tersebut terjadi dikarenakan penerapan kurikulum tematik dalam

---

<sup>41</sup> Sukayati, *Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Merupakan Terapan Dari Pembelajaran Terpadu*, (Yogyakarta: 2004, Puskas Pengembangan Penataran Guru (PPPG)), hal.4.

<sup>42</sup> Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), *Rangkuman Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: BNSP, 2006), hal. 4.

program pengajaran di sekolah mengharuskan siswa aktif dalam pembelajaran dan mengobservasikan setiap tema yang menjadi bahasan.<sup>43</sup>

#### 4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Kelebihan dari pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangannya.
- b. Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
- c. Kegiatan belajar bermakna bagi anak sehingga halnya dapat bertahan lama.
- d. Keterampilan berpikir anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu keterampilan berpikir anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.
- e. Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan anak.
- f. Keterampilan sosial anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.<sup>44</sup>

Sedangkan Kelemahan dari pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa dalam kurikulum masih terpisah-pisah ke dalam mata pelajaran mata pelajaran yang ada. Hal ini menyulitkan guru dalam mengembangkan program pembelajaran terpadu.

Di samping itu, tidak semua kompetensi dasar dapat dipadukan.

---

<sup>43</sup> Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk SD/MI*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hal.30.

<sup>44</sup> Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2010), hal. 88.

- b. Dalam pelaksanaan pembelajaran terpadu dibutuhkan sarana dan prasarana belajar yang memadai untuk mencapai kompetensi dasar secara optimal. Jika tidak, maka proses pelaksanaan pembelajaran terpadu tidak akan berjalan dengan baik, dan hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.
- c. Belum semua guru memahami konsep pembelajaran terpadu ini secara utuh, bahkan ada kecenderungan yang menjadi kendala utama dalam pelaksanaannya yaitu sifat konservatif guru, dalam arti bahwa pada umumnya guru merasa senang dengan proses pembelajaran yang sudah biasa dilakukannya yaitu pembelajaran yang konvensional.<sup>45</sup>

### **C. Hasil Belajar**

#### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, yang dimaksud dengan hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha.<sup>46</sup> Sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan yaitu berupa tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>47</sup>

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil

---

<sup>45</sup> Hernawan dan Resmini, *Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), hal. 1-8.

<sup>46</sup> Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Bali Pustaka, 2008), hal.391.

<sup>47</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal.2.

tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>48</sup> Sebagaimana menurut Dimiyati dan Mudjiono yang menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar, dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru.<sup>49</sup> Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh dari kegiatan belajar yang mencakup ranah afektif, kognitif, dan psikomotor.<sup>50</sup> Sementara itu, Slameto menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>51</sup>

Berdasarkan penjelasan hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu tingkat hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran dengan sejumlah materi yang ditunjukkan dalam bentuk nilai tes diberikan guru.

## 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

### a. Faktor internal siswa, adapun faktor ini meliputi:

#### 1) Faktor fisiologis

---

<sup>48</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal.5.

<sup>49</sup> Saur Tampublon, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Erlangga, 2014), hal.140.

<sup>50</sup> Sudjana, *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2001), hal 8.

<sup>51</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, ...., hal.2.

2) Faktor psikologis<sup>52</sup>

b. Faktor eksternal siswa. Adapun faktor in diantaranya meliputi:

- 1) Faktor sosial yang terdiri dari: a) faktor lingkungan keluarga, b) faktor dalam lingkungan pendidikan formal, dan c) faktor dari masyarakat.
- 2) Faktor non sosial yang terdiri dari: a) keadaan alam seperti cuaca, udara, waktu, dan sebagainya, b) tempat belajar yang dipakai seperti letak pergedungan serta ruang belajar, c) alat-alat yang dipakai dalam belajar, buku bacaan, alat-alat tulis dan alat peraga lainnya.

Namun dari pada itu, yang menjadi faktor utama dalam mempengaruhi hasil belajar adalah guru, karena guru dituntut untuk dapat menerapkan beberapa metode mengajar yang berbeda sesuai dengan masih-masing langkahnya. Tingkat keefektifan seorang guru adalah guru yang tidak hanya terfokus pada salah satu metode mengajar saja. Ini artinya seorang guru idealnya tidak boleh terpaku hanya pada satu metode mengajar saja, karena dalam mengajar seorang guru harus dapat menyesuaikan dengan kondisi agar terciptanya pembelajaran yang berkualitas.<sup>53</sup>

3. Indikator Hasil Belajar

Menurut Muhibbin Syah yang menyatakan bahwa indokator hasil belajar yaitu nilai belajar siswa. Adapun nilai tersebut yaitu sebagai berikut:

---

<sup>52</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 133.

<sup>53</sup> Valiant Lukad Perdana Sutrisno, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol.6, No. 1, 2016, hal. 113.

a. Kognitif (Pengetahuan)

Hasil belajar ranah kognitif meliputi penguasaan konsep, ide, pengetahuan faktual, dan berkenaan dengan keterampilan-keterampilan intelektual.

b. Afektif (Sikap)

Hasil belajar ranah afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai, perasaan, dan emosi, karakter, falsafah pribadi, konsep diri, tingkat penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu, dan kesehatan mental yang melekat dan membentuk kepribadian seseorang.

c. Psikomotrik (Keterampilan)

Hasil belajar ranah psikomotorik berkenaan dengan diekspresikan dalam bentuk keterampilan menyelesaikan tugas-tugas manual dan gerakan fisik atau kemampuan melakukan sesuatu. Adapun hasil belajar psikomotorik mencakup dari aspek sosial yang berupa keterampilan berkomunikasi.

#### D. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang dikaitkan dalam penelitian ini dengan Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Sumber Energi pembelajaran 1 yang memuat pembelajaran IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi tiap pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.1** Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
<b>IPA</b>		<b>IPA</b>	
3.5	Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin,air, matahari, panas bumi, bahan	3.5.1	Menyebutkan macam-macam sumber energi dan perubahannya dalam kehidupan sehari-hari.
		3.5.2	Menjelaskan sumber energi

bakar organik, dan nuklir)	alternatif dan perubahan bentuk energi.
4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	4.5.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran tentang perubahan bentuk energi.
<b>IPS</b> 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	<b>IPS</b> 3.1.1 Menyebutkan macam-macam karakteristik sumber daya alam. 3.1.2 Menjelaskan manfaat dari sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota sampai tingkat provinsi.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
<b>Bahasa Indonesia</b> 3.2 Mencermati keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual.	<b>Bahasa Indonesia</b> 3.2.1 Menemukan keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks tulisan. 3.2.2 Mengidentifikasi keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks tulisan.
4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan.	4.2.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan.

## 1. Sumber Energi

Sumber energi merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar yang dapat menghasilkan energi. Sumber energi dapat berupa sumber energi primer dan energi sekunder.

a. Sumber Energi Primer

1) Matahari



**Gambar 2.2** Energi Matahari  
Sumber: (<https://bit.ly/3yQRdZd>)

Matahari merupakan sumber energi yang paling penting bagi kehidupan manusia. Energi cahaya matahari dapat dimanfaatkan tumbuhan untuk fotosintesis. Fotosintesis adalah proses membuat makanan pada tumbuhan. Panas matahari juga dapat dimanfaatkan manusia untuk mengeringkan pakaian, menjemur ikan, memanaskan air, serta menghasilkan listrik.

2) Air



**Gambar 2.3** Sumber Energi Air  
Sumber : (<https://bit.ly/3wMyHi2>)

Air diperlukan makhluk hidup untuk minum dan mencuci. Namun air juga dapat dimanfaatkan untuk memutar kincir air dan membangkitkan listrik.

### 3) Angin



**Gambar 2.4** Energi Angin  
Sumber : (<https://bit.ly/3lD8hKA>)

Angin dimanfaatkan untuk menghasilkan energi gerak. seperti dapat memutar kincir angin, mendorong perahu layar, dan mengeringkan pakaian serta dapat juga sebagai pembangkit tenaga listrik.

### 4) Makanan



**Gambar 2.5** Energi Makanan  
Sumber: (<https://bit.ly/39SvUMI>)

Makanan dapat berasal dari tumbuhan dan hewan. Bahan makanan menghasilkan energi kimia bagi tubuh yang kemudian diubah menjadi energi gerak dan energi panas dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

b. Sumber Energi Sekunder

1) Bahan Bakar Fosil



**Gambar 2.6** Energi Bahan Bakar Fosil  
Sumber: (<https://bit.ly/3yQSNu7>)

Bahan bakar fosil dihasilkan oleh sisa-sisa makhluk hidup yang terkubur dalam bumi selama berjuta-juta tahun lamanya. seperti minyak bumi, batu bara, dan gas alam. Minyak bumi diolah menjadi berbagai bahan bakar, misalnya minyak tanah, bensin, dan solar.

2) Listrik



**Gambar 2.7** Energi Listrik  
Sumber : (<https://bit.ly/3sRIUJ5>)

Listrik adalah sumber energi sekunder yang dihasilkan dari sumber energi lain. Listrik banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari seperti untuk menyalakan peralatan elektronik.



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimen Design*, dengan desain penelitian *Nonequivalent pre-test* dan *post-test*. Desain dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yang masing-masing kelompok ditentukan, adapun kelompok pertama diberikan perlakuan (eksperimen), sedangkan kelompok kedua yang tidak diberikan perlakuan (kontrol).<sup>54</sup> Kedua kelompok ini memiliki perlakuan yang sama, namun yang membedakannya hanya kelompok kelas eksperimen saja yang menggunakan *Media Crossword Puzzle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Gambaran dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Kelas	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: Keadaan sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen

O<sub>2</sub>: Keadaan setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen

O<sub>3</sub>: Keadaan sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol

O<sub>4</sub>: Keadaan setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen

X: *Treatment* (Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *crossword puzzle*)

Berdasarkan tabel diatas bahwasanya tes dilaksanakan sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung, data yang terkumpul akan dianalisis untuk melihat keberhasilan dalam belajar siswa dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*.

---

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Bandung: Alfabeta. 2016), h. 116.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Aceh Besar, bertempat di Jalan Lambaro Angan Miruk Taman Desa Miruk Taman, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar. Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dijadikan kesimpulan.<sup>55</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 74 orang siswa.

### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu.<sup>56</sup> Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Yang dimaksud dari *Purposive Sampling* adalah teknik dalam penentuan sample dengan pertimbangan tertentu. Maka yang dapat diambil sample adalah kelas IV B yang menjadi kelas eksperimen dan kelas IV A menjadi kelas kontrol. Adapun siswa pada kelas IV B berjumlah 39 siswa sedangkan kelas IV A berjumlah 39 orang.

---

<sup>55</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal.6

<sup>56</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, ..., h.62.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang diolah secara kuantitatif dan disusun secara sistematis. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Soal Tes**

Instrumen soal tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Adapun yang dimaksud dengan tes awal (*pretest*) adalah tes yang dilakukan sebelum proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan tes akhir (*posttest*) adalah tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran dengan tujuan untuk melihat hasil belajar siswa. Adapun tes ini berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal tes.

##### **2. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran**

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran tersebut digunakan untuk mengetahui kendala guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle*..

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu sebagai berikut:

##### **1. Tes**

Tes adalah teknik untuk mengukur pengetahuan atau pengalaman kinerja seseorang, dengan tujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan dengan menggunakan media *crossword puzzle*. Adapun tes

digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test* yang berbentuk *Multiple choice* dengan banyaknya soal 20 butir.

## 2. Lembar Observasi keterlaksanaan pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran adalah lembar pengamatan terhadap guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle*. Adapun tujuan dari lembar observasi ini adalah untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Sebagaimana lembar ini yang terdiri dari 10 pernyataan dengan memberikan tanda *checklist* pada pilihan jawaban yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dinilai oleh observer. Terdapat dua alternatif jawaban yaitu Ya dengan skor 1, dan Tidak dengan skor 0.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data hasil belajar siswa dalam penelitian ini dianalisis sebagai berikut:

### 1. Uji Normalitas

Analisis ini dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kenormalan sampel yang diteiti. Uji normalitas ini diuji dengan statistik *Kolmogorov-Smirnov*, dengan menggunakan SPSS versi 24.

### 2. Uji Homogenitas

Analisis ini dengan tujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berhasil dengan variansi yang sama, dengan menggunakan SPSS versi 24.

### 3. Uji Regresi Linear Sederhana

Pengujian ini dilakukan dengan ditransformasikan suatu variabel bebas dan mengendalikan variabel tidak bebas sehingga diperoleh suatu gambaran hubungan sebab akibat dalam hipotesis, persamaan umum dari model penelitian dengan menggunakan model regresi linear sederhana. Adapun bentuk persamaan regresi linear sederhana X terhadap Y adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

a = Bilangan Kostanta

b = Angka arah atau koefisien regresi

X= Variabel terikat

Y = Variabel bebas

Regresi linear sederhana adalah regresi linear dimana variabel yang terlibat di dalamnya hanya dua, yaitu variabel terikat Y dan variabel bebas X serta berpangkat satu.<sup>57</sup> Pengujian regresi linear sederhana ini dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 24.

### 4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan melalui uji-t yaitu *independent sample t test* dengan tujuan untuk mengetahui apakah dua sampel yang berhubungan berasal dari populasi yang memiliki mean yang sama atau tidak. Uji-t dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 24

---

<sup>57</sup> Misbahuddin dan Iqlal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.68.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis penelitian perlu terlebih dahulu dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

$H_1$  : Media *Crossword Puzzle* berpengaruh dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

$H_0$  : Media *Crossword Puzzle* tidak berpengaruh dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hipotesis diatas pengujian dilakukan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  (95%) dengan derajat kebebasan ( $df = (n_1 + n_2 - 2)$ ), dimana kriteria ini dapat dinyatakan:

- Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ . Maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Adapun teknik analisis lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan persamaan yaitu:

$$P = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase Keterlaksanaan

xi : Perolehan Skor

n : Skor maksimal

Dari hasil analisis tersebut kemudian dikonversikan kedalam tabel klasifikasi keterlaksanaan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Klasifikasi Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran**

Rentang Nilai (%)	Kategori
$K \geq 90$	Sangat Baik
$80 \leq K < 90$	Baik

$70 \leq K < 80$	Cukup Baik
$60 \leq K < 70$	Kurang Baik
$K < 60$	Sangat Kurang

(Sumber: Yuni Yamasari, 2010)



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Proses penelitian dan pengumpulan data diselenggarakan di MIN 3 Aceh Besar Gampong Miruk Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar pada tanggal 19 s/d 24 Oktober 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-A dan IV-B. Proses pembelajaran yang ditetapkan melalui penggunaan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar.

#### **A. Hasil Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design*, bentuk dari penelitian adalah *Nonequivalent pre-test* dan *post-test*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *crossword puzzle* dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar yang berjumlah 74 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh populasi kelas IV-A dan kelas IV-B dimana kelas IV-A sebagai kelas kontrol berjumlah 37 orang dan siswa kelas IV-B sebagai kelas eksperimen berjumlah 37 orang. Pada kelas eksperimen peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle*. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah mempersiapkan instrument penelitian yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), soal *Pre-test*, soal *Post-test*, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

## 1. Aktivitas Guru Dengan Menggunakan Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik

Media *Crossword Puzzle* merupakan sebuah alat perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Proses penggunaan media *crossword puzzle* pada pembelajaran tematik kelas IV MIN 3 Aceh Besar, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang diamati oleh 2 orang observer. Adapun data hasil yang diperoleh dari penilaian 2 orang observer dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.1 Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media *Crossword Puzzle***

No	Deskripsi Kegiatan	Skor	
		Kelas A	Kelas B
	<b>Tahap 1 :Menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa</b>		
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	5	5
2	Guru memberikan motivasi kepada siswa	4	3
3	Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian.	4	4
	<b>Tahap 2 : Menyajikan/ Menyampaikan informasi</b>		
4	Guru menyuruh membaca materi.	4	4
5	Guru mengkondisikan semua siswa untuk membaca materi	4	3
6	Guru memancing siswa bertanya terkait materi yang belum dipahami.	3	4
	<b>Tahap 3 : Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar</b>		
7	Guru mengkondisikan siswa menjadi beberapa kelompok dan mendapatkan <i>crossword puzzle</i> .	5	4
8	Guru memberikan arahan kepada siswa terkait permainan <i>crossword puzzle</i> .	5	5
9	Guru memberikan waktu untuk mengisi 5 pernyataan pada <i>crossword puzzle</i> .	5	5

10	Guru meminta Siswa untuk berdiskusi dan mengisi pernyataan <i>crossword puzzle</i> .	4	4
11	Guru mengarahkan siswa lainnya juga untuk mengisi pernyataan <i>crossword puzzle</i> secara bergantian.	4	3
12	Guru menyuruh siswa menggantikan <i>crossword puzzle</i> dengan kelompok lain yang berbeda.	4	4
13	Guru meminta setiap kelompok untuk memberi poin terkait <i>crossword puzzle</i> kelompok yang diterima, kemudian diminta untuk mengumpulkan <i>crossword puzzle</i> tersebut ke depan.	5	4
14	Guru meminta siswa untuk membuat contoh lain dari <i>crossword puzzle</i> yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari	3	3
15	Guru mengembalikan <i>crossword puzzle</i> yang sudah diberi poin kepada kelompok yang semula.	5	5
16	Setelah ronde pertama selesai, kemudian dilanjutkan ronde kedua dengan perlakuan hal yang sama sampai semua pernyataan <i>crossword puzzle</i> terisi.	4	5
17	Guru memancing siswa untuk bertanya kembali terkait materi yang belum dipahami.	4	3
18	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok serta memberikan pengarahan.	5	5
19	Guru meminta siswa untuk berdiskusi terkait LKPD yang telah diberikan.	4	5
	<b>Tahap 4 : Membimbing kelompok bekerja dan Belajar</b>		
20	Guru meminta siswa merumuskan jawaban dari persoalan yang ada didalam LKPD.	4	5
21	Guru menyuruh siswa mempresentasikan hasil diskusi dari persoalan yang ada didalam LKPD.	5	5
22	Guru meminta siswa untuk menyampaikan kesimpulan hasil belajar dan memberi penguatan	5	5
	<b>Tahap 5 : Evaluasi</b>		
23	Guru menyuruh siswa mengerjakan soal tes tulisan yang dibagikan guru.	5	5
	<b>Tahap 6 : Memberikan penghargaan</b>		
24	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi.	5	5
	<b>Jumlah</b>	<b>105</b>	<b>103</b>
	<b>Persentase</b>	<b>87.50%</b>	<b>85.83%</b>

Berdasarkan tabel 4.1 keterlaksanaan pembelajaran dengan media *crossword puzzle* diperoleh jumlah dari kelas A kontrol yaitu 105 dengan persentase 87.50 % yang berada kategori baik, dan diperoleh jumlah pada kelas B eksperimen yaitu 103 dengan persentase 85.83% yang berada pada kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik dengan menggunakan media *crossword puzzle* memiliki kriteria kegiatan pembelajaran yang baik.

## 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar yang telah peneliti peroleh melalui instrumen soal *Pre-test* dan soal *Post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.2 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* pada Kelas Eksperimen**

Siswa	Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen		Kriteria
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
X1	40	60	Tidak Tuntas
X2	30	70	Tuntas
X3	20	40	Tidak Tuntas
X4	40	80	Tuntas
X5	50	100	Tuntas
X6	30	60	Tidak Tuntas
X7	30	80	Tuntas
X8	50	70	Tuntas
X9	80	40	Tidak Tuntas
X10	20	100	Tuntas
X11	30	50	Tidak Tuntas
X12	40	80	Tuntas

X13	50	80	Tuntas
X14	40	50	Tidak Tuntas
X15	20	60	Tidak Tuntas
X16	50	100	Tuntas
X17	40	100	Tuntas
X18	50	80	Tuntas
X19	30	60	Tidak Tuntas
X20	60	60	Tidak Tuntas
X21	30	70	Tuntas
X22	10	80	Tuntas
X23	50	80	Tuntas
X24	20	30	Tidak Tuntas
X25	30	40	Tidak Tuntas
X26	50	70	Tuntas
X27	10	20	Tidak Tuntas
X28	60	80	Tuntas
X29	40	80	Tuntas
X30	50	90	Tuntas
X31	40	80	Tuntas
X32	30	70	Tuntas
X33	30	40	Tidak Tuntas
X34	60	60	Tidak Tuntas
X35	40	70	Tuntas
X36	40	70	Tuntas
X37	50	70	Tuntas
<b>Jumlah</b>	1440	2520	
<b>Rata-rata</b>	<b>38.92</b>	<b>68.11</b>	

Berdasarkan tabel 4.2 nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen di atas diketahui kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada pembelajaran tematik adalah 70. Sebagaimana terlihat pada tabel 4.2 banyaknya siswa kelas eksperimen yang mengikuti tes yaitu 37 orang. adapun siswa yang tuntas sebanyak 23 orang sedangkan siswa yang tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum atau tidak tuntas 14 orang.

Sedangkan data hasil penelitian dari kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* pada Kelas Kontrol**

Siswa	Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol		Kriteria
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	
s1	40	70	Tuntas
s2	50	60	Tidak Tuntas
s3	20	40	Tidak Tuntas
s4	60	60	Tidak Tuntas
s5	10	40	Tidak Tuntas
s6	70	80	Tuntas
s7	40	60	Tidak Tuntas
s8	80	100	Tuntas
s9	40	40	Tidak Tuntas
s10	50	60	Tidak Tuntas
s11	50	70	Tuntas
s12	60	80	Tuntas
s13	70	90	Tuntas
s14	30	60	Tidak Tuntas
s15	40	50	Tidak Tuntas
s16	40	80	Tuntas
s17	50	50	Tidak Tuntas
s18	20	60	Tidak Tuntas
s19	50	60	Tidak Tuntas
s20	60	70	Tuntas
s21	60	80	Tuntas
s22	40	70	Tuntas
s23	50	70	Tuntas
s24	50	80	Tuntas

s25	70	70	Tuntas
s26	40	50	Tidak Tuntas
s27	30	50	Tidak Tuntas
s28	50	80	Tuntas
s29	60	70	Tuntas
s30	60	80	Tuntas
s31	60	90	Tuntas
s32	40	50	Tidak Tuntas
s33	40	50	Tidak Tuntas
s34	70	80	Tuntas
s35	50	60	Tidak Tuntas
s36	50	70	Tuntas
s37	60	70	Tuntas
<b>Jumlah</b>	<b>1810</b>	<b>2450</b>	
<b>Rata-rata</b>	<b>48.92</b>	<b>66.22</b>	

Berdasarkan tabel 4.3 nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol di atas diketahui kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada pembelajaran tematik adalah 70. Sebagaimana terlihat pada tabel 4.3 banyaknya siswa kelas kontrol yang mengikuti tes yaitu 37 orang. Adapun siswa yang tuntas sebanyak 20 orang sedangkan siswa yang tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum atau tidak tuntas 17 orang.

### 3. Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa

Data hasil analisis *descriptive* pada kelas eksperimen yang telah diolah dengan SPSS 24 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Data Hasil *Descriptive Statistic* Kelas Ekperimen**

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
pre_eks	37	10	80	1440	38.92	14.867
post_eks	37	20	100	2520	68.11	19.697

Valid N (listwise)	37				
-----------------------	----	--	--	--	--

Sumber: *Data yang diolah dengan SPSS Versi 24*

Berdasarkan tabel 4.4 data *hasil descriptive statistic* di atas diketahui N jumlah siswa yang mengikuti *pre-tets* sebanyak 37 orang, nilai terendah yaitu 10 dan nilai tertinggi 80. Jumlah nilai yang diperoleh secara keseluruhan yaitu 1440 dengan nilai rata-rata (*mean*) 38,92 dan standar deviasi 14,867. Adapun pada jumlah siswa yang mengikuti *post-test* sebanyak 37 orang, nilai terendah yaitu 20 dan nilai tertinggi 100. Jumlah nilai yang diperoleh secara keseluruhan yaitu 2520 dengan nilai rata-rata (*Mean*) 68,11 dan standar deviasi 19,697.

Adapun Data hasil analisis *descriptive* pada kelas kontrol yang telah diolah dengan menggunakan SPSS 24 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5 Data Hasil *Descriptive Statistic* Kelas Kontrol**

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
pre_kontrol	37	10	80	1810	48.92	15.236
post_kontrol	37	40	100	2450	66.22	14.786
Valid N (listwise)	37					

Sumber: *Data Hasil yang diolah dengan SPSS versi 24*

Berdasarkan tabel 4.5 data hasil *descriptive statistic* di atas diketahui N jumlah siswa yang mengikuti *pre-tets* sebanyak 37 orang, nilai terendah yaitu 10 dan nilai tertinggi 80. Jumlah nilai yang diperoleh secara keseluruhan yaitu 1810 dengan nilai rata-rata (*mean*) 48,92 dan standar deviasi 15,236. Adapun pada jumlah siswa yang mengikuti *post-test* sebanyak 37 orang, nilai terendah yaitu 40

dan nilai tertinggi 100. Jumlah nilai yang diperoleh secara keseluruhan yaitu 2450 dengan nilai rata-rata (*Mean*) 66,22 dan standar deviasi 14.786.

Selanjutnya dilakukan analisis data uji prasyarat dan uji hipotesis. Adapun pengujian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

### 1. Pengujian Normalitas Hasil Belajar

Pengujian normalitas ini dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian data normalitas peneliti melihat pada tabel kolom *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 0.05 dengan ketentuan pengambilan keputusan yaitu sebagai berikut:

Ha: Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Ho: Data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika hasil nilai signifikansi yang diperoleh  $\geq 0,05$  maka Ha diterima,

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka Ha ditolak.

**Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Normalitas**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasil	pre-eks	0.131	37	0.109	0.951	37	0.107
	post-eks	0.160	37	0.018	0.943	37	0.059
	pre - kontrol	0.150	37	0.035	0.952	37	0.112
	post-kontrol	0.142	37	0.059	0.952	37	0.115

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: *Data Hasil yang diolah dengan SPSS versi 24*

Berdasarkan tabel 4.6 hasil analisis uji normalitas di atas dengan *Test of Normality Shapiro-Wilk*, Diketahui banyaknya data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol yaitu 37, diperoleh nilai signifikansi pre-test

pada kelas eksperimen  $0.107 \geq 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Adapun pada nilai signifikansi post test pada kelas eksperimen yaitu  $0.059 \geq 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi pre-test  $0.112 \geq 0,05$  maka  $H_a$  diterima, adapun nilai signifikansi post test  $0.115 \geq 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa nilai pre-test dan pada post test pada kedua kelas tersebut sama-sama memiliki penyebaran data yang berdistribusi normal.

## 2. Pengujian Homogenitas

Pengujian ini dilakukan untuk melihat bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Dilakukannya uji homogenitas adalah untuk mengetahui sama tidaknya varian dua buah distribusi atau lebih. Dan untuk mengetahui data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau tidak. Bentuk hipotesis untuk uji homogenitas adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada variansi antara nilai hasil belajar kelas eksperimen dan nilai hasil belajar kelas kontrol (kedua data homogen).

$H_a$ : Terdapat perbedaan variansi antara nilai hasil belajar kelas eksperimen dan nilai belajar kelas kontrol (kedua data tidak homogen).

Adapun kriteria dalam pengujian adalah jika  $\text{Sig.} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan jika  $\text{Sig.} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

**Tabel 4.7 Hasil Pengujian Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	0.001	1	72	0.979
	Based on Median	0.000	1	72	1.000
	Based on Median and with adjusted df	0.000	1	71.756	1.000
	Based on trimmed mean	0.001	1	72	0.972

Sumber: Data Hasil yang diolah dengan SPSS versi 24

Untuk mengetahui data varian bersifat homogen atau tidak, maka dapat dilihat dari pengambilan keputusannya yaitu:

Berdasarkan tabel 4.7 hasil pengujian homogenitas di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0.979. maka dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data yang diperoleh dari kedua kelas bersifat homogen atau memiliki varians sama.

### 3. Uji Regresi Linear Sederhana

#### a. Uji Regresi Linear

Hasil dari pengujian regresi linear yang sudah diolah dengan SPSS 24 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.8 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	109.029	10.149		10.743	0.000

Hasil Belajar	0.335	0.140	0.454	2.392	0.026
---------------	-------	-------	-------	-------	-------

a. Dependent Variable: Media Crossword Puzzle

Sumber: (Data yang sudah diolah dengan SPSS 24)

Berdasarkan tabel 4.11 hasil pengujian persamaan regresi linear di atas, diketahui konstanta dan koefisien persamaan regresi linear diperoleh dari kolom B, sehingga persamaan regresi yang dihitung dengan persamaan sebagai berikut.

$$Y = a + bx$$

$$Y = 109.029 + 0.335X$$

Dari persamaan diatas, diketahui  $a = 109.029$ , perolehan nilai tersebut menunjukkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar apabila media *crossword puzzle* digunakan dalam proses pembelajaran, dan nilai  $b = 0.335$  yang menunjukkan media crossword puzzle diterapkan dan terealisasi maka hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan. Hasil dari pengujian regresi sesuai dengan tabel 4.10 yang menunjukkan bahwa media *crossword puzzle* berpengaruh positif terhadap terhadap hasil belajar siswa, yang mana dilihat dari perolehan hasil dengan nilai signifikan media *crossword puzzle* adalah 0,026 dan nilai  $t_{hitung} = 2.392$  hal ini berarti  $H_0$  ditolak.

#### a. Uji Persamaan Signifikansi Regresi

Uji persamaan signifikansi regresi yang dilandaskan dengan ketentuan dengan Hipotesis Statistik yaitu: Jika  $H_0 : \beta = 0$  dapat dinyatakan regresi berarti, dan apabila  $H_0 : \beta \neq 0$  maka dapat dinyatakan regresi tidak berarti. Adapun hasil dari pengujian persamaan signifikansi regresi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.9 Hasil Uji Persamaan Signifikansi Regresi**

<b>ANOVA<sup>a</sup></b>
--------------------------

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1235.230	1	1235.230	5.723	.026 <sup>b</sup>
	Residual	4748.103	22	215.823		
	Total	5983.333	23			

a. Dependent Variable: Media Crossword Puzzle

b. Predictors: (Constant), Hasil Belajar

Sumber: *Data yang diolah SPSS 24*

Berdasarkan hasil pengujian persamaan signifikansi Regresi pada tabel 4.12 di atas diduga bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar dengan memperoleh nilai F sebesar 5.723 dan sig = 0.026. Sesuai dengan ketentuan bahwa nilai signifikan =  $0.026 < 0,05$ . Sehingga hipotesis diduga adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar dapat diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media *crossword puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

#### 4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan jika sudah memenuhi pengujian sebelumnya yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis yang digunakan pada analisis data disini yaitu uji t independent, adapun rumusan hipotesis yang akan diuji adalah:

$H_1$  : Media *Crossword Puzzle* berpengaruh dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

$H_0$  : Media *Crossword Puzzle* tidak berpengaruh dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan pada uji hipotesis ini yaitu berdasarkan ketentuan signifikansi sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

Jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima

Adapun hasil analisis dari pengujian hipotesis dengan menggunakan spss versi 24 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Hasil Pengujian T**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	4.200	0.044	2.088	72	0.040	8.919	4.272	0.402	17.436
	Equal variances not assumed			2.088	63.406	0.041	8.919	4.272	0.382	17.456

Sumber: *Data hasil yang diolah dengan SPSS Versi 24*

Berdasarkan tabel 4.8 hasil pengujian hipotesis di atas terlihat bahwa (sig.2-tailed) dengan pengujian *Independent Samples Test* diperoleh 0,040. Dimana nilai  $0,040 < 0,05$ . Maka dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikansi dari penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas IV MIN 3 Aceh Besar.

## B. Pembahasan

### 1. Aktivitas guru Dengan Menggunakan Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik

Media *crossword Puzzle* merupakan salah satu peangkat pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Sebagaimana menurut Fatwayani yang menyatakan media *crossword puzzle* merupakan media yang lebih berpusat pada siswa sehingga akan lebih menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan, siswa dapat berinteraksi, mengasah daya pikir siswa serta dapat menggali potensi siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle*.<sup>58</sup>

Adapun proses penggunaan dari media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik pada penelitian ini peneliti menelusuri dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang diamati oleh 2 orang observer pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil dari penilaian 2 orang observer yang telah dianalisis dengan menggunakan rumus persentase yaitu pada kelas ekperimen diperoleh 85,83% dengan kategori baik, dan kelas kontrol diperoleh 87,50% dengan kategori baik. Dengan demikian disimpulkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik memiliki kriteria baik.

### 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

---

<sup>58</sup> Fatwayani, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Persebaran Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mathalibul Hudamlonggo Kabupaten Jepara", *Skripsi*, Semarang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, 2013, hal. 3.

Proses untuk mengetahui hasil belajar dilakukannya dengan soal tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran dengan tujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan pengetahuan yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle*. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Slameto yang menyatakan hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah keberhasilan belajar. Hasil belajar merupakan acuan untuk mengukur sejauh mana pembelajaran yang telah dilakukan berhasil dicapai atau mengukur kemampuan siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar suatu mata pelajaran tertentu.<sup>59</sup> Sebagaimana diketahui media *crossword puzzle* merupakan salah satu media cetak yang berisi pernyataan dengan bentuk kotak-kotak, sehingga dapat dijadikan sebagai unsur permainan dan dapat melatih daya pikir siswa untuk mempermudah dalam pemahaman materi yang diajarkan.

Sebagaimana dari hasil penelitian yang dilakukan pada dua kelas eksperimen dan kontrol diketahui bahwa kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70. Dari hasil penelitian diperoleh data hasil belajar siswa yang tuntas pada kelas eksperimen berjumlah 23 orang siswa, dan 14 siswa yang tidak tuntas. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh data siswa yang tuntas berjumlah 20 orang siswa, dan yang tidak tuntas berjumlah 17 orang siswa.

---

<sup>59</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.2.

### 3. Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pengaruh dari Media *crossword puzzle* terhadap Hasil belajar dilihat dari hasil uji hipotesis, di mana sebelum menggunakan uji t dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat yaitu uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji regresi linear sederhana. Kemudian dilakukan uji *independent sample t test*. Sebagaimana hasil analisis data pada uji deskriptif kelas eksperimen diperoleh *pre-test* nilai rata-rata (*mean*) 38,92 dan standar deviasi 14,867. Adapun *post-test* nilai rata-rata (*Mean*) 68,11 dan standar deviasi 19,697. Sedangkan hasil deskriptif pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pre-test* yaitu 48,92 dan *post-test* 66,22, standar deviasi pada *pre-test* yaitu 15.236 dan *post-test* 14,786. Uji normalitas diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen *pre-test*  $0.107 > 0,05$ , dan *post-test*  $0.059 > 0,05$ . Sedangkan nilai Sig. pada kelas kontrol *pre-test*  $0,112 > 0,05$  dan *post-test*  $0,115 > 0,05$ , maka dapat dinyatakan bahwa data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi varians adalah  $0,979 > 0,05$  dan  $H_a$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians homogen. Adapun hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *independent t test* pada taraf kepercayaan 95% dan derajat keberadaan  $df = 72$  diperoleh nilai t hitung adalah  $2,088 > 1,993$  dan nilai Sig.  $0.040 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *crossword puzzle* lebih tinggi dari pada hasil

belajar pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *crossword puzzle* pada pembelajaran tematik kelas IV MIN 3 Aceh Besar. hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hal ini dibuktikan dari penelitian yang dilakukan oleh Tri Rokhayati pada tahun 2020 dengan judul pengaruh permainan *crossword puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SD IT Harapan Umat Purbalingga menyatakan bahwa dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar dan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar yang dibuktikan dengan hasil *Independent Sample t-test*.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Tri Rokhayati, dkk, "Pengaruh Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SD IT Harapan Umat Purbalingga", *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol.3, No.1, 2020.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

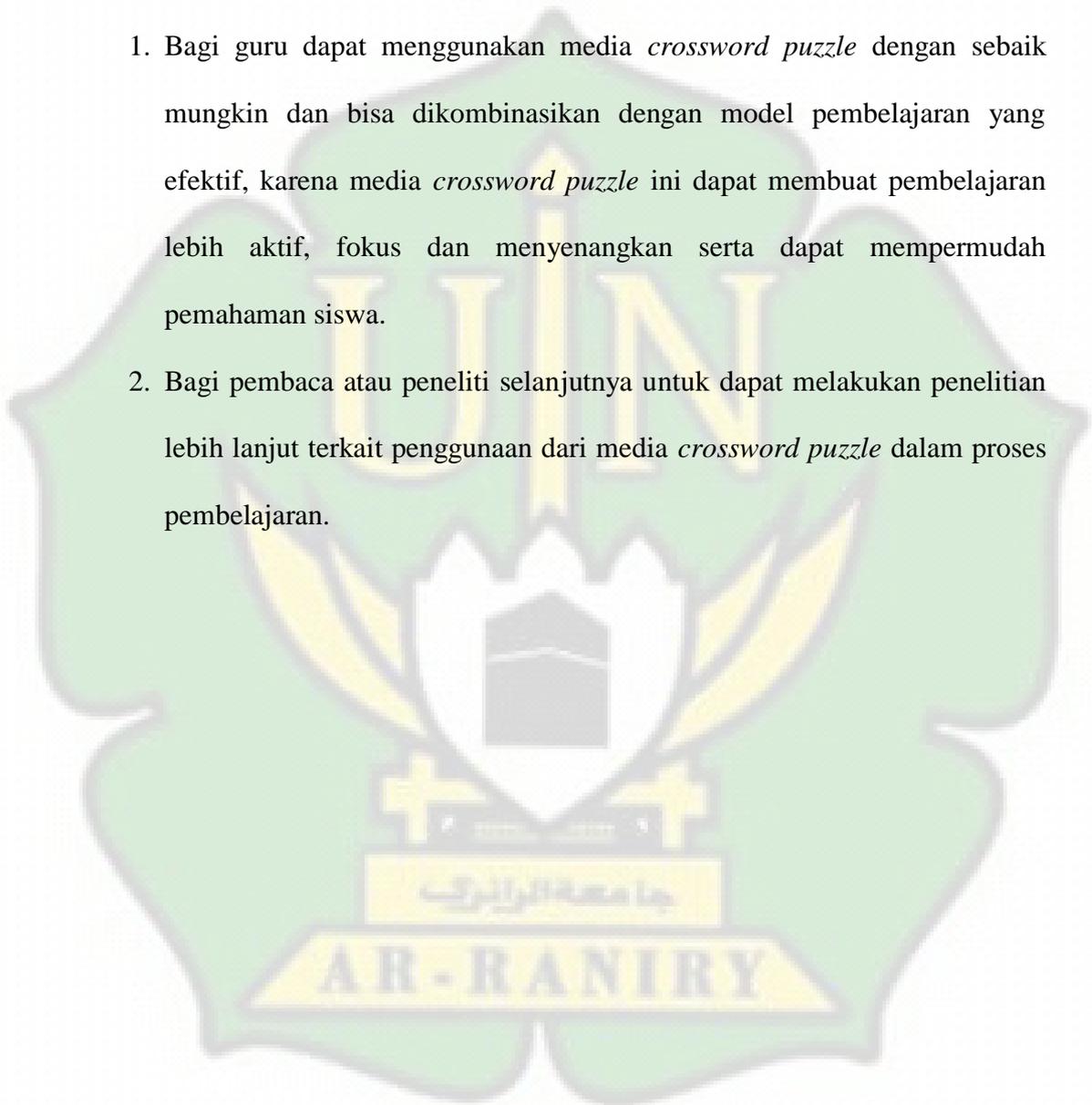
Setelah peneliti melaksanakan penelitian, peneliti menarik beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik memperoleh kriteria baik, dimana diperoleh dari keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen yaitu 85,83% dengan kategori baik, dan keterlaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol diperoleh yaitu 87,50% kategori baik.
2. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 23 orang, sedangkan 14 orang siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dan hasil belajar siswa kelas kontrol yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 20 orang, sedangkan 17 orang siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).
3. Pengaruh media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar diketahui dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *independent t test* pada taraf Sig. 95% dan derajat keberadaan  $df = 72$  diperoleh nilai  $t$  hitung adalah  $2,088 > 1,993$  dan nilai Sig.  $0.040 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Jadi, hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *crossword puzzle* lebih tinggi dari pada hasil belajar pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *crossword puzzle* pada pembelajaran tematik kelas IV MIN 3 Aceh Besar.

## B. Saran

Dari kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru dapat menggunakan media *crossword puzzle* dengan sebaik mungkin dan bisa dikombinasikan dengan model pembelajaran yang efektif, karena media *crossword puzzle* ini dapat membuat pembelajaran lebih aktif, fokus dan menyenangkan serta dapat mempermudah pemahaman siswa.
2. Bagi pembaca atau peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut terkait penggunaan dari media *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Marlina. 2018. "Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Tematik Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas II SDN 4 Kabila Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango", *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA*. 4(2)
- Adam dan Syastra. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam", *Jurnal CBIS*. 3(2).
- Alwi, Hasan. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bali Pustaka
- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). 2006. *Rangkuman Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BNSP.
- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk SD/MI*. Jogjakarta: Diva Press
- Hasbullah. 1999. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Hernawan dan Resmi. 2005. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hisyam, dkk. 2002. *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: CTSD).
- I.I.T Murti. 2021. dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS kelas III", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 4(2).
- Kadir, Abdul dan Hanun Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Linda A.R. dan Retno M.D. 2016. "Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik", *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. 4(3)
- Makmun. 2003. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mardhatillah dan Henra Saputra Tanjung. 2018. "Pengaruh Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Keterampilan Sosial Pada Materi Keragaman

Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan”, *Jurnal Bina Gogik*. 5(2).

N.R. Khasanah, dkk. 2020. “Pengaruh *Crossword Puzzle* Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar”, *Jurnal Buana Pendiidikan Spesial Issue*. 16(30).

Nasrul dan Fadhli. 2018. *Pembelajaran Terpadu Karakterisitik, Landasan, Fungsi, Prinsip Dan Model*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).

Philip E, Johnson. 2004. *Bukan Cara Belajar Biasa: Fifty Nifty Ways: To Help Your Child Become a Better Learner*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer

Rokhayati, Tri, dkk. 2020. “Pengaruh Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SD IT Harapan Umat Purbalingga”, *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 3(1).

Rusman. 2012. *Model –Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sanjaya, Wina. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group

Slameto. 2000. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sudjana. 2001. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production

Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

-----, 2016. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sujana, I Wayan Cong. 2019. “Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia”, *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(1)

Sukayati. 2004. *Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Merupakan Terapan Dari Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPPG)

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sutirjo dan Istuti Mamik. 2004. *Temati: Pembelajaran Tematik*. Malang: Bayumedia

- Sutrisno, Valiant Lukad Perdana. 2016. "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 6(1)
- Suwanto, Wiji. 2008. *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Tafsir, Ahmad. 2002. *Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tampublon, Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga..
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Wahyuningsih, Fitri. 2021. "Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan IPS Kelas V SDN 61 Karara Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022", *Pionir: Jurnal Pendidikan*. 10(1)
- Zaini, Hisyam, Dkk. 2016. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD
- Zaki, Ahmad dan Diyan Yusri. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN DI SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu". *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 7(2)
- Zaki, Ahmad dan Diyan Yusri. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN DI SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu", *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 7(2).
- Zamzani, Nur B. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kaluluang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa", *Skripsi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**  
Nomor: B-4219/Un.08/FTK/KP.07.6/03/2022

**TENTANG**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY**

**DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**

- Menimbang** :
- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
  - Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud.
- Mengingat** :
- Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  - Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
  - Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
  - Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
  - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
  - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK 05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  - Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 09 Maret 2022

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk Saudara:

- Dr. Azhar, M.Pd sebagai pembimbing pertama
- Darniah. S. Ag, MA sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Widya  
NIM : 170209115  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Aceh Besar

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.



Tembusan

- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
- Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
- Pang bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14752/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Kepala MIN 3 Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **WIDIYA / 170209115**

Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : Gampoeng Lamteuba Kec. Seulimeum Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa MIN 3 Aceh Besar***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 14 November 2022  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 14 Desember  
2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 ACEH BESAR**

Jln. Lambaro Angan-Cot Paya Ds. Miruek taman, Kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar  
Telp:(0651) 7551688, Email: 02504.587181kd@gmail.com

No Surat : B-262/Mi.01.04.18/KP.01.1/11/2022  
Lampiran : -  
Hal : Persetujuan selesai penelitian

Kepada Yth :  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar – Raniry  
Darussalam Banda Aceh

Sehubungan dengan surat saudara nomor B-14752/Un.08/FTK-1/TL.00/11/2022 perihal mohon izin untuk menyusun data skripsi, Maka dengan ini kami menerangkan bahwa

Nama : Widiya  
Nim : 170209115  
Fak/ Prodi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar– Raniry Darussalam

Benar Telah selesai melaksanakan tugas penelitian pada tanggal 24 November 2022 dalam rangka Pengumpulan data untuk Penyelesaian Skripsi dengan judul “ **Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa MIN 3 Aceh Besa**”

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan seperlunya.

Aceh Besar, 19 November 2022  
Kepala Madrasah,



Iskandar, S.Ag  
NIP. 196804031997031001

**LEMBAR OBSERVASI  
KETERLAKSANAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK**

Nama Pengajar : Widiya  
 Kelas/ Semester : IV / I  
 Sekolah : MIN 3 Aceh Besar  
 Pembelajaran : Tematik  
 Pertemuan ke- : 1  
 Kelas Eksperimen

**Petunjuk:**

Isilah kolom pada tabel berikut dengan tanda (v) pada skala likert 5 dengan ketentuan keterlaksanaan pembelajaran:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Tidak Baik.

No	Deskripsi Kegiatan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Tahap 1 : Menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa</b>						
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	✓				
2	Guru memberikan motivasi kepada siswa			✓		
3	Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian.		✓			
<b>Tahap 2 : Menyajikan/ Menyampaikan informasi</b>						
4	Guru menyuruh membaca materi.		✓			
5	Semua siswa membaca materi			✓		
6	Siswa bertanya terkait materi yang belum dipahami.		✓			
<b>Tahap 3 : Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar</b>						
7	Siswa mengkondisikan menjadi beberapa kelompok dan mendapatkan <i>crossword puzzle</i> .		✓			

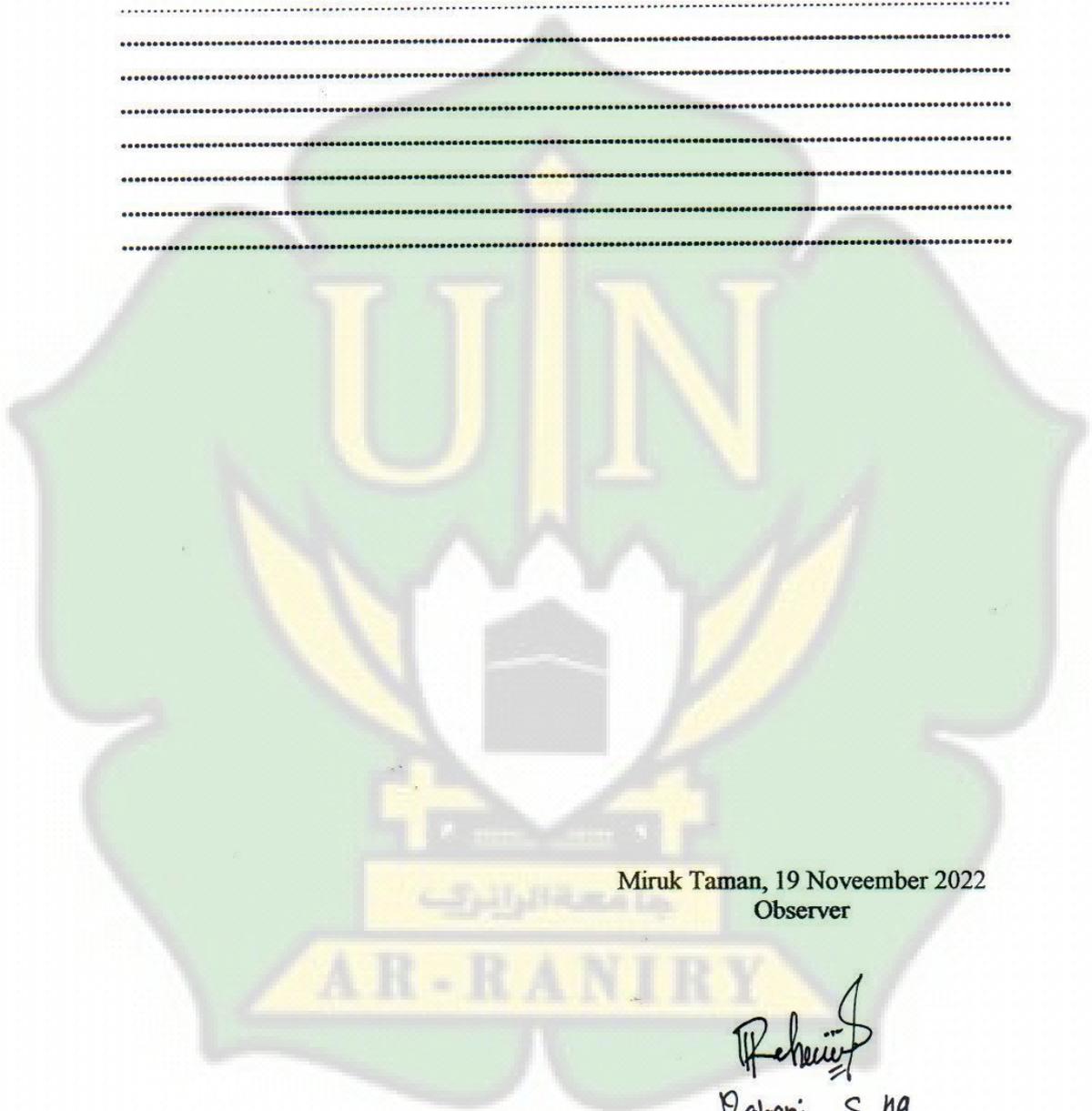
8	Guru memberikan arahan kepada siswa terkait permainan <i>crossword puzzle</i> .	✓				
9	Guru memberikan waktu untuk mengisi 5 pernyataan pada <i>crossword puzzle</i> .	✓				
10	Siswa berdiskusi untuk mengisi pernyataan <i>crossword puzzle</i> .		✓			
11	Siswa lainnya juga mengisi pernyataan <i>crossword puzzle</i> secara bergantian.			✓		
12	siswa menggantikan <i>crossword puzzle</i> dengan kelompok lain yang berbeda.		✓			
13	Guru meminta setiap kelompok untuk memberi poin terkait <i>crossword puzzle</i> kelompok yang diterima, kemudian diminta untuk mengumpulkan <i>crossword puzzle</i> tersebut ke depan.		✓			
14	Siswa dimintai untuk membuat contoh lain dari <i>crossword puzzle</i> yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari			✓		
15	Guru mengembalikan <i>crossword puzzle</i> yang sudah diberi poin kepada kelompok yang semula.	✓				
16	Setelah ronde pertama selesai, kemudian dilanjutkan ronde kedua dengan perlakuan hal yang sama sampai semua pernyataan <i>crossword puzzle</i> terisi.	✓				
17	Siswa bertanya kembali terkait materi yang belum dipahami.			✓		
18	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok serta memberikan pengarahan.	✓				
19	Siswa berdiskusi LKPD yang telah diberikan oleh guru	✓				
<b>Tahap 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar</b>						
20	Siswa merumuskan jawaban dari persoalan yang ada didalam LKPD.	✓				
21	Siswa mempresentasikan hasil diskusi dari persoalan yang ada didalam LKPD.	✓				
22	Siswa menyampaikan kesimpulan hasil belajar, dan guru memberi penguatan	✓				
<b>Tahap 5 : Evaluasi</b>						

23	Siswa mengerjakan soal tes tulisan yang dibagikan guru.	✓					
<b>Tahap 6 : Memberikan penghargaan</b>							
24	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi.	✓					



**Catatan**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



Miruk Taman, 19 Noveember 2022  
Observer

*Rehani*

Rehani, S. Ag.  
NIP. 196704152001122001

**LEMBAR OBSERVASI  
KETERLAKSANAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK**

Nama Pengajar : Widiya  
 Kelas/ Semester : IV / I  
 Sekolah : MIN 3 Aceh Besar  
 Pembelajaran : Tematik  
 Pertemuan ke- : 1

*Kelompok*

**Petunjuk:**

Isilah kolom pada tabel berikut dengan tanda (✓) pada skala likert 5 dengan ketentuan keterlaksanaan pembelajaran:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Tidak Baik.

No	Deskripsi Kegiatan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Tahap 1 : Menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa</b>						
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	✓				
2	Guru memberikan motivasi kepada siswa		✓			
3	Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian.		✓			
<b>Tahap 2 : Menyajikan/ Menyampaikan informasi</b>						
4	Guru menyuruh membaca materi.		✓			
5	Semua siswa membaca materi		✓			
6	Siswa bertanya terkait materi yang belum dipahami.			✓		
<b>Tahap 3 : Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar</b>						
7	Siswa mengkondisikan menjadi beberapa kelompok dan mendapatkan <i>crossword puzzle</i> .	✓				

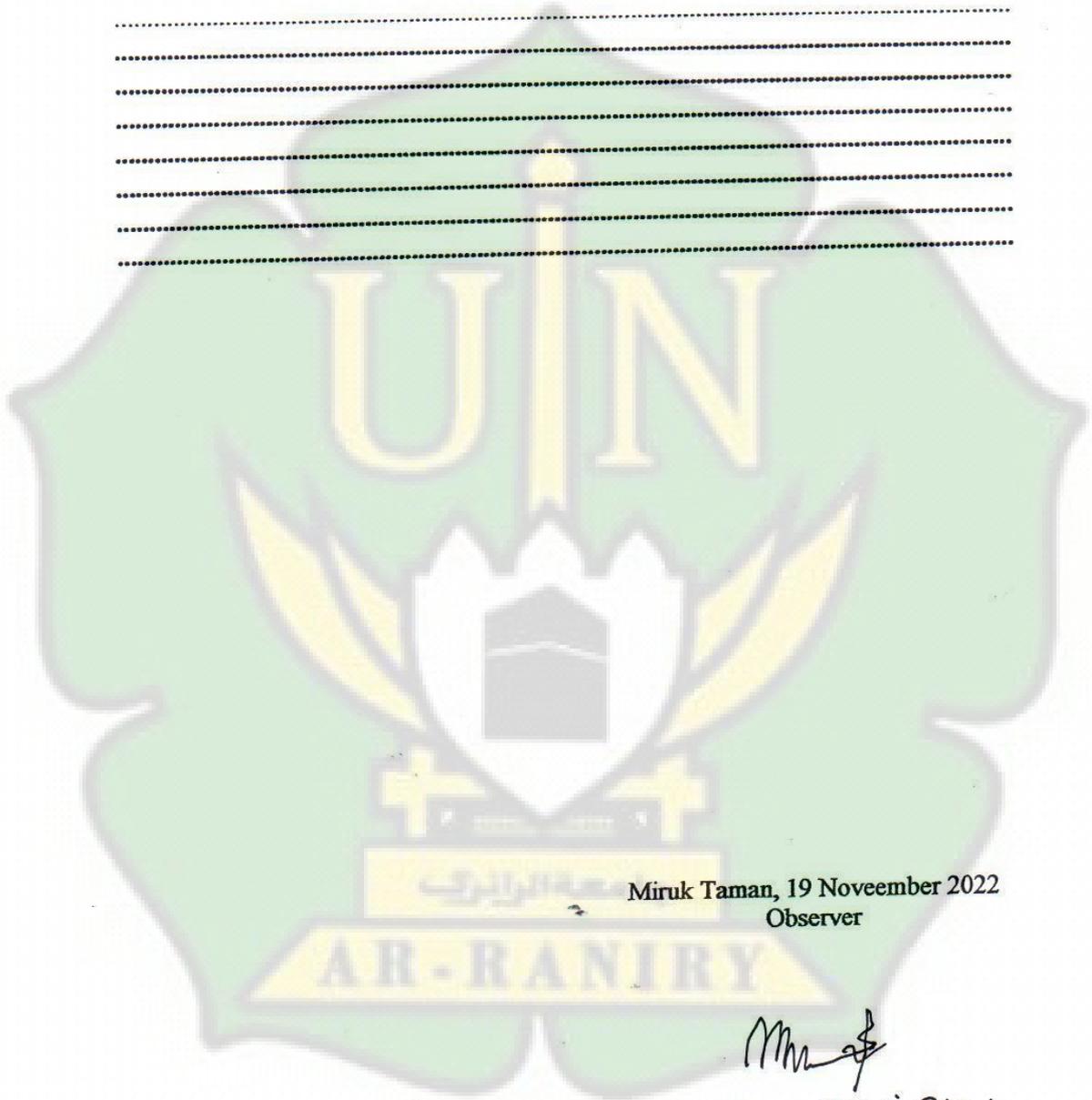
8	Guru memberikan arahan kepada siswa terkait permainan <i>crossword puzzle</i> .	✓					
9	Guru memberikan waktu untuk mengisi 5 pernyataan pada <i>crossword puzzle</i> .	✓					
10	Siswa berdiskusi untuk mengisi pernyataan <i>crossword puzzle</i> .		✓				
11	Siswa lainnya juga mengisi pernyataan <i>crossword puzzle</i> secara bergantian.		✓				
12	siswa menggantikan <i>crossword puzzle</i> dengan kelompok lain yang berbeda.		✓				
13	Guru meminta setiap kelompok untuk memberi poin terkait <i>crossword puzzle</i> kelompok yang diterima, kemudian diminta untuk mengumpulkan <i>crossword puzzle</i> tersebut ke depan.	✓					
14	Siswa dimintai untuk membuat contoh lain dari <i>crossword puzzle</i> yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari			✓			
15	Guru mengembalikan <i>crossword puzzle</i> yang sudah diberi poin kepada kelompok yang semula.	✓					
16	Setelah ronde pertama selesai, kemudian dilanjutkan ronde kedua dengan perlakuan hal yang sama sampai semua pernyataan <i>crossword puzzle</i> terisi.		✓				
17	Siswa bertanya kembali terkait materi yang belum dipahami.		✓				
18	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok serta memberikan pengarahannya.	✓					
19	Siswa berdiskusi LKPD yang telah diberikan oleh guru		✓				
<b>Tahap 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar</b>							
20	Siswa merumuskan jawaban dari persoalan yang ada didalam LKPD.		✓				
21	Siswa mempresentasikan hasil diskusi dari persoalan yang ada didalam LKPD.	✓					
22	Siswa menyampaikan kesimpulan hasil belajar, dan guru memberi penguatan	✓					
<b>Tahap 5 : Evaluasi</b>							

23	Siswa mengerjakan soal tes tulisan yang dibagikan guru.	✓					
<b>Tahap 6 : Memberikan penghargaan</b>							
24	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi.	✓					



Catatan

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



Miruk Taman, 19 Noveember 2022  
Observer

*Nur Azmi*

NUR AZMI, S.Pd.1  
NIP. 197906272007108006

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 3 Aceh Besar  
Kelas / Semester : IV / I  
Tema : (2) Selalu Berhemat Energi  
Subtema : (1) Sumber Energi  
Pembelajaran : 1  
Alokasi Waktu : 2 × 35 Menit

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya 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 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**

**IPA**

- 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir)
- 4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.

**IPS**

3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

**Bahasa Indonesia**

3.2 Mencermati keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual.

4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan.

**C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

**IPA**

3.5.1 Menjelaskan sumber energi alternatif dan perubahan bentuk energi.

4.5.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran tentang perubahan bentuk energi.

**IPS**

3.1.1 Menjelaskan manfaat dari sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota sampai tingkat provinsi.

4.1.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

**Bahasa Indonesia**

3.2.1 Mengidentifikasi keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks tulisan.

4.2.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan.

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan melakukan permainan *Crossword Puzzle*, siswa mampu menjelaskan sumber energi dengan tepat.

2. Melalui diskusi kelompok, siswa mampu menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran tentang perubahan bentuk energi dengan sistematis.

3. Dengan permainan *Crossword Puzzle*, siswa mampu menjelaskan manfaat dari sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota sampai tingkat provinsi.
4. Melalui kegiatan berdiskusi kelompok, siswa mampu menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan sistematis.
5. Dengan permainan *Crossword Puzzle*, siswa mampu mengidentifikasi keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks tulisan dengan tepat.
6. Melalui kegiatan berdiskusi kelompok, siswa mampu menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan dengan sistematis.

#### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

- Sumber Energi Alternatif
- Sumber daya Alam
- Keterhubungan antargagasan pada teks

#### **F. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN**

- Pendekatan : Saintifik
- Model : STAD
- Metode : Ceramah, Permainan, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan dan Presentasi

#### **G. ALAT, MEDIA, DAN SUMBER BELAJAR**

1. Alat : Papan tulis dan kertas HVS.
2. Media : *Crossword Puzzle* (Feka-teki Silang)
3. Sumber Belajar : Buku Guru, Buku siswa dan Internet.

#### **H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam, membaca do'a bersama, dan menyapa siswa.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan Absensi</li> <li>• Siswa menyampaikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan: Bagaimana kondisi pagi ini ? (mengaitkan dengan materi pembelajaran).</li> </ul> <p>Tahap 1 : Menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>• Guru memberikan motivasi kepada siswa</li> <li>• Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian.</li> <li>• Guru membagikan soal <i>pre test</i> kepada siswa.</li> </ul>	5 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>Tahap 2 : Menyajikan/ Menyampaikan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyuruh membaca materi.</li> <li>• Semua siswa membaca materi (<i>Mengamati</i>)</li> <li>• Setelah itu siswa bertanya terkait materi yang belum dipahami. (<i>Menanya</i>)</li> </ul> <p>Tahap 3 : Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengkondisikan menjadi beberapa kelompok dan mendapatkan <i>crossword puzzle</i>. (gotong royong)</li> <li>• Guru memberikan arahan kepada siswa terkait permainan <i>crossword puzzle</i>.</li> <li>• Guru memberikan waktu untuk mengisi 5 pernyataan pada <i>crossword puzzle</i>.</li> <li>• Siswa berdiskusi untuk mengisi pernyataan <i>crossword puzzle</i>. (<i>mencoba</i>)</li> <li>• Siswa lainnya juga mengisi pernyataan <i>crossword puzzle</i> secara bergantian.</li> </ul>	60 menit

- Setelah waktunya habis, siswa menggantikan *crossword puzzle* dengan kelompok lain yang berbeda.
- Setelah itu, guru meminta setiap kelompok untuk memberi poin terkait *crossword puzzle* kelompok yang diterima, kemudian diminta untuk mengumpulkan *crossword puzzle* tersebut ke depan.
- Siswa dimintai untuk membuat contoh lain dari *crossword puzzle* yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. **(menalar/mengasosiasi)**
- Selanjutnya, guru mengembalikan *crossword puzzle* yang sudah diberi poin kepada kelompok yang semula.
- Setelah ronde pertama selesai, kemudian dilanjutkan ronde kedua dengan perlakuan hal yang sama sampai semua pernyataan *crossword puzzle* terisi.
- Setelah semuanya selesai, siswa bertanya kembali terkait materi yang belum dipahami.
- Selanjutnya, guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok serta memberikan pengarahan.
- Siswa berdiskusi LKPD yang telah diberikan oleh guru. **(mengumpulkan data)**

Tahap 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar

- Setiap siswa merumuskan jawaban dari persoalan yang ada didalam LKPD.
- Setiap siswa mempresentasikan hasil diskusi

	dari persoalan yang ada didalam LKPD. <b>(Mengkomunikasikan)</b>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beberapa siswa menyampaikan kesimpulan hasil belajar, dan guru memberi penguatan</li> </ul> <p>Tahap 5 : Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• siswa mengerjakan soal tes tulisan yang dibagikan guru..</li> </ul> <p>Tahap 6 : Memberikan penghargaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi.</li> <li>• Siswa mengutarakan refleksi belajar terhadap guru.</li> <li>• Siswa mendengarkan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran secara kontekstual.</li> <li>• Siswa mendengarkan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya.</li> <li>• Guru bersama siswa membaca doa dan diakhiri dengan ucapan salam.</li> </ul>	10 menit

#### H. Penilaian Pembelajaran

Teknik : Tugas Kelompok

Bentuk : Merumuskan Jawaban dan LKPD

Instrumen : Rubrik (Terlampir)

### 1. Rubrik Penilaian Pengetahuan

Indikator	Aspek Yang Diamati	SKOR			
		1	2	3	4
Kesesuaian	Kesesuaian dalam mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang diberikan	Peserta didik belum mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang diberikan guru	Peserta didik mulai mampu mencocokkan beberapa pertanyaan tapi masih kurang tepat.	Peserta didik mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang diberikan guru, tapi hanya sebagian yang tepat.	Siswa sudah mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban semua pertanyaan yang diberikan guru dengan tepat dan benar.
Elaborasi	Menjelaskan dan memberi pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD	Siswa belum mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD	Siswa mulai mampu dalam menjelaskan beberapa pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih.	Siswa mampu menjelaskan pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih.	Siswa mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD dengan benar.

### 2. Penilaian Sikap Peserta didik

(Beri tanda  $\checkmark$  pada kolom di bawah ini sesuai dengan penilaian terhadap sikap peserta didik).

No.	Nama Peserta didik	Perubahan Sikap								
		Percaya Diri			Disiplin			Bertanggung jawab		
		BT	T	ST	BT	T	ST	BT	T	ST
1										
2										
3										
4.										

Keterangan:

BT = Belum Terlihat

T = Terlihat

ST = Sangat Terlihat

### 3. Remedial dan Pengayaan

#### a. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan bimbingan tentang materi sumber energi alternatif, sumber daya alam, dan antargagasan pada teks.

#### b. Pengayaan

Peserta didik yang sudah tuntas agar bisa membantu teman yang belum memahami materi tentang sumber energi alternatif, sumber daya alam, dan antargagasan pada teks.

Kepala Sekolah

Miruk Taman, 24 November 2022

Guru Tematik Kelas IV A

  
**Iskandar, S.Ag.**

NIP. 196804031997031001



**Nur Azmi, S.Pd.I**

NIP. 197906272007102006

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(LKPD)**

1. Dengan melakukan permainan *Crossword Puzzle*, siswa mampu menjelaskan sumber energi dan sumber daya alam dengan tepat.
2. Melalui diskusi kelompok, siswa mampu menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran tentang perubahan bentuk energi serta sumber daya alam dengan sistematis.

**Petunjuk:**

1. Awali dengan Membaca Basmallah.
2. Tuliskan nama kelompok dan anggota pada lembar kerja.
3. Pahami langkah-langkah yang ada pada LKPD

Kelompok :

Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

1. Amati dan potonglah gambar di bawah ini.



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 3 Aceh Besar  
Kelas / Semester : IV / I  
Tema : (2) Selalu Berhemat Energi  
Subtema : (1) Sumber Energi  
Pembelajaran : 1  
Alokasi Waktu : 2 × 35 Menit

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya 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 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**

**IPA**

- 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir)
- 4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.

**IPS**

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

**Bahasa Indonesia**

- 3.2 Mencermati keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual.
- 4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan.

**C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

**IPA**

- 3.5.1 Menjelaskan sumber energi alternatif dan perubahan bentuk energi.
- 4.5.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran tentang perubahan bentuk energi.

**IPS**

- 3.1.1 Menjelaskan manfaat dari sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota sampai tingkat provinsi.
- 4.1.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

**Bahasa Indonesia**

- 3.2.1 Mengidentifikasi keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks tulisan.
- 4.2.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan.

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan melakukan permainan *Crossword Puzzle*, siswa mampu menjelaskan sumber energi dengan tepat.
2. Melalui diskusi kelompok, siswa mampu menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran tentang perubahan bentuk energi dengan sistematis.

3. Dengan permainan *Crossword Puzzle*, siswa mampu menjelaskan manfaat dari sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota sampai tingkat provinsi.
4. Melalui kegiatan berdiskusi kelompok, siswa mampu menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan sistematis.
5. Dengan permainan *Crossword Puzzle*, siswa mampu mengidentifikasi keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks tulisan dengan tepat.
6. Melalui kegiatan berdiskusi kelompok, siswa mampu menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan dengan sistematis.

#### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

- Sumber Energi Alternatif
- Sumber daya Alam
- Keterhubungan antargagasan pada teks

#### **F. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN**

Pendekatan : Saintifik

Model : STAD

Metode : Ceramah, Permainan, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan dan Presentasi

#### **G. ALAT, MEDIA, DAN SUMBER BELAJAR**

1. Alat : Papan tulis dan kertas HVS.
2. Media : *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang)
3. Sumber Belajar : Buku Guru, Buku siswa dan Internet.

#### **H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam, membaca do'a bersama, dan menyapa siswa.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan Absensi</li> <li>• Siswa menyampaikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan: Bagaimana kondisi pagi ini ? (mengaitkan dengan materi pembelajaran).</li> </ul> <p>Tahap 1 : Menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>• Guru memberikan motivasi kepada siswa</li> <li>• Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian.</li> <li>• Guru membagikan soal <i>pre test</i> kepada siswa.</li> </ul>	5 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>Tahap 2 : Menyajikan/ Menyampaikan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyuruh membaca materi.</li> <li>• Semua siswa membaca materi (<i>Mengamati</i>)</li> <li>• Setelah itu siswa bertanya terkait materi yang belum dipahami. (<i>Menanya</i>)</li> </ul> <p>Tahap 3 : Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengkondisikan menjadi beberapa kelompok dan mendapatkan <i>crossword puzzle</i>. (gotong royong)</li> <li>• Guru memberikan arahan kepada siswa terkait permainan <i>crossword puzzle</i>.</li> <li>• Guru memberikan waktu untuk mengisi 5 pernyataan pada <i>crossword puzzle</i>.</li> <li>• Siswa berdiskusi untuk mengisi pernyataan <i>crossword puzzle</i>. (<i>mencoba</i>)</li> <li>• Siswa lainnya juga mengisi pernyataan <i>crossword puzzle</i> secara bergantian.</li> </ul>	60 menit

- Setelah waktunya habis, siswa menggantikan *crossword puzzle* dengan kelompok lain yang berbeda.
- Setelah itu, guru meminta setiap kelompok untuk memberi poin terkait *crossword puzzle* kelompok yang diterima, kemudian diminta untuk mengumpulkan *crossword puzzle* tersebut ke depan.
- Siswa dimintai untuk membuat contoh lain dari *crossword puzzle* yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. **(menalar/mengasosiasi)**
- Selanjutnya, guru mengembalikan *crossword puzzle* yang sudah diberi poin kepada kelompok yang semula.
- Setelah ronde pertama selesai, kemudian dilanjutkan ronde kedua dengan perlakuan hal yang sama sampai semua pernyataan *crossword puzzle* terisi.
- Setelah semuanya selesai, siswa bertanya kembali terkait materi yang belum dipahami.
- Selanjutnya, guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok serta memberikan pengarahan.
- Siswa berdiskusi LKPD yang telah diberikan oleh guru. **(mengumpulkan data)**

Tahap 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar

- Setiap siswa merumuskan jawaban dari persoalan yang ada didalam LKPD.
- Setiap siswa mempresentasikan hasil diskusi

	dari persoalan yang ada didalam LKPD. <b>(Mengkomunikasikan)</b>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beberapa siswa menyampaikan kesimpulan hasil belajar, dan guru memberi penguatan</li> </ul> <p>Tahap 5 : Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• siswa mengerjakan soal tes tulisan yang dibagikan guru..</li> </ul> <p>Tahap 6 : Memberikan penghargaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi.</li> <li>• Siswa mengutarakan refleksi belajar terhadap guru.</li> <li>• Siswa mendengarkan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran secara kontekstual.</li> <li>• Siswa mendengarkan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya.</li> <li>• Guru bersama siswa membaca doa dan diakhiri dengan ucapan salam.</li> </ul>	10 menit

#### H. Penilaian Pembelajaran

Teknik : Tugas Kelompok

Bentuk : Merumuskan Jawaban dan LKPD

Instrumen : Rubrik (Terlampir)

1. Rubrik Penilaian Pengetahuan

Indikator	Aspek Yang Diamati	SKOR			
		1	2	3	4
Kesesuaian	Kesesuaian dalam mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang diberikan	Peserta didik belum mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang diberikan guru	Peserta didik mulai mampu mencocokkan beberapa pertanyaan tapi masih kurang tepat.	Peserta didik mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang diberikan guru, tapi hanya sebagian yang tepat.	Siswa sudah mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban semua pertanyaan yang diberikan guru dengan tepat dan benar.
Elaborasi	Menjelaskan dan memberi pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD	Siswa belum mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD	Siswa mulai mampu menjelaskan beberapa pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih.	Siswa mampu menjelaskan pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih.	Siswa mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD dengan benar.

2. Penilaian Sikap Peserta didik

(Beri tanda  $\checkmark$  pada kolom di bawah ini sesuai dengan penilaian terhadap sikap peserta didik).

No.	Nama Peserta didik	Perubahan Sikap								
		Percaya Diri			Disiplin			Bertanggung jawab		
		BT	T	ST	BT	T	ST	BT	T	ST
1										
2										
3										
4.										

Keterangan:

BT = Belum Terlihat

T = Terlihat

ST = Sangat Terlihat

### 3. Remedial dan Pengayaan

#### a. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan bimbingan tentang materi sumber energi alternatif, sumber daya alam, dan antargagasan pada teks.

#### b. Pengayaan

Peserta didik yang sudah tuntas agar bisa membantu teman yang belum memahami materi tentang sumber energi alternatif, sumber daya alam, dan antargagasan pada teks.

Kepala Sekolah

Miruk Taman, 24 November 2022

Guru Tematik Kelas IV-B

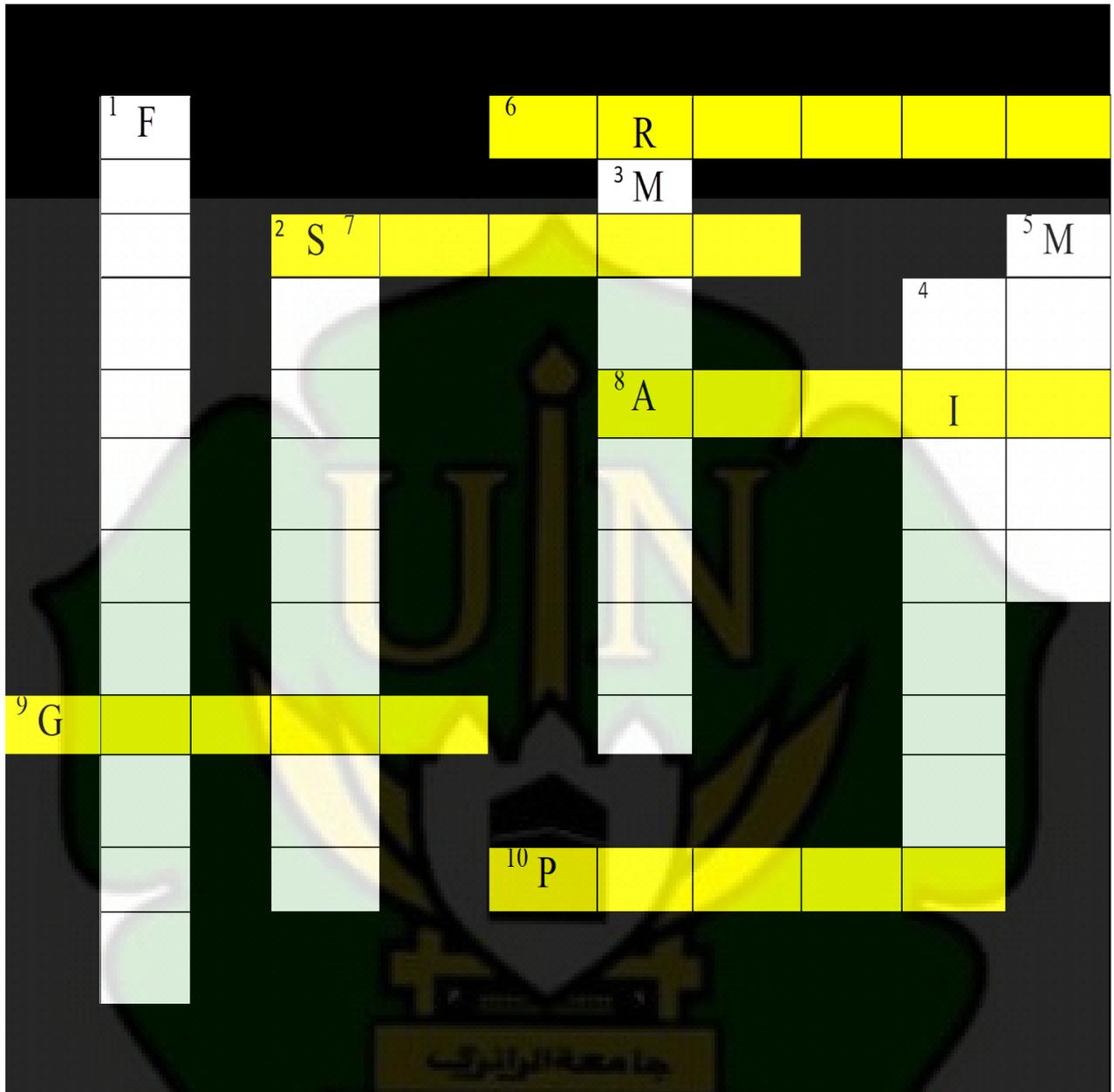
Iskandar, S.Ag.

NIP. 196804031997031001

Rohani, S.Ag.

NIP. 196704152001122001

## Ronde II



### Kata Kunci

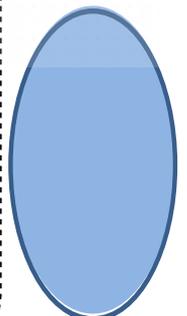
#### Menurun

1. Manfaat sumber energi matahari bagi tumbuhan
2. Manfaat sumber energi matahari
3. Energi yang menghasilkan cahaya
4. Untuk menhidupkan lampu dibutuhkan sumber energi
5. Manfaat sumber energi air

#### Mendatar

6. Makanan tergolong kedalam jenis sumber energi
7. Energi bahan bakar fosil
8. Untuk mengeringkan pakaian dibutuhkan sumber energi
9. energi angin menghasilkan energi
10. Sumber energi makanan di ubah menjadi energi

### POIN





Nama :  
Kelas :  
Hari Tanggal :

# Teka – teki Silang

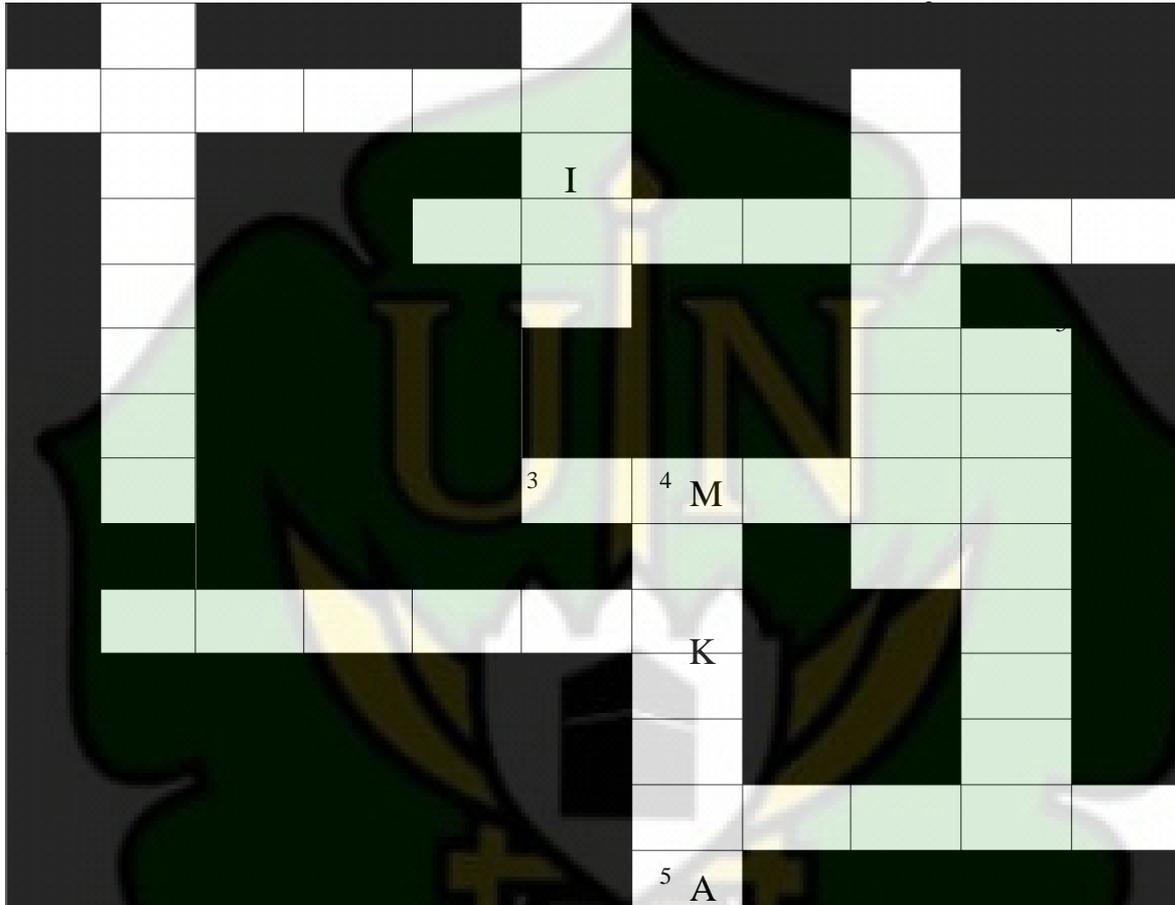
## PETUNJUK

Isilah teka-teki silang di bawah ini berdasarkan kata kunci yang tersedia

1

2 A

1



### Kata Kunci

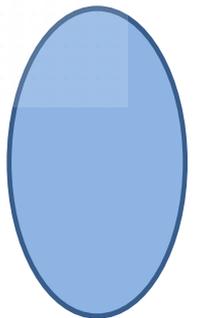
#### Menurun

1. Dua bagian dari sumber energi
2. Energi gerak
3. Manfaat dari energi angin
4. Bahan yang menghasilkan energi kimia bagi tubuh yang kemudian di ubah menjadi energi gerak
5. Sumber energi panas terbesar

#### Mendatar

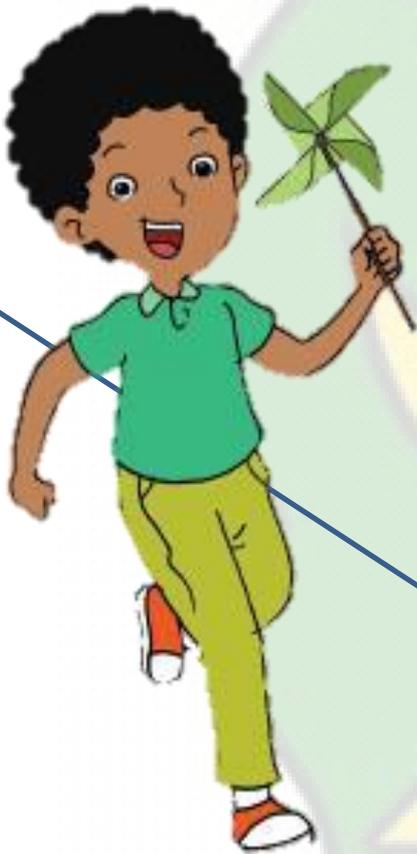
1. Bahan bakar fosil yang bisa dimanfaatkan manusia.
2. Salah satu sumber energi dimanfaatkan untuk menyalakan peralatan elektronik
3. Banyaknya energi primer
4. Untuk menghasilkan energi tersebut dibutuhkan waktu berjuta-juta tahun lamanya.
5. Jenis sumber energi primer

POIN



# Crossword Puzzle

**TEKA TEKI SILANG**



## Sumber Energi

**KELAS**

**IV**

8. Perhatikan gambar berikut.



Lampu merupakan salah satu benda yang sangat dimanfaatkan oleh manusia untuk menerangi ruangan. Lampu tersebut membutuhkan sebuah energi, energi yang dibutuhkan lampu untuk menerangi ruangan adalah...

- a. matahari  
b. listrik  
c. sinar  
d. angin

9. Sumber energi yang terbesar adalah....

- a. air  
b. angin  
c. matahari  
d. bahan bakar fosil

10. Sumber energi untuk menghasilkannya membutuhkan waktu yang lama adalah energi...

- a. listrik  
b. angin  
c. bahan bakar fosil  
d. minyak bumi

✓ Salah satu sumber energi yang terdapat dalam cerita diatas adalah..

- a. air
- angin
- b. gerak
- d. hujan

7. Tari hendak melaksanakan shalat zuhur di masjid, saat Tari hendak mengambil air wudhu listriknya mati, akan tetapi waktu zuhur telah tiba. Tari melakukan tayamum, setelah itu Tari langsung melaksanakan shalat zuhur berjamaah.

✓ Dari cerita Tari diatas, sumber energi yang sangat diperlukan untuk berwudhu adalah...

- a. listrik
- b. air
- c. waktu
- air dan listrik

8. Perhatikan gambar berikut ini.



✓ Berdasarkan gambar diatas, sumber energi apa yang perlu untuk menghidupkannya..

- a. listrik
- b. udara
- c. baterai
- bahan bakar fosil

9. Di bawah ini manakah yang bukan termasuk jenis sumber energi sekunder...

- a. air dan listrik
- b. matahari dan listrik
- c. makanan dan minyak bumi
- listrik dan bahan bakar fosil

10. Bahan makanan menghasilkan energi kimia yang kemudian diubah menjadi energi...

- panas
- b. bahan bakar fosil
- c. ringan
- d. pertahanan

8. Perhatikan gambar berikut.



Lampu merupakan salah satu benda yang sangat dimanfaatkan oleh manusia untuk menerangi ruangan. Lampu tersebut membutuhkan sebuah energi, energi yang dibutuhkan lampu untuk menerangi ruangan adalah...

- a. matahari
- b. listrik
- c. sinar
- d. angin

9. Sumber energi yang terbesar adalah....

- a. air
- b. angin
- c. matahari
- d. bahan bakar fosil

10. Sumber energi untuk menghasilkannya membutuhkan waktu yang lama adalah energi...

- a. listrik
- b. angin
- c. bahan bakar fosil
- d. minyak bumi

AR-RANIRY

Salah satu sumber energi yang terdapat dalam cerita diatas adalah..

- a. air
- b. gerak
- ~~c. angin~~
- d. hujan

7. Tari hendak melaksanakan shalat zuhur di masjid, saat Tari hendak mengambil air wudhu listriknya mati, akan tetapi waktu zuhur telah tiba. Tari melakukan tayamum, setelah itu Tari langsung melaksanakan shalat zuhur berjamaah.

Dari cerita Tari diatas, sumber energi yang sangat diperlukan untuk berwudhu adalah...

- a. listrik
- b. air
- c. waktu
- ~~d. air dan listrik~~

8. Perhatikan gambar berikut ini.



Berdasarkan gambar diatas, sumber energi apa yang perlu untuk menghidupkannya..

- a. listrik
- b. udara
- c. baterai
- ~~d. bahan bakar fosil~~

9. Di bawah ini manakah yang bukan termasuk jenis sumber energi sekunder...

- a. air dan listrik
- b. matahari dan listrik
- ~~c. makanan dan minyak bumi~~
- d. listrik dan bahan bakar fosil

10. Bahan makanan menghasilkan energi kimia yang kemudian diubah menjadi energi...

- ~~a. panas~~
- b. bahan bakar fosil
- c. ringan
- d. pertahanan

## Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

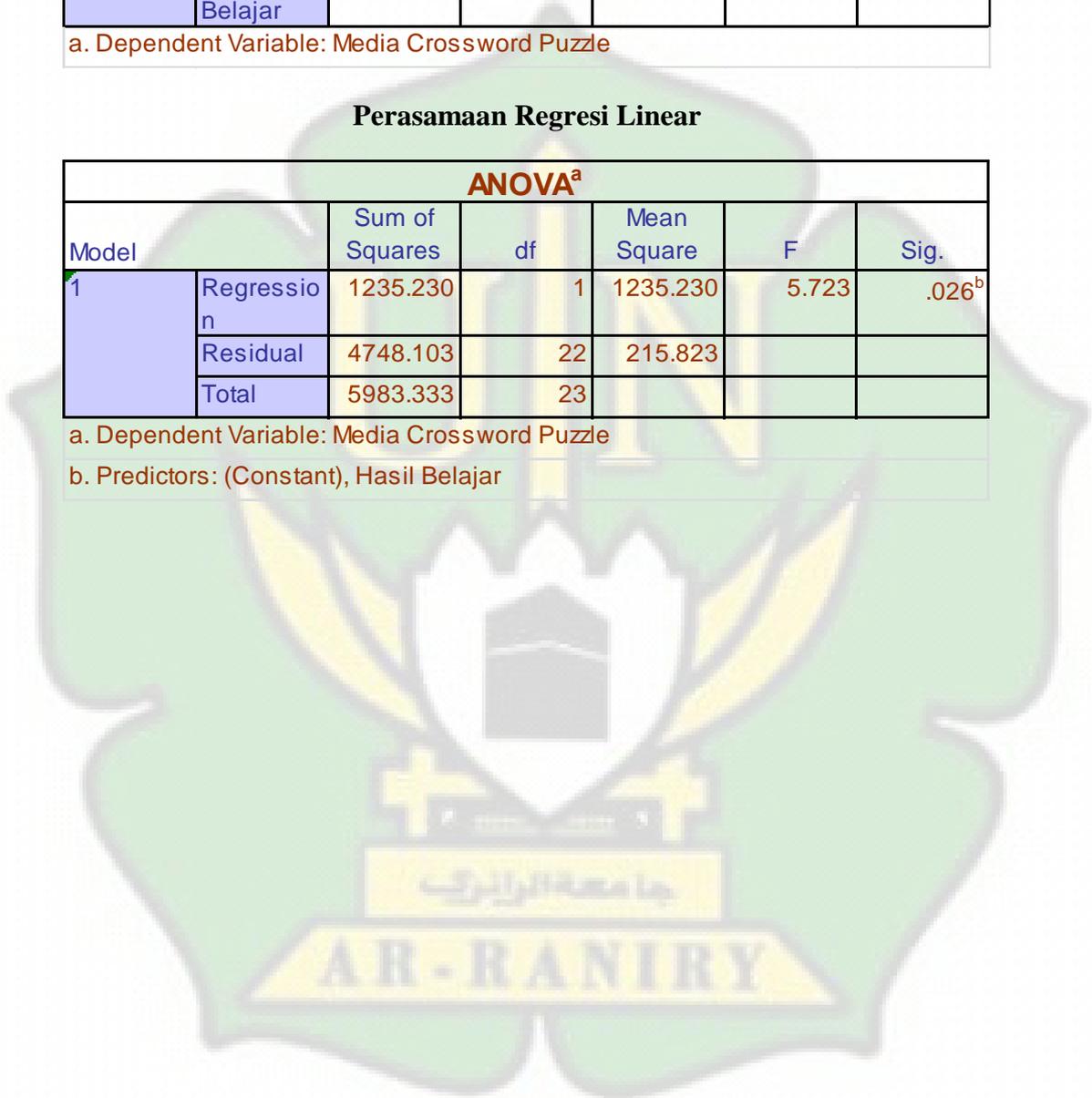
Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	109.029	10.149		10.743	0.000
	Hasil Belajar	0.335	0.140	0.454	2.392	0.026

a. Dependent Variable: Media Crossword Puzzle

## Perasamaan Regresi Linear

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1235.230	1	1235.230	5.723	.026 <sup>b</sup>
	Residual	4748.103	22	215.823		
	Total	5983.333	23			

a. Dependent Variable: Media Crossword Puzzle  
b. Predictors: (Constant), Hasil Belajar



**Tabel T**

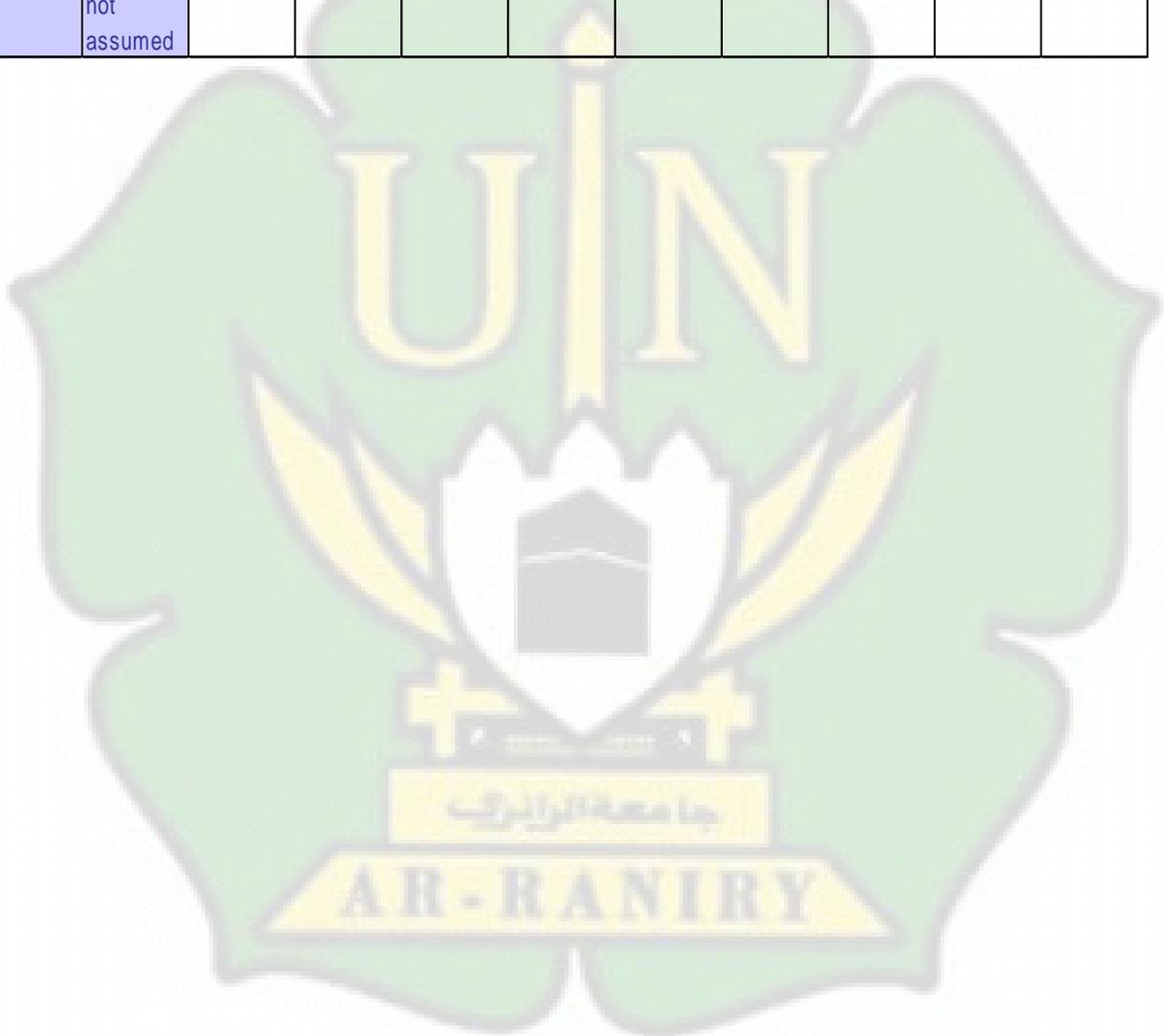
<b>a</b>				
<b>df</b>	<b>0.1</b>	<b>0.05</b>	<b>0.02</b>	<b>0.01</b>
1	6.314	12.706	31.821	63.657
2	2.92	4.303	6.965	9.925
3	2.353	3.182	4.541	5.841
4	2.132	2.776	3.747	4.604
5	2.015	2.571	3.365	4.032
6	1.943	2.447	3.143	3.707
7	1.895	2.365	2.998	3.499
8	1.86	2.306	2.896	3.355
9	1.833	2.262	2.821	3.25
10	1.812	2.228	2.764	3.169
11	1.796	2.201	2.718	3.106
12	1.782	2.179	2.681	3.055
13	1.771	2.16	2.65	3.012
14	1.761	2.145	2.624	2.977
15	1.753	2.131	2.602	2.947
16	1.746	2.12	2.583	2.921
17	1.74	2.11	2.567	2.898
18	1.734	2.101	2.552	2.878
19	1.729	2.093	2.539	2.861
20	1.725	2.086	2.528	2.845
21	1.721	2.08	2.518	2.831
22	1.717	2.074	2.508	2.819
23	1.714	2.069	2.5	2.807
24	1.711	2.064	2.492	2.797
25	1.708	2.06	2.485	2.787
26	1.706	2.056	2.479	2.779
27	1.703	2.052	2.473	2.771
28	1.701	2.048	2.467	2.763
29	1.699	2.045	2.462	2.756
30	1.697	2.042	2.457	2.75
31	1.696	2.04	2.453	2.744

32	1.694	2.037	2.449	2.738
33	1.692	2.035	2.445	2.733
34	1.691	2.032	2.441	2.728
35	1.69	2.03	2.438	2.724
36	1.688	2.028	2.434	2.719
37	1.687	2.026	2.431	2.715
38	1.686	2.024	2.429	2.712
39	1.685	2.023	2.426	2.708
40	1.684	2.021	2.423	2.704
41	1.683	2.02	2.421	2.701
42	1.682	2.018	2.418	2.698
43	1.681	2.017	2.416	2.695
44	1.68	2.015	2.414	2.692
45	1.679	2.014	2.412	2.69
46	1.679	2.013	2.41	2.687
47	1.678	2.012	2.408	2.685
48	1.677	2.011	2.407	2.682
49	1.677	2.01	2.405	2.68
50	1.676	2.009	2.403	2.678
51	1.675	2.008	2.402	2.676
52	1.675	2.007	2.4	2.674
53	1.674	2.006	2.399	2.672
54	1.674	2.005	2.397	2.67
55	1.673	2.004	2.396	2.668
56	1.673	2.003	2.395	2.667
57	1.672	2.002	2.394	2.665
58	1.672	2.002	2.392	2.663
59	1.671	2.001	2.391	2.662
60	1.671	2	2.39	2.66
61	1.67	2	2.389	2.659
62	1.67	1.999	2.388	2.657
63	1.669	1.998	2.387	2.656
64	1.669	1.998	2.386	2.655
65	1.669	1.997	2.385	2.654
66	1.668	1.997	2.384	2.652

67	1.668	1.996	2.383	2.651
68	1.668	1.995	2.382	2.65
69	1.667	1.995	2.382	2.649
70	1.667	1.994	2.381	2.648
71	1.667	1.994	2.38	2.647
72	1.666	1.993	2.379	2.646
73	1.666	1.993	2.379	2.645
74	1.666	1.993	2.378	2.644
75	1.665	1.992	2.377	2.643
76	1.665	1.992	2.376	2.642
77	1.665	1.991	2.376	2.641
78	1.665	1.991	2.375	2.64
79	1.664	1.99	2.374	2.64
80	1.664	1.99	2.374	2.639
81	1.664	1.99	2.373	2.638
82	1.664	1.989	2.373	2.637
83	1.663	1.989	2.372	2.636
84	1.663	1.989	2.372	2.636
85	1.663	1.988	2.371	2.635
86	1.663	1.988	2.37	2.634
87	1.663	1.988	2.37	2.634
88	1.662	1.987	2.369	2.633
89	1.662	1.987	2.369	2.632
90	1.662	1.987	2.368	2.632
91	1.662	1.986	2.368	2.631
92	1.662	1.986	2.368	2.63
93	1.661	1.986	2.367	2.63
94	1.661	1.986	2.367	2.629
95	1.661	1.985	2.366	2.629
96	1.661	1.985	2.366	2.628
97	1.661	1.985	2.365	2.627
98	1.661	1.984	2.365	2.627
99	1.66	1.984	2.365	2.626
100	1.66	1.984	2.364	2.626
10000	1.645	1.96	2.327	2.576

**Hasil Uji T independent sampel T test**

Independent Samples Test										
		Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Interval of the	
									Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	4.200	0.044	2.088	72	0.040	8.919	4.272	0.402	17.436
	Equal variances not assumed			2.088	63.406	0.041	8.919	4.272	0.382	17.456



**DOKUMENTASI**

