

**PENGUNAAN STRATEGI CROSSWORD PUZZLE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
MIN 3 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

PUTRI NURTIAS

NIM. 160209031

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



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
BANDA ACEH
2023 M/1444 H**

**PENGGUNAAN STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK MIN 3 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh:

PUTRI NURTIAS

NIM. 160209031

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Irwan, S.Pd.L., M.A
NIP.197309232007011017


Dr. Fakhrol Rijal, S.Pd.L., M.A

**PENGGUNAAN STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MIN 3 ACEH
BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian 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

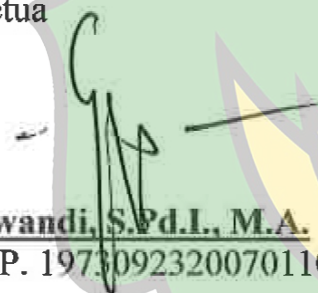
Pada Hari/Tanggal:

Kamis, 20 Juli 2023 M
2 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris

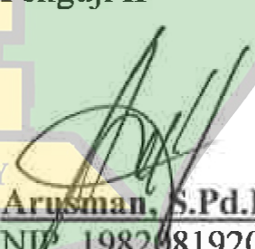

Irwandi, S.Pd.I., M.A.
NIP. 197309232007011017


Dr. Fakhru Rijal, S.Pd.I., M.A.

Penguji I

Penguji II



Syahidan Nurdin, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198104282009101002


Arusman, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198208192006042002

Mengetahui,

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




Prof. Safrul Mubik, S. Ag., MA., M. Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Nurtias

NIM : 160209031

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik 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 plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

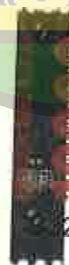
Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui Pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pertanyaan ini. Maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

AR - RANIRY

Aceh Besar, 09 Juni 2023

Yang Menyatakan,



215AKX515956411



TOL. 25
METERAI
TEMPEL

Putri Nurtias

ABSTRAK

Nama : Putri Nurtias
NIM : 160209031
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
Judul : Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 3 Aceh Besar
Tanggal Sidang : 20 Juli 2023
Tebal Skripsi : 121 Halaman
Pembimbing I : Irwandi, S.Pd.I., M.a.
Pembimbing II : Fakhrul Rijal, S.Pd.I., M.A.
Kata Kunci : *Crossword Puzzle* dan Hasil Belajar

Proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah saat ini kurang memberikan hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil observasi MIN 3 Aceh Besar peneliti menemukan permasalahan pada minat belajar saat pembelajaran berlangsung, yaitu banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung, peserta didik banyak yang berbicara, peserta didik banyak yang keluar masuk kelas dan peserta didik sulit menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* untuk mendorong peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan giat, sehingga peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi. Dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* satu permainan teka-teki silang yang dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap peserta didik. Menggunakan strategi *Crossword Puzzle* satu permainan teka-teki silang yang dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap peserta didik. Rancangan penelitian ini bersifat *Pre-Experimen* yang dimana menggunakan lembar observasi guru, lembar observasi peserta didik dan lembar tes. Aktivitas guru pada siklus I adalah 73,52% dengan katagori baik, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 89,70% dengan katagori baik sekali dan pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 94,11% dengan katagori sangat baik. aktivitas peserta didik pada siklus I adalah 72,05% dengan katagori baik, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 86,76% dengan katagori baik sekali dan pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 92,64% dengan katagori sangat baik.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahuwata'ala yang telah memberikan nikmat Iman, Islam, dan nikmat sehat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriring salam atas Nabi besar Muhammad Shallallahu'alaihiwasallam yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah ke zaman islamiah.

Skripsi ini berjudul “Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik MIN 3 Aceh Besar”

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari doa, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah memberi masukan dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada Ayahanda Zainun Hs dan ibunda tercinta Sri Alinis yang senantiasa memberi motivasi baik dari segi materi dan non materi serta selalu mendoakan penulis untuk kesuksesan penulis.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag sebagai Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Ibu Darmiah M.A sebagai Penasehat Akademik yang telah banyak membimbing penulis dalam pengajuan judul skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Irwandi S.Pd.I, M.A selaku pembimbing pertama dan Bapak Fakhrol Rijal S.Pd selaku pembimbing kedua yang telah senantiasa ikhlas dalam memotivasi dan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Semua Bapak/Ibu Dosen dan Semua bagian Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis selama ini.

6. Kepala sekolah MIN 3 Aceh Besar Bapak Iskandar S.Ag dan ibu Nurazmi S.Pd selaku wali kelas IV dan staf dewan serta peserta didik yang telah membantu penulisan dalam pengumpulan data penelitian ini.
7. Para Pustakawan yang ada di lingkungan UIN Ar-Raniry, Pustaka Wilayah dan Pustaka lainnya yang telah banyak membantu penulisan untuk mendapatkan referensi.
8. Kepada suami Musna Aza yang telah bersedia menemani dalam hal berpergian dan mendukung dalam segala hal.
9. Sahabat-sahabat penulis Dinda Rizqia, Liza Hariska, Aida Humaira, dan kawan-kawan belajar beserta teman-teman seperjuangan angkatan 2016 yang telah belajar bersama-sama dalam menempuh pendidikan, memberikan motivasi dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhirnya kepada Allah SWT penulis berserah diri. Semoga yang disajikan dalam skripsi ini dapat diambil manfaat dan atas semua bantuan serta jasa baik dari semua pihak mudah-mudahan diberikan ganjaran dan pahala yang setimpal oleh Allah Subhanahuwata'ala.

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

Aceh Besar, 09 juni 2023

Penulis,

Putri Nurtias

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBAR PERETUJUAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
F. Penelitian Terdahulu	10
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	13
A. Strategi <i>Crossword Puzzle</i>	13
1. Pengertian <i>Crossword Puzzle</i>	13
2. Kelebihan dan Kekurangan Strategi <i>Crossword Puzzle</i>	15
3. Langkah-langkah dalam Penerapan strategi <i>Crossword Puzzle</i>	16
B. Hasil Belajar	17
1. Definisi Hasil Belajar	17
2. Ciri-ciri Hasil Belajar	18
3. Tujuan Hasil Belajar.....	19
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	20
C. Strategi <i>Crossword Puzzle</i> dalam Pembelajaran Tematik.....	21
D. Pembelajaran Tematik	22
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	22
2. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik	23
3. Keunggulan Pembelajaran Tematik	23
4. Kelemahan Pembelajaran Tematik.....	24
5. Implikasi Pembelajaran Tematik	24
E. Materi Pembelajaran Kelas IV MI Tema 1 Subtema 2 Pebelajaran 1	25
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia	27
2. Pembelajaran IPS.....	28
3. Pembelajaran IPA	30

BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Rancangan Penelitian	32
B. Subjek Penelitian.....	33
C. Instrumen Penelitian.....	33
1. Lembar Observasi Aktifitas Guru	33
2. Lembar Observasi Aktifitas Peserta Didik	34
3. Soal Test	34
D. Teknik Pengumpulan Data	34
1. Observasi	34
2. Tes	35
E. Teknik Analisa Data.....	35
1. Analisis Data Lembar Observasi Aktifitas Guru	35
2. Analisis Data Lembar Observasi Aktifitas Peserta Didik	36
3. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	39
B. Deskripsi Data Penelitian	39
C. Hasil Penelitian	39
1. Hasil Analisis Terhadap Aktivitas Guru.....	39
2. Hasil Analisis Terhadap Aktivitas Peserta Didik	41
3. Hasil Belajar Peserta Didik	42
D. Hasil Belajar Peserta Didik	44
1. Hasil Aktivitas Guru.....	44
2. Hasil Aktivitas Peserta Didik	44
3. Hasil Belajar	45
BAB V PENUTUP	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN - LAMPIRAN	51
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 One Group Pretest and Posttest Design	33
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktifitas Guru.....	36
Tabel 3.3 Kriteria Aktivitas Peserta Didik.....	37
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dengan Penggunaan Strategi <i>Crossword Puzzle</i>	40
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik dengan Penggunaan Strategi <i>Crossword Puzzle</i>	41
Tabel 4.3 Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik.....	43



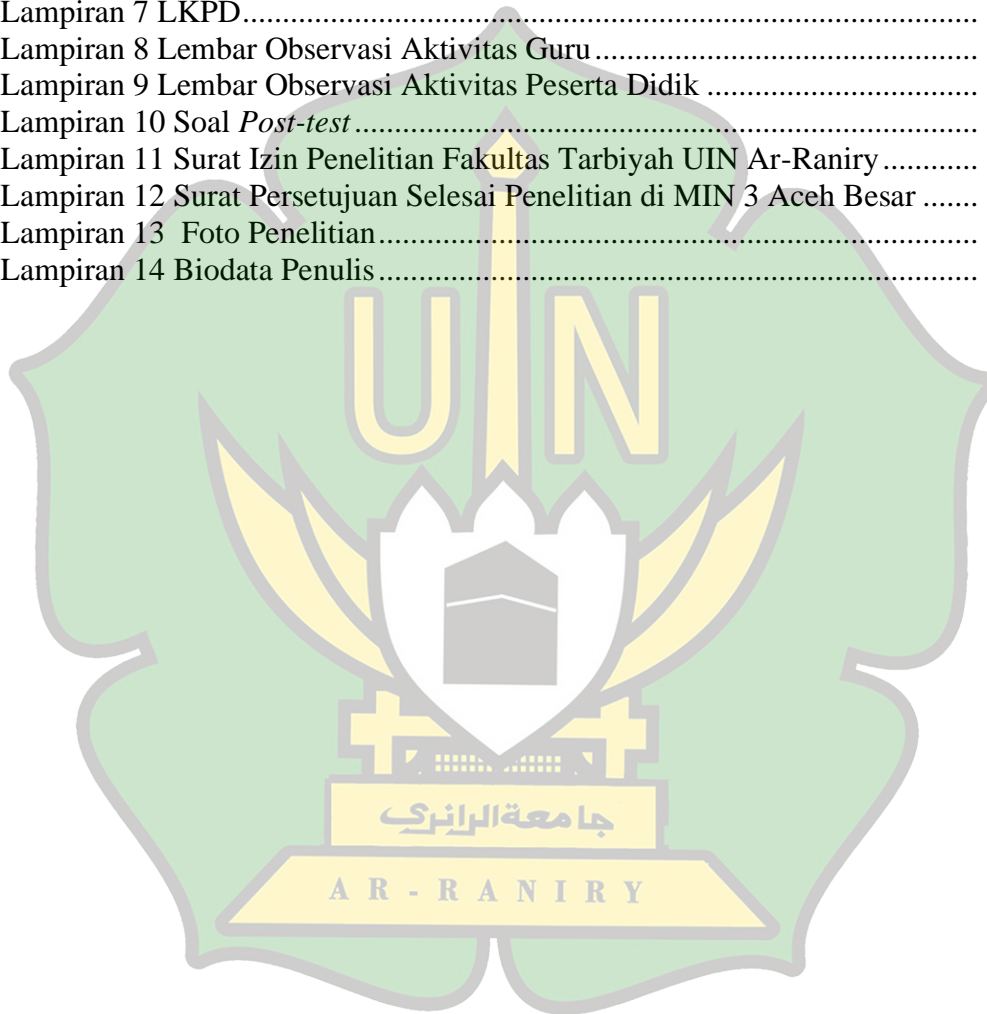
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bekerjasama dalam Keberagaman	27
Gambar 2.2 Indra Pendengaran.....	31



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan Skripsi.....	51
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	52
Lampiran 3 LKPD.....	63
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	66
Lampiran 5 LKPD.....	77
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	80
Lampiran 7 LKPD.....	90
Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru	93
Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	97
Lampiran 10 Soal <i>Post-test</i>	101
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry	105
Lampiran 12 Surat Persetujuan Selesai Penelitian di MIN 3 Aceh Besar	106
Lampiran 13 Foto Penelitian	107
Lampiran 14 Biodata Penulis	110



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jika anda bergerak dalam bidang pendidikan dan latihan, baik sebagai guru, dosen, pelatih, instruktur, pengelola atau bahkan sebagai siswa, mahasiswa dan pihak yang dilatih, barang kali istilah proses belajar mengajar tidak asing lagi. Istilah lain yang sering dipakai adalah kegiatan belajar mengajar. Dalam kedua istilah tersebut kita melihat adanya dua proses atau kegiatan yaitu proses atau kegiatan belajar dan proses atau kegiatan mengajar, kedua proses tersebut seolah-olah tak terpisah satu sama lain. Orang menganggap bahwa ada proses belajar tentu ada proses mengajar.¹Pendidik memerlukan berbagai ilmu untuk dapat menyelaminya lebih jauh. Persoalan yang umum dijumpai dalam pendidikan mencakup beberapa faktor, yaitu faktor tujuan, anak didik, pendidik, alat-alat atau fasilitas, dan faktor lingkungan.

Beberapa ilmu pembantu dapat memberikan bahan-bahan untuk memahami masing-masing faktor dengan lebih detail. Mengenai jumlah dalam pendidik terdapat berbagai pendapat, misalnya faktor cita-cita, diperoleh sumber dari bahan untuk mengkajinya dari ilmu filsafat, khususnya filsafat pendidikan dan filsafat negara masing-masing karena dalam filsafat itulah terkandung isi dari cita-cita hidup bangsa yang diperjuangkan melalui pendidikan bangsanya. Ilmu sejarah pendidikan juga mengupas berbagai pandangan dalam usaha-usaha

¹Arief S. Sadiman,dkk,*Media Pendidikan*, (Jakarta:PT RajaGrafindo, 2006), h. 1

pendidikan yang pernah dilakukan oleh berbagai komunitas, bangsa, atau golongan.

Istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani *Paedagogy*, yang mengandung makna seorang anak yang pergi dan pulang sekolah diantar seorang pelayan. Sedangkan pelayan yang mengantar dan menjemput dinamakan *paedagogos*. Dalam bahasa Romawi, pendidikan diistilahkan dengan *educate* yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada didalam. Dalam bahasa Inggris, pendidikan diistilahkan *to educate* yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual.

John Dewey memandang pendidikan sebagai sebuah rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman agar lebih bermakna, sehingga pengalaman tersebut dapat mengarahkan pengalaman yang akan didapat berikutnya. Menurut Siti Meichati, banyak pendapat yang berlainan tentang pendidikan. Walaupun demikian, pendidikan berjalan terus tanpa menunggu keseragaman arti. Salah satu diantaranya mengatakan bahwa pendidik adalah hasil peradaban suatu bangsa yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa yang berfungsi sebagai filsafat pendidikannya suatu cita-cita atau tujuan yang menjadi motif cara suatu bangsa berfikir dan berkelakuan yang dilangsungkan turun temurun dari generasi ke generasi. Cara ini menunjukkan tingkat kemajuan peradaban suatu generasi, juga menjadi satu kenyataan bahwa dalam perkembangannya manusia selalu menuju ke arah meningkatnya nilai-nilai kehidupan dan membina kehidupan yang lebih sempurna.

Menurut Carter V. Goodpendidikan adalah *pertama*, keseluruhan proses di mana seseorang pengembangan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya yang bernilai positif dalam masyarakat di tempat hidupnya, *kedua*, proses sosial di mana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khusus yang datang dari sekolah), sehingga orang tersebut kemampuan sosial maupun kemampuan individual secara optimal.²

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat penulis menyimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mendewasakan dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran, baik pendidikan formal, maupun nonformal. Pendidikan merupakan usaha atau kegiatan yang sangat dibutuhkan sepanjang zaman karena setiap orang memerlukan pendidikan. Apalagi di era globalisasi yang berkembang semakin pesat, maka pendidikan harus bisa mengimbangi zaman agar dapat menempatkan teknologi modern dalam upaya mengembangkan pendidikan.

Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Selanjutnya, Gagne menjelaskan bahwa terjadinya perubahan tingkah laku tergantung pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan luar. Faktor dari dalam yang mempengaruhi belajar peserta didik adalah keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa termasuk faktor jasmani/aspek fisiologis seperti tonus (tegangan

² Sowarno Wiji, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h.17-21

otot), kebugaran tubuh siswa, faktor rohaniah/ faktor psikologi seperti motivasi, tingkat kecerdasan, bakat dan sikap peserta didik.³

Dari pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran ialah proses berubahnya tingkah laku (*event of learning*) yang disebabkan karena pengalaman dan latihan, pengalaman dan latihan adalah aktivitas guru sebagai pembelajaran dan aktivitas peserta didik sebagai pembelajaran.

Berdasarkan kamus bahasa Inggris-Indonesia pengertian *Cross* adalah persilangan, kemudian *Word* adalah kata dan *Puzzle* adalah teka-teki. Dalam bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* adalah Teka-Teki Silang. Teka-teki ini dapat juga diartikan sebagai permainan, dimana permainan ini disediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. *Crossword Puzzle* seperti yang dijelaskan dalam buku *Active Learning* yaitu mendesain tes uji pada teka-teki silang yang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung. Teka-teki silang bias diisi secara perorangan atau berkelompok.⁴

Menurut Hisyam *Crossword Puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.⁵ Menurut saya *Crossword Puzzle* merupakan salah satu permainan yang berguna untuk memudahkan peserta

³Sunhaji, "Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran". Jurnal Kependidikan, Vol 11, No 2, November 2014. h. 32-33

⁴Jhon M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005), h. 165

⁵Hisyam, *strategi Pembelajaran Kooperatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002). h. 4

didik dalam mengingat kembali materi apa yang telah disampaikan, sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

Berdasarkan pengamatan penulis di MIN 3 kelas IV Aceh Besar pada tanggal 10 September 2021, peneliti menemukan beberapa permasalahan, yaitu pada saat awal proses pembelajaran berlangsung peserta didik semua semangat belajar. Peserta didik memperhatikan gurunya dengan baik, dan tidak ada yang ribut sehingga suasana kelas menjadi hening. Akan tetapi setelah beberapa menit berlangsung proses pembelajaran peneliti menemukan kondisi yang tidak mendukung dalam proses pembelajaran. Ketika guru sedang menjelaskan tentang materi pembelajaran ada sebagian peserta didik tidak memperhatikan gurunya yang sedang menjelaskan materi di depan, ada peserta didik yang sibuk sendiri, ada peserta didik yang berbicara dengan kawan sebangkunya, dan malahan ada yang keluar masuk ruangan ketika guru sedang menjelaskan materi, kondisi kelas menjadi agak ribut. Ketika guru menegur peserta didik untuk diam, peserta didik hanya diam sebentar setelah itu langsung ribut kembali seperti semula. Peserta didik juga kurang bertanya tentang materi yang diajarkan oleh gurunya, peserta didik hanya diam. Guru memberikan informasi bahwa disekolah tersebut belum menggunakan media dalam proses pembelajaran, dengan belum menggunakan model dalam pembelajaran maka peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, terlihat ketika pendidik meminta peserta didik untuk menyimak buku banyak dari peserta didik yang kurang memperhatikan buku yang akan dibacanya, apalagi pada saat pendidik meminta untuk menjawab pertanyaan, peserta didik sendiri kurang meresponya. Dengan

begitu dapat membuat peserta didik tidak tertarik untuk belajar dan juga tidak menggunakan gambar apapun yang dapat ditunjukkan kepada peserta didik selama pembelajaran berlangsung.⁶

Selain itu berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV ibu Nur Azmi mengatakan bahwa ada sebagian peserta didik yang masih belum mencapai hasil belajar yang memuaskan. Ibu Nur Azmi juga mengatakan peserta didik memang kurang bersemangat dan kurang berminat dalam proses pembelajaran, juga mengutarakan bahwa pada saat proses pembelajaran jarang menggunakan model yang bervariasi hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Penggunaan Strategi *CrosswordPuzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 3 Aceh Besar** ”. Dalam hal ini penulis ingin membuktikan sebesar apakah pengaruh media *Crosswordpuzzle* terhadap minat belajar peserta didik di kelas IV MIN 3 Aceh Besar.

B. Rumusan Masalah A R - R A N I R Y

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penggunaan srategi *Crossword Puzzle* di MIN 3 Aceh Besar ?

⁶Observasi, MIN 3 Aceh Besar, 10 September 2019

2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam penggunaan strategi *Crossword Puzzle* di MIN 3 Aceh Besar ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Crossword Puzzle* pada peserta didik di MIN 3 Aceh Besar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penggunaan strategi *Crossword Puzzle* di MIN 3 Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam penggunaan strategi *Crossword Puzzle* di MIN 3 Aceh Besar.
3. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam penggunaan strategi *Crossword Puzzle* di MIN 3 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk :

1. Bagi guru, dapat memberi masukan dalam meningkatkan kualitas dan minat belajar siswa.
2. Bagi siswa, agar siswa mampu menguasai materi pembelajaran secara baik dan mempunyai pengalaman belajar yang melekat dalam dirinya.
3. Bagi peneliti, dapat mengetahui secara pasti bahwa penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi sekolah, dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah untuk mengadakan dan mengembangkan strategi *Crossword Puzzle* yang peranannya sangat penting dalam pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Beberapa definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Strategi *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle adalah satu permainan teka-teki silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum. Sebuah teka-teki bisa membuat kita berfikir, mencari dan menemukan jawaban. Akan tetapi, kehidupan yang penuh dengan teka-teki kadang kala menyenangkan, membingungkan dan menyulitkan langkah kita untuk memecahkannya. Dari sini teka-teki bisa menutrisi kesegaran pikiran dari kepenatan sekaligus menambah wawasan dan mengasah kemampuan otak.

Teka-teki silang akhirnya dalam kegunaanya pun berkembang sampai ke dalam ranah pendidikan. Materi-materi pelajaran yang ada disekolah pun dimasukkan didalamnya. Maka dalam proses pembelajaran, model pembelajaran *Crossword Puzzel* menjadi sebuah model strategi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru kepada siswa-

siswanya sebagai suatu pembelajaran yang kreatif, imajinatif dan menyenangkan.⁷

2. Hasil Belajar

Menurut Gagne dan Briggs mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses belajar.⁸

Hasil belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku dan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik akibat belajar, perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur setelah dilakukan proses belajar dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang diikat dalam tema-tema tertentu. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari suatu mata pelajaran atau bahkan beberapa mata pelajaran. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses dan waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar.⁹

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan

⁷Philip E, Johnson, *Bukan Cara Belajar Bahasa*,(Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer,2004), h. 113

⁸ Rosman Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta : Teras, 2010), h 34

⁹Abdul Munir, dkk. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, Skripsi, (Jakarta : Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005), h. 1

terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung peserta didik akan memahami konsep-konsep lain yang telah dipahaminya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh psikologi *Gestalt*, termasuk *Piaget* yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.

Menurut Rusman pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.¹⁰

F. Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian dari Muhafidi, dengan judul penelitian “Pengaruh Strategi Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V MIN 6 Bandar Lampung” terdapat pengaruh yang signifikan Strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS kelas V MIN 6 Bandar Lampung. Hasil analisis data yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPS peserta didik kelas eksperimen menunjukkan $\bar{x} = 81$,

¹⁰Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2011), h. 254

75 jauh lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada kelas control $\bar{x} = 75,5$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen terdapat peningkatan nilainya dibandingkan dengan kelas control. Adapun keberhasilan ini karena adanya pengaruh dari strategi *Crossword Puzzle* yang diterapkan pada kelas eksperimen.¹¹

2. Hasil penelitian oleh Asry Ati, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalake Kota Makassar” tingkat minat belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas Kontrol tidak menggunakan strategi *Crossword Puzzle* diperoleh rata-rata 64,23 dan pada kelas eksperimen menggunakan strategi *Crossword Puzzle* diperoleh minat belajar Bahasa Indonesia rata-rata sangat tinggi yakni 91,55. Dapat dikatakan hipotesis diterima bahwa terdapat pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri 1.¹²
3. Hasil penelitian oleh Else Klarifa Sni, dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS di SD Katolik Muder Tresa Kupang” hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai sebesar 88,75 sedangkan

¹¹Muhafidin, “Pengaruh Model *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Min Bandar Lampung”, (Lampung : Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, 2018), h. 66

¹²Asry Ati, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalake Kota Makassar*, (Makassar: Universitas Muhammadiyah, 2018, h.62

kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 57,50. Maka selisih rata-rata kelas kontrol dan eksperimen memiliki selisih 30,99. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh positif terhadap Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS di SD Katolik Muder Tresa Kupang.¹³



¹³Klarifa Else, *Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS di SD Katolik Muder TeresaKupang*, (Kupang: Universitas Citra Bangsa Kupang,2020, h. 50

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Strategi *Crossword Puzzle*

1. Pengertian *Crossword Puzzle*

Berdasarkan kamus bahasa inggris-indonesia pengertian *Cross* adalah persilangan, kemudian *Word* adalah kata dan *Puzzle* adalah teka-teki.¹⁴ Dalam bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* adalah Teka-teki Silang. Teka-teki ini dapat juga diartikan sebagai permainan, dimana permainan ini disediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. *Crossword Puzzel* seperti yang dijelaskan dalam buku *Active Learning* yaitu mendesain tes uji pada teka-teki silang yang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung. Teka-teki silang bias diisi secara perorangan atau berkelompok.

Model *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. *Crossword Puzzle* yang dimaksud bahwa selain ada unsur permainannya juga terdapat unsur pendidikan, dimana dengan mengisi *Crossword Puzzle* secara tidak sadar memfokuskan peserta didik belajar tematik sehingga mampu meningkatkan hasil dalam belajar. Maka diharapkan dengan membuka, membaca, bertanya, mencari, dan menerapkan jawaban *Crossword Puzzle* tersebut, peserta didik akan selalu paham, mengerti dengan sendirinya, dan rasa

¹⁴Hasan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,2005), h. 156-652

percaya diri untuk mendapatkan hasil yang baik dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa metode *Crossword Puzzle* merupakan cara yang dipakai oleh guru, yaitu disediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain serta mengaitkan hasil jawaban dari huruf-huruf yang berhubungan dengan kotak-kotak yang berhubungan dengan kotak-kotak jawaban yang lain. Selain itu dalam belajar ada timbul kebiasaan dalam mengikuti pembelajaran dan ada rasa sikap untuk melakukan perubahan diri ke arah yang lebih baik.

Crossword Puzzle yang digunakan akan memberikan nilai yang positif bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan bersama. Oleh karena itu, peserta didik akan selalu berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan memberikan nilai positif bagi peserta didik dan berprestasi, serta akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi peserta didik yang menemukan jawaban akan dapat menjawab teka-teki silang tersebut dan peserta didik lain dalam kelompok juga akan mengetahui jawaban yang benar.¹⁵ Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah teka-teki silang, dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar.

¹⁵Zaini Hisyam, *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*, (Jogjakarta: CTSD,2002), h. 62-66

2. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Crossword Puzzle*

Menurut Hisyam ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran crossword puzzle ini, kelebihan dan kekurangannya adalah :

a. Kelebihan

- 1) Melalui strategi *Crossword Puzzle* peserta didik dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap peserta didik.
- 2) Melalui penerapan strategi *Crossword Puzzle* ini, peserta didik belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya . selain itu, peserta didik juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing.
- 3) Sangat efektif karena mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam bentuk interaksi baik antara peserta didik dengan pendidik maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya.
- 4) Mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 5) Sifat persaingan yang ada dalam permainan *Crossword Puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.
- 6) Penerapan *Crossword Puzzle* dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas.

b. Kekurangan

- 1) Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia, sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak.
- 2) Banyak mengandung unsur tidak pasti, peserta yang lebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan *Crossword Puzzle* belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang peserta didik lebih pandai dari lainnya.
- 3) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *Crossword Puzzle* dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.

Berdasarkan kutipan tersebut, maka pada dasarnya setiap strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pembelajaran dapat dijadikan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam dunia pendidikan. Sedangkan kekurangan dalam pembelajaran dapat lebih diupayakan memperbaiki dan atau diminimalisir agar apa yang sudah menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan dan cita-cita.¹⁶

3. Langkah-langkah dalam Penerapan strategi *Crossword Puzzle*.

- a. Tuliskan kata-kata kunci, terminology atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah anda berikan.
- b. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih seperti dalam (teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- c. Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang

¹⁶Muzaki Ahmad, *Implementasi Strategi Croosword Puzzel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2012), h. 12-14

telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan yang mengarah pada kata-kata tersebut.

- d. Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok.
- e. Batasi waktu mengerjakan.
- f. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar, hadiahnya berupa permen .¹⁷

B. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan tertentu yang dimiliki setiap peserta didik baik dalam aspek kognitif, efektif maupun psikomotorik yang dicapai setelah mengikuti proses belajar mengajar.¹⁸

Menurut Susanto, hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.¹⁹ Ranah pendidikan pada umumnya dikenal dengan tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik., ketiga ranah tersebut menjadi bahan penilaian evaluasi hasil belajar peserta didik.

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang penting dalam proses pembelajaran, dengan penilaian hasil belajar maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan peserta didik

¹⁷Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD,2006), h. 73

¹⁸ Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2015), h. 62

¹⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group,2013), h. 5

menguasai pembelajaran yang telah diajarkan guru. Melalui penilaian juga dapat dijadikan acuan untuk melihat tingkat keberhasilan atau efektifitas guru dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian hasil belajar menjadi proses pengumpulan informasi atau data tentang pencapaian pembelajaran peserta didik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dilakukan secara terencana.

2. Ciri-ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar yaitu : a) perubahan secara sadar, yang berarti bahwa individu atau peserta didik yang akan belajar akan menyadari terjadinya perubahan atau merasakan terjadinya suatu perubahan dalam dirinya; b) perubahan dalam belajar yang bersifat fungsional, perubahan yang terjadi dalam diri individu atau peserta didik berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan berikutnya atau proses belajar berikutnya ; c) perubahan dalam belajar yang bersifat positif dan aktif, dalam perubahan belajar perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Semakin banyak usaha dilakukan, maka semakin banyak dan baik perubahan yang diperoleh; d) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan yang terjadi karena bersifat menetap atau permanen. Hal ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar bersifat menetap; e) perubahan dalam belajar tertuju atau terarah, perubahan tingkah laku ini terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai; f) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasil ia akan mengalami

tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.²⁰

3. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengetahui dunia di sekitarnya, termasuk perkembangan intelektual dan mental.²¹

Tujuannya terbagi 6 bagian yaitu :

1. Mengingat meliputi informasi dan fakta yang dapat dikuasai melalui hafalan untuk diingat.
2. Memahami merupakan kesanggupan untuk menyatakan suatu definisi rumusan, menafsirkan suatu teori.
3. Penerapan merupakan kesanggupan menerapkan atau menggunakan suatu pengertian, konsep, prinsip, teori yang memerlukan penguasaan pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam.
4. Analisis, yaitu kemampuan untuk menggambarkan sesuatu dalam unsur-unsurnya, misalnya analisis tentang hubungan antara masyarakat dengan alam dan alam semesta.
5. Sintesis yaitu kesanggupan untuk melihat hubungan antara sejumlah unsur.
6. Evaluasi penilaian berdasarkan bukti-bukti atau kriteria tertentu.

²⁰ Dimiyati dan Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rieneka Cipta,2006), h.

²¹ Moh. Suardi, *Belajar & Pembelajaran*, (Jogyakarta: Deepublish,2018), h. 23

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui proses kegiatan belajar mengajar. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi internal yang muncul dari dalam diri peserta didik yang terdiri dari jasmaniah, psikologi, dan kelelahan. Sedangkan faktor eksternal, yaitu unsur lingkungan luar dari peserta didik. Kondisi keluarga di rumah, keadaan sekolah, dan kondisi masyarakat sekitar rumah dan sekolah akan berpengaruh terhadap konsentrasi dan kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar.²²

Faktor-faktor diatas akan menyebabkan hasil belajar masing-masing peserta didik berbeda satu dan lainnya. Sehingga guru harus dapat mengantisipasi kemungkinan munculnya kelompok peserta didik yang menunjukkan kegagalan dalam pembelajaran. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas hasil belajar diduga dipengaruhi juga oleh tinggi rendahnya motivasi berprestasi yang dapat dilihat dari nilai rapor untuk menunjukkan tinggi rendahnya atau baik buruknya hasil belajar yang dicapai peserta didik ada beberapa cara. Satu cara yang sudah lazim digunakan adalah dengan diberikan skor terhadap kemampuan atau keterampilan yang dimiliki peserta didik mengikuti proses belajar mengajar tersebut.

²² Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*, (Pustaka Setia: Bandung), h. 84

C. Strategi *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Tematik

Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang mampu memberikan hasil positif terhadap minat belajar peserta didik. Dimana ada bermacam strategi dan model dalam pembelajaran. Dalam Bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* adalah Teka-teki Silang (TTS). Dalam TTS disediakan sejumlah pertanyaan, pertanyaan atau kata sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. Deskripsi umum permainan *Crossword Puzzle* menurut Rinaldi Munir merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi dua jalur, yaitu mendatar (kumpulan kotak-kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).

Crossword Puzzle atau teka-teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung. Strategi *Crossword Puzzle* ini merupakan susunan tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat mengundang minat dan partisipasi peserta didik. Teka-teki silang ini bisa diisi secara perorangan atau kelompok. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah satu strategi pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.²³

²³Mursilah, "Penerapan model Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Suka Raja". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan ekonomi*. Vol. 1, no. 1. 22017. H.40

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Tema adalah tempat untuk mengenalkan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh. Pembelajaran tematik adalah suatu strategi pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.

Menurut Hadi Subroto, dalam definisi yang lebih operasional, bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasa atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara refleksi atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar peserta didik, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Maka pada umumnya pembelajaran tematik/terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk menghubungkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran tematik disusun dalam rangka meningkatkan minat belajar yang optimal dan maksimal dengan cara mengangkat pengalaman peserta didik yang mempunyai jaringan dari berbagai aspek kehidupan dan pengetahuan. Mengintegrasikan antara satu pengalaman dengan²⁴ pengalaman yang lain atau antara satu pengetahuan dengan pengetahuan yang lain bahkan antara pengalaman dengan pengetahuan dan sebaliknya memberikan kebermaknaan dalam

²⁴Abd. Kadir dan hanum Asrohah, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 6

pembelajaran dalam arti bahwa pembelajaran itu memberikan fungsi yang berguna bagi kehidupan peserta didik.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Ruang lingkup tematik meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial, Kerajinan Tangan dan Kesenian, Serta Pendidikan Jasmani.²⁵

3. Keunggulan Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan tema ini, diperoleh beberapa manfaat, yaitu :

- a. Dapat mengurangi *overlapping* antara berbagai mata pelajaran, karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit.
- b. Menghemat pelaksanaan pembelajaran terutama dari segi waktu, karena pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran.
- c. Peserta didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
- d. Pembelajaran menjadi holistik dan menyeluruh akumulasi pengetahuan dan penguasaan anak didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga anak didik akan mendapatkan pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antara satu sama lain.

²⁵Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikat Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009),h. 334

- e. Keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai peserta didik, karena didukung dengan pandangan dari berbagai perspektif.

4. Kelemahan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik selain mempunyai keunggulan juga mengandung kelemahan. Kelemahan yang menyolok dalam pembelajaran tematik antara lain :

- a. Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
- b. Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.
- c. Menuntut penyediaan sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa *session*. Pada tiap *session* dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok pelajaran yang disajikan.²⁶

5. Implikasi Pembelajaran Tematik

Implikasi bagaikan sebilah mata pedang yang mempunyai dua sisi. Satu pihak memberikan keuntungan tetapi dipihak lain membawa akibat-akibat tertentu yang harus ditanggung oleh penanggung jawab pendidikan.

²⁶ Abd. Kadir dan Hanum Asrohah, *Pembelajaran Tematik...*, h. 26

a. Implikasi bagi guru

Guru harus mampu berimprovisasi dalam menghadapi murid yang berkemampuan beragam, materi atau bahan pelajaran yang tersebar dalam beberapa sumber, sarana dan prasarana yang harus sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, menyusun kompetensi atau indicator yang harus dicapai oleh siswa, dan sebagainya.

b. Implikasi bagi siswa

Peserta didik harus mampu bekerja secara individual, berpasangan atau berkelompok sesuai dengan tuntutan scenario pembelajaran.

c. Implikasi terhadap sarana, prasarana, sumber belajar dan media

Pembelajaran tematik pada dasarnya adalah pembelajaran yang dirancang dengan mengintegrasikan berbagai komponen mata pembelajaran. Konsekuensinya semua alat yang diperlukan untuk semua mata pelajaran itu harus tersedia, minimal untuk masing-masing alat untuk satu mata pelajaran dapat dipergunakan secara bersama.²⁷

E. Materi Pembelajaran Kelas IV MI Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1

Salah satu materi pembelajaran tematik yang terdapat di kelas IV SD/MI adalah tema 1 indahnya kebersamaan, subtema 2 kebersamaan dalam keberagaman, dan pembelajaran 1 dengan kompetensi inti sebagai berikut :

²⁷Abd. Kadir dan Hanum Asrohah, *Pembelajaran Tematik...*, h. 27-28

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

Tema 1 indahny kebersamaan, subtema 2 kebersamaan dalam keberagaman, dan pembelajaran 1 mencakup tiga mata pelajaran yang dipadukan dengan kompetensi dasar sebagai berikut :

1. Bahasa Indonesia
 - 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks.
2. IPS
 - 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungan dengan karakteristik.

3. IPA

3. 6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indra pendengaran.

Pembelajaran ini menggunakan strategi Crossword Puzzle. Materi yang dibahas pada pembelajaran ini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial tentang keragaman sosial, ekonomi, dan budaya, Bahasa Indonesia tentang Gagasan pokok dan gagasan pendukung dan Ilmu Pengetahuan Alam tentang indra pendengaran.

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

BEKERJASAMA dalam KEBERAGAMAN



Gambar 2.1 Bekerjasama dalam Keberagaman

Edo dan kelima temannya mendapat tugas untuk melakukan percobaan tentang bunyi. Sepulang sekolah, mereka berkumpul di rumahnya. Setiap orang sudah menyiapkan peralatan yang dibutuhkan. Lani dan Siti membawa beberapa kaleng yang sudah dilubangi. Udin dan Beni membawa benang kasur. Mereka berkumpul di halaman depan rumah. Keenam sekawan siap bekerja sama melakukan percobaan.

Saat percobaan akan dimulai, tiba-tiba terdengar adzan. Siti dan Udin meminta izin teman-temannya untuk shalat. Teman-temannya mengizinkan mereka untuk melakukan ibadah. Edo meminjamkan ruang makannya untuk digunakan Siti dan Udin Shalat. Meskipun Edo beragama Katolik, ia tidak keberatan rumahnya dipakai untuk shalat. Beni yang beragama Kristen, Dayu yang beragama Hindu, dan Lani yang beragama Buddha menunggu dengan sabar temannya beribadah. Keenam sahabat selalu menghargai satu dengan yang lain.

Tiba saatnya keenam sekawan melakukan percobaan. Setiap orang menunjukkan tanggung jawabnya dalam bekerja. Tidak ada satu pun di antara mereka yang duduk diam atau memberi perintah saja. Semuanya ikut bagian dalam percobaan. Saat Dayu membutuhkan pertolongan memotong benang, Udin datang membawakan gunting. Saat Edo kesulitan menalikan benang di kaleng, Siti ikut membantu. Keenam sahabat bekerja sama dengan semangat. Mereka hidup rukun, saling membantu meskipun berbeda agama.

2. Pembelajaran IPS

جامعة الرانري
A R Belajar dari Cerita

Pak Burhan selalu memulai kegiatan di kelas dengan berbagi cerita. Bukan Pak Burhan yang bercerita, tetapi anak-anak di kelas yang bergantian bercerita. Berbagi cerita selalu dinantikan oleh anak-anak. Semua ingin memperoleh kesempatan bercerita.

Pagi ini, Pak Burhan mengajak anak-anak berbagi cerita seputar hari raya. “Sehari sebelum hari Natal, yaitu di tanggal 24 Desember, aku dan keluarga

berkumpul di rumah Opa.” ujar Edo. “Di hari itu, Oma pasti memasak makanan spesial yang jarang dimasaknya di hari lain. Papeda juga menjadi makanan spesial yang terhidang di malam Natal. Kami sekeluarga berkumpul hingga larut malam, dan mengakhiri malam dengan berdoa. “Nah, kalau di hari Natal, pada tanggal 25 Desember, kami sekeluarga pergi beri badah Natal di gereja.

“Wah, ternyata hampir sama seperti hari raya Idul Fitri ya” ujar Siti. “Kami pun di hari Idul Fitri selalu berkumpul dan saling memohon maaf dengan kerabat dan saudara setelah ibadah di Masjid,” tambahnya.

“Iya ya, sama seperti Edo pada hari Natal, saat Idul Fitri juga selalu ada makanan spesial, yaitu ketupat dan opor ayam.” Udin menambahkan komentar Siti.

“Di Bali, menjelang hari raya Galungan seluruh kampung selalu ramai dihiasi oleh penjor atau janur yang tinggi. Kami sekeluarga lebih sering pulang ke Bali menjelang hari raya Galungan agar bisa berkumpul dengan sanak saudara di sana. Sebelum merayakan bersama, keluarga melakukan kegiatan ibadah di Pura pada pagi hari,” kata Dayu.

“Ah, semua sudah bercerita. Aku juga mau bercerita, Pak. Boleh ya, hari ini banyak yang berbagi cerita.” pinta Lani.

Pak Burhan dan teman-teman sekelas tertawa.

“Tentu saja boleh, Lani. Ayo, sekarang giliranmu bercerita.” ujar Pak Burhan.

“Nah, kamu pasti belum pernah mendengar cerita tentang kebiasaan keluargaku di hari raya Waisak. Sebenarnya sih tidak banyak berbeda. Ibu dan

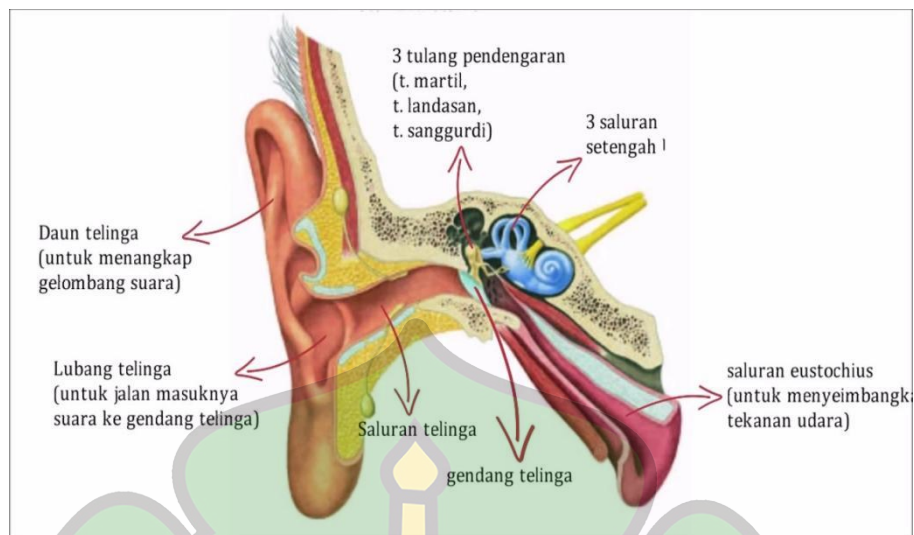
nenekku biasanya juga membuat masakan spesial menjelang hari raya Waisak. Saat ini nenekku yang paling tua, jadi semua keluarga akan datang ke rumahku untuk berkumpul pada hari Waisak. Selain menyediakan makan untuk keluarga, pada hari tersebut biasanya kami pun berbuat kebaikan bagi orang lain yang membutuhkan. Vihara, rumah ibadah kami pun dipenuhi cahaya lilin dari umat yang hadir untuk menjalankan ritual ibadah di sana,” Lani mengakhiri ceritanya.

“Berbagi cerita memang selalu menyenangkan. Kita bisa belajar dari banyak cerita, juga belajar dari teman yang berbeda,” ujar Pak Burhan menutup kegiatan pagi ini.

3. Pembelajaran IPA

Indra Pendengaran (Telinga)

Kita wajib bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah menciptakan bentuk tubuh yang paling sempurna. Salah satunya adalah kita diberi indra pendengar (telinga). Dengan menggunakan indra ini, kita bisa mendengar berbagai suara, seperti kicauan burung, suara air mengalir, dan musik. Apa saja bagian dan fungsi indera pendengar ?



Gambar 2.2 Indra Pendengaran

Bagian dan Fungsi dari indera pendengaran

1. Fungsi daun telinga ini adalah mengumpulkan suara, memperkuatnya dan mengarahkan suara atau bunyi tersebut ke saluran telinga.
2. Fungsi lubang telinga adalah untuk jalan masuknya suara ke gendang telinga.
3. Fungsi saluran telingan adalah menangkap dan mencegah debu, maupun hewan berukuran kecil yang masuk ke telinga.
4. Fungsi gendang telinga adalah mendeteksi getaran gelombang suara masuk, kemudian mengubah getaran tersebut menjadi impuls saraf untuk dihantarkan ke otak sebagai suara.²⁸

²⁸ Diana Karitas dan Fransiska, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV Tema 1*, (Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan,2017), h. 75-85

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Adapun jenis rancangan penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian pre-eksperimen. Pre-experimen merupakan jenis penelitian yang tidak mencukupi semua syarat-syarat dari suatu desain percobaan yang sesungguhnya. Alasan penggunaan jenis penelitian tersebut karena hanya menggunakan suatu kelas eksperimen saja untuk melihat nilai keterampilan proses sains dan hasil peserta didik.²⁹

Bentuk *pre-experiental design* yang digunakan yaitu *One Group Pretest and Posttest Design*. Desain ini terdapat satu kelas yang dijadikan subjek penelitian dan diberi perlakuan, dan kelas ini disebut kelas eksperimen penelitian. Pada kelas eksperimen diberikan pretest untuk melihat kemampuan dasar peserta didik, setelah itu diberikan perlakuan atau *Streatment* dengan menerapkan strategi *Crossword Puzzle* saat proses pembelajaran. Setelah selesai proses pembelajaran, peserta didik diberikan *posttest* untuk melihat perubahan kemampuan peserta didik. Lebih lanjut, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini seperti yang disajikan dalam tabel 3.1 berikut :

²⁹ Moh.Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 20214), h. 230

Tabel 3.1 One Group Pretest and Posttest Design

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Keterangan :

X = Treatment atau perlakuan yang diberikan (variabel *Independent*)

O_1 = Hasil *pretest* kelas eksperimen

O_2 = hasil *posttest* kelas eksperimen³⁰

B. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV MIN 3 Aceh Besar. Jumlah subjek penelitian adalah 25 orang peserta didik, yang terdiri dari 14 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang terkumpul. Dalam penelitian ini instrumen penelitian berupa :

1. Lembar Observasi Aktifitas Guru

Lembar observasi aktifitas guru dalam proses pembelajaran digunakan untuk mengetahui aktifitas yang dilakukan guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengisian lembar observasi dilakukan dengan membubuhkan tanda ceklist (\checkmark) pada lembar observasi yang dilakukan oleh seorang pengamat

³⁰ Sugiyona, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*,... h. 74

(observer) untuk mengetahui segala kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Lembar Observasi Aktifitas Peserta Didik

Lembar aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran digunakan untuk mengetahui aktifitas yang dilakukan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengisian lembar observasi dilakukan dengan membubuhkan tanda ceklist (\checkmark) pada lembar observasi yang dilakukan oleh seorang pengamat (observer) untuk mengetahui segala kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Soal Test

Test dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran tentang materi cerita bekerja sama dalam keberagaman, cerita belajar dari cerita dan gambar telinga dan fungsi-fungsinya. Adapun bentuk soal yaitu multiple choice berjumlah 10 soal.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan dan pengembangan pembelajaran yang dilakukan oleh para peserta didik dan guru. Pengamatan dilakukan sebelum, selama, dan sesudah penelitian berlangsung. Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui tingkat aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*.³¹

³¹Rusdin Pohan, *Metodelogi Penelitian Pendidikan...*, h. 71-72

2. Tes

Sebagai alat ukur dalam proses evaluasi, tes harus memiliki dua kriteria, yaitu valid dan reliabilitas. Tes sebagai suatu alat ukur dikatakan memiliki validitas seandainya dapat mengukur apa yang hendak diukur. Tes memiliki tingkat realibilitas atau keandalan jika tes tersebut dapat menghasilkan informasi yang konsisten.³²

E. Teknik Analisa Data

Analisis data adalah tahap mengurutkan data ke dalam satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah.³³ Pada tahap ini terdapat beberapa analisis data yaitu:

1. Analisis Data Lembar Observasi Aktifitas Guru

Analisis data ini dilakukan setelah semua data penelitian terkumpul. Kemudian, data diolah untuk memperoleh suatu kesimpulan. Selanjutnya, dianalisis dengan menggunakan rumus presentase yang bertujuan untuk mengetahui hasil dari penggunaan strategi *crossword puzzle* . Analisis data lembar observasi ini dapat dilihat pada rumus berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

³²Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2009), h. 99

³³Sandu Siyono dan M.Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, Cet. 1 . (Yogyakarta:Literasi Media Publishing, 2015), h. 98

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktifitas Guru

No	Angka (%)	Kriteria Penilaian	Huruf
1	80-100	Baik Sekali	A
2	66-79	Baik	B
3	56-65	Cukup	C
4	50-55	Kurang	D
5	30-39	Gagal	E

Sumber: Suharsimi Arikunto³⁴

2. Analisis Data Lembar Observasi Aktifitas Peserta Didik

Menganalisis data aktivitas peserta didik pada waktu pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dalam penelitian ini adalah dengan menghitung presentase aktivitas peserta didik dalam pembelajaran untuk setiap katagori. Presentase tersebut diperoleh dengan menghitung rata-rata skor diperoleh dari obsever dan banyaknya pertemuan yang dilaksanakan. Selanjutnya nilai rata-rata tersebut dikonversasikan kedalam persentase dengan rumusan penilaian sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase

f = Frekuensi rata-rata aktivitas peserta didik

N = Jumlah aktivitas seluruh siswa

Kemudian mencocokkan data tersebut kedalam kriteria pedoman penilaian yang ditetapkan pada tabel pedoman penilaian sebagai berikut :

³⁴Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara,2013), h. 281.

Tabel 3.3 Kriteria Aktivitas Peserta Didik

Presentase	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
86% - 100%	A	5	Sangat Baik
76% - 85%	B	4	Baik
60% - 75%	C	3	Cukup
55% - 59%	D	2	Kurang Baik
00% - 54%	E	1	Tidak Baik

Penelitian ini kategori aktivitas peserta didik disesuaikan dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Aktivitas peserta didik di katakan efektif jika presentase aktivitas peserta didik dalam KBM mencapai kriteria baik atau sangat baik.³⁵

3. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis data hasil belajar peserta didik dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan strategi *crossword puzzle* pada kelas VI . Analisis data ini menggunakan post test dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan :

B = Banyak butir yang dijawab benar

N = Banyaknya butir soal³⁶

³⁵ Ngalim Purwanto, Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, (Bandung: Rosdakarya,2022), hal 102

³⁶Asrul, Rusydi Ananda dan Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Citapusaka Media, 2015), h. 84.

Untuk mengetahui ketuntasan belajar peserta didik, data analisis dengan menggunakan rumus presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu:

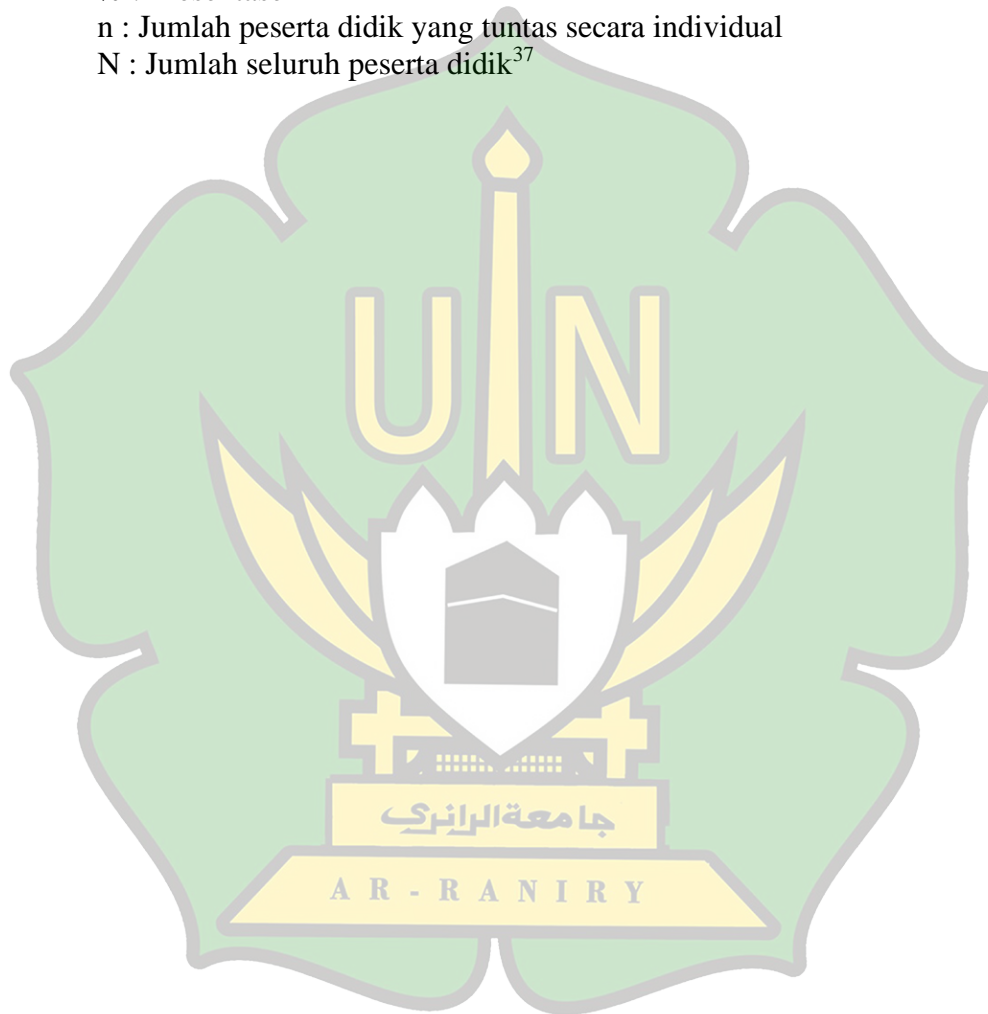
$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

% : Presentase

n : Jumlah peserta didik yang tuntas secara individual

N : Jumlah seluruh peserta didik³⁷



³⁷Sudirman dan Rosmini Maru, *Implementasi Model-Model Pembelajaran dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*, (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2016), h. 9.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Aceh Besar yang merupakan salah satu sekolah MIN yang berada di Miruk Taman, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar.

B. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 3 Aceh Besar yang dilakukan pada tanggal 28 Juli sampai dengan tanggal 06 Agustus. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 3 Aceh Besar. Untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 3 Aceh Besar peneliti melaksanakan tes. Tes yang diberikan berupa soal. Berikut data hasil Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 3 Aceh Besar.

C. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Terhadap Aktivitas Guru

Kegiatan pengamatan terhadap aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dengan Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle*.

Aspek yang Diamati	Nilai
Kegiatan Awal	
Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik .	4
Guru mengondisikan kelas dan berdoa bersama peserta didik.	4
Guru melakukan absensi.	4
Guru memberikan apersepsi.	4
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	4
Kegiatan Inti	
Guru membentuk peserta didik dalam beberapa kelompok.	4
Guru membagikan teks cerita “Bekerja Sama dalam Keberagaman”, teks cerita “Belajar dari Cerita” dan teks “Indra Pendengaran” kepada setiap kelompok.	3
Guru menyuruh Peserta didik untuk membaca teks tersebut bersama kelompok.	3
Guru menjelaskan tentang teks tersebut.	4
Guru bertanya – jawab dengan siswa tentang teks tersebut.	4
Kegiatan Akhir	
Guru membagikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) kepada setiap kelompok dengan menggunakan <i>Crossword Puzzle</i> .	4
Guru menyuruh kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya.	4
Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan materi hari ini.	4
Guru memberi penguatan.	3
Guru memberikan soal <i>post-test</i> .	4
Guru menyampaikan tentang materi yang akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya.	4
Guru menyampaikan pesan moral, membagikan refleksi dan mengajak peserta didik berdoa dan memberi salam.	3
Jumlah	64
Rata-rata	94,11 %

Sumber : Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar 2022

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 = \frac{64}{68} \times 100\%$$

$$= 94,11 \%$$

Berdasarkan hasil observasi pada tabel di atas menunjukkan bahwa dari 17 indikator jumlah skor yang diperoleh yaitu 94 dari skor maksimal 95 dengan

persentase 94,11%. Dengan demikian aktivitas guru termasuk dalam kategori sangat baik..

2. Hasil Analisis Terhadap Aktivitas Peserta Didik

Kegiatan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil *Pengamatan Aktivitas Peserta Didik dengan Penggunaan Strategi Crossword Puzzle.*

Aspek yang Diamati	Siklus 1
Kegiatan Awal	
Peserta didik menjawab salam.	4
Peserta didik mengatur bangku serta mengkondisikan kelas dan berdoa.	4
Peserta didik menjawab absensi.	4
Peserta didik mendengarkan apersepsi yang dilakukan guru.	4
Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran.	4
Kegiatan Inti	
Peserta didik membentuk kelompok.	3
Peserta didik mengambil tesk cerita tersebut.	4
Peserta didik membacakan teks cerita “Bekerja Sama dalam Keberagaman”, teks cerita “Belajar dari Cerita” dan teks “Indra Pendengaran” bersamaa kelompoknya.	3
Peserta didik mendengarkan penjelasan guru.	4
Peserta didik menanggapi pertanyaan guru.	3
Kegiatan Akhir	
Peserta didik mengerjakan LKPD beserta kelompoknya dengan menggunakan <i>Crossword Puzzle</i> .	4
Perwakilan peserta didik maju ke depan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.	4
Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	4
Peserta didik mendengarkan penguatan dari guru.	4
Peserta didik menjawab soal <i>post-test</i> .	4
Peserta didik mendengarkan dengan baik materi pertemuan selanjutnya.	3
Peserta didik mendengarkan pesan moral, mengerjakan refleksi, berdoa dan menjawab salam.	3
Jumlah	63
Rata-rata	92,64%

Sumber : Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar 2022

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 = \frac{63}{68} \times 100\% \\ = 92,64 \%$$

Berdasarkan hasil observasi pada tabel di atas menunjukkan bahwa dari 17 indikator jumlah skor yang diperoleh yaitu 92 dari skor maksimal 95 dengan persentase 92,64%. Dengan demikian aktivitas guru termasuk dalam kategori sangat baik.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan setelah penggunaan strategi *Crossword Puzzle* pada materi tematik di kelas IV MIN 3 Aceh Besar. Selanjutnya yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir berupa soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) sebanyak 10 soal untuk *pre-test* dan 10 soal untuk *post-test* yang berkaitan dengan dengan indikator yang ditetapkan dalam RPP. Tes awal diberikan sebelum di beri perlakuan proses belajar mengajar melalui *pre-test*, sedangkan tes akhir dilakukan melalui *post-test* yang dilaksanakan setelah diberi perlakuan.

Anas Sudjono menjelaskan bahawa hasil belajar peserta didik selama pembelajaran dikatakan mencapai keberhasilan jika berada dalam kategori baik atau baik sekali. Apabila dari hasil data yang dilakukan masih terdapat penilaian dalam kategori cukup atau kurang maka dijadikan pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran selanjutnya.³⁸

³⁸ Anas Sudjono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 43

Tabel 4.3 Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Didik

No	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Aditia Nauvan	70	80
2	Ahmad Thalal Addarrasi	20	80
3	Al Fachri Syahdeya	70	80
4	Andini Balqis	70	80
5	Aulia Saputra Razali	40	80
6	Avika Selinabila	60	80
7	Ayyashy Luthfi	70	80
8	Azkie'un Nisa	60	70
9	Charly	70	70
10	Cut Alya Rizkina	70	90
11	Intan Mudzhalifah	50	70
12	M Aulia Firas	80	60
13	Maalikul Mulki	80	80
14	Muhammad Haikal	70	80
15	Muhammad Najib Al-Faizi	20	70
16	Muhammad Yudis Prasetya	50	80
17	Nafisa Arbilla	80	80
18	Nauval Hilmi	40	60
19	Resya Vahira	60	70
20	Saidatul Zahira	90	90
21	Suci Putri arami	50	80
22	Syakirul Alim	60	70
23	T Muhammad Ridha	80	80
24	Ulil Abshar	70	90
25	Zalwa Syabila	80	90
Jumlah		1560	1940
Rata-rata		62,4%	77,6%

Sumber : Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Nilai *pre-test* peserta didik adalah rentangan 100-10, dengan rincian 20 adalah perolehan nilai terendah *pre-test* dan 90 adalah perolehan tertinggi *pre-test*, nilai rata-rata *pre-test* adalah 62,4. Kemudian perolehan nilai *post-test* adalah rentangan 100-60, dengan rincian 60 adalah perolehan nilai

terendah post-test dan 90 adalah perolehan tertinggi *post-test*, nilai rata-rata *post-test* adalah 77,6.

D. Hasil Belajar Peserta Didik

1. Hasil Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil terhadap aktivitas guru dengan penggunaan strategi *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kinerja guru dalam menyampaikan materi terlihat baik. Aktivitas guru yang dicapai dengan persentase 94,11%. Persentase aktivitas guru yang diperoleh dikatakan berhasil dengan katagori sangat baik.

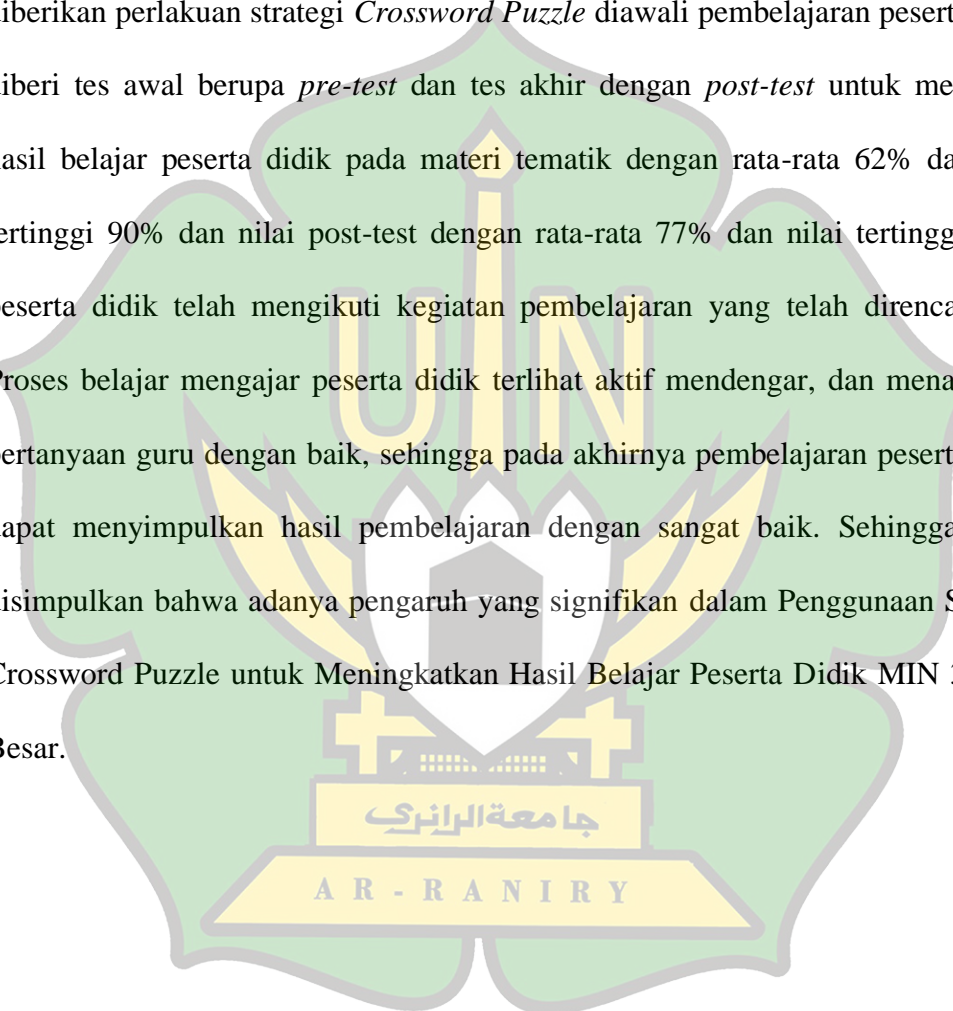
2. Hasil Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan hasil terhadap aktivitas peserta didik dengan penggunaan strategi *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik berjalan sangat baik. Aktivitas peserta didik yang dicapai dengan persentase 92,64%. Aktivitas peserta didik yang diperoleh dalam mengikuti pembelajaran dikatakan berhasil dengan katagori sangat baik.

Dapat kita lihat bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar peserta didik termasuk dalam kategori sangat baik dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*, hal ini disebabkan karena strategi *Crossword Puzzle* ini membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka.

3. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil peserta didik dengan penggunaan strategi *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dilihat hasil analisis terhadap hasil belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan diberikan perlakuan strategi *Crossword Puzzle* diawali pembelajaran peserta didik diberi tes awal berupa *pre-test* dan tes akhir dengan *post-test* untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi tematik dengan rata-rata 62% dan nilai tertinggi 90% dan nilai *post-test* dengan rata-rata 77% dan nilai tertinggi 90%, peserta didik telah mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Proses belajar mengajar peserta didik terlihat aktif mendengar, dan menanggapi pertanyaan guru dengan baik, sehingga pada akhirnya pembelajaran peserta didik dapat menyimpulkan hasil pembelajaran dengan sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dalam Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 3 Aceh Besar.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian mengenai hasil yang diteliti oleh peneliti dengan “Penggunaan Stategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 3 Aceh Besar”. Peneliti dapat mengemukakan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aktivitas guru dalam penggunaan atrategi crossword puzzle pada materi tematik dicapai dengan persentase 94,11% dikatakan berhasil dengan kategori sangat baik.
2. Aktivitas peserta didik dalam penggunaan strategi crossword puzzle pada materi tematik dicapai dengan persentase 92,64% termasuk kategori baik sekali.
3. Hasil belajar peserta didik dalam penggunaan strategi crossword puzzle mendapatkan kriteria positif selama pembelajaran, sehingga mendapatkan persentase pada *pre test* 62,4 % dan persentase pada *post-tes* 77,6% dengan katagori baik..

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik diharapkan lebih memperbanyak lagi belajarnya dengan menggunakan strategi crossword puzzle dan model lainnya agar meningkat daya serap belajarnya.
2. Bagi guru disarankan untuk menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran, khususnya strategi pembelajaran crossword puzzle agar peserta didik lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung serta meningkatkan daya serab peserta didik.
3. Bagi kepala sekolah agar senantiasa menghimbau, membantu dan memberikan arahan guru untuk melaksanakan strategi pembelajaran yang beragam sesuai dengan pokok materi pembelajaran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.
4. Bagi peneliti lain yang ingin mendalami mengenai strategi Pembelajaran *crossword puzzle* hendaknya lebih memperhatikan lama waktu penelitian dan dapat mengkombinasikan

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Kadir dan hanum Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Abdul Munir, dkk. Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik. *Skripsi*. Jakarta : Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: premadamedia group.
- Arief S. Sadiman, dkk, 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Asrul, Rusydi Ananda dan Rosnita. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapusaka Media.
- Asry Ati. 2018. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalake Kota Makassar. *Skripsi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah.
- Donni Juni Priansa. 2017. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*. Bandung: Cv Pustaka Setia.
- Hasan Shadily. 2005. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hisyam Zaini. 2006. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.
- Jhon M. Echols dan Hassan Shadily. 2005. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Klarifa Else. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS di SD Katolik Muder Teresa Kupang. *Skripsi*. Kupang: Universitas Citra Bangsa Kupang.
- Kunandar. 2009. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikat Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Grafindo Persada.

- Kunandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persad.
- Muhafidin. 2018. “Pengaruh Model *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Min Bandar Lampung”, *Skripsi*,(Lampung : Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
- Mursilah. 2017. “Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Suka Raja”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan ekonomi*. Vol. 1, No. 1.
- Muzaki Ahmad. 2012. *Implementasi Strategi Croosword Puzzel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sandu Siyono dan M.Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*, Cet. 1 .. Yogyakarta:Literasi Media Publishing.
- Sowarno Wiji. 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sriana Wasti. 2013. “*Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar*”. Padang : Februari.
- Sunhaji. 2014. “Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran”. *Jurnal Kependidikan*, Vol 11, No 2.
- Sudirman dan Rosmini Maru. 2016. *Implementasi Model-Model Pembelajaran dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Bina Aksara.
- Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuni Farchanah. 2010. *Upaya Meningkatkan Minat Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Yogyakarta Dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan*

LKS (Lembar Kerja Siswa) Kreatif. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Zaini Hisyam. 2002. *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*. Jogjakarta: CTS



LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-13082/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2022

TENTANG
PENGGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen;
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. 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;
11. 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 05 Februari 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan : 1. Menebut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-2231/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2021
KEDUA : Menunjuk Saudara :
1. Irwandi, S. Pd.I, MA sebagai pembimbing pertama
2. Dr. Fakhul Rijal, S.Pd.I., M.A sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
Nama : Putri Nurtias
NIM : 160209031
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penggunaan Model *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik 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.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 28 September 2022
Au. Rektor
Dekan
Saiful Juluk



Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan pendidikan : MIN 3 Aceh Besar

Kelas/semester : IV / 1

Tema 1 : Indah nya Kebersamaan

Subtema 2 : Kebersamaan dalam Keberagaman

Pembelajaran : 1

Alokasi waktu : 1 x Pertemuan (1 x 30 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungan dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menjelaskan keragaman perayaan hari raya besar agama.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Menceritakan hasil identifikasi terkait tempat yang dijadikan sebagai perayaan hari besar agama.

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulisan, atau visual.	3.1.1 Menuliskan gagasan pokok yang diperoleh dari teks tulis.
4.1 Menata informasi yang didapatkan dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan kedalam kerangka tulisan.	4.1.1 Membuat kerangka tulisan berdasarkan informasi dalam teks sesuai keterhubungan antargagasan.

IPA

3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indra pendengaran.	3.6.1 Menyebutkan bagian-bagian indra pendengaran.
4.6 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi	4.6.1 Membuat laporan hasil percobaan tentang sifat bunyi merambat melalui benda gas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui membaca teks “Kerjasama dalam keberagaman”, dan menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menuliskan gagasan pokok yang terdapat pada masing-masing paragraf.

2. Melalui diskusi berpasangan, peserta dapat menuliskan gagasan pendukung yang terdapat pada masing-masing paragraf.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bahasa Indonesia : Gagasan Pokok dan gagasan pendukung, serta kerangka tulisan.

E. METODE, STRATEGI DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

1. Metode : Ceramah, tanya jawab, dan penugasan.
2. Strategi : Cooperative learning.
3. Pendekatan : Saintifik.
4. Strategi : Crossword Puzzle

F. MEDIA DAN ALAT

1. Media : Teks cerita.
2. Alat : Spidol, papan tulis

G. SUMBER BELAJAR - R A N I R Y

1. Buku Guru SD/MI, Tematik Terpadu Kelas IV Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Buku Siswa SD/MI, Tematik Terpadu Kelas IV Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Alokasi Waktu
A.	Kegiatan awal	1. Guru memberi salam dan tegur sapa.	1. Peserta didik menjawab salam, menjawab sapaan.	15 Menit
		2. Guru mengkondisikan kelas dan berdoa bersama peserta didik.	2. Peserta didik mengatur bangku dan berdoa.	
		3. Guru melakukan absensi.	3. peserta didik menjawab absensi.	
		4. Guru memberikan apersepsi.	4. Peserta didik mendengarkan apersepsi.	
		5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada Peserta didik.	5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran.	
B.	Kegiatan inti	6. Guru membentuk peserta didik dalam beberapa	6. Peserta didik membentuk kelompok (Mencoba).	35 Menit

		kelompok.		
		7. Guru membagikan teks cerita “Bekerja Sama dalam Keberagaman” kepada setiap kelompok.	7. Peserta didik mengambil teks cerita tersebut (Mengasosiasi).	
		8. Guru menyuruh Peserta didik untuk membaca teks tersebut bersama kelompok.	8. Peserta didik membacakan tesk tersebut bersama kelompoknya (Mencoba).	
		9. Selanjutnya guru menjelaskan tentang teks tersebut.	9. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru. (Mengamati)	
		10. Guru bertanya – jawab dengan siswa tentang teks tersebut.	10. Peserta didik menanggapi pertanyaan guru. (Menanya)	
C.	Kegiatan	11. Guru	11. Peserta didik mengerjakan	10

akhir	<p>membagikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) kepada setiap kelompok dengan menggunakan <i>Crossword Puzzle</i>.</p>	<p>LKPD beserta kelompoknya. (Mengasosiasi)</p>	Menit
	<p>12. Guru menyuruh kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya.</p>	<p>12. Perwakilan Peserta didik maju ke depan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka. (Mengkomunikasikan)</p>	
	<p>13. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan materi hari ini.</p>	<p>13. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (Menalar)</p>	
	<p>14. Guru memberi penguatan.</p>	<p>14. Peserta didik mendengar penguatan dari guru.</p>	
	<p>15. Guru</p>	<p>15. Peserta didik menjawab soal</p>	

		memberikan soal <i>post-test.</i>	<i>post-test.</i>	
		16 . Guru menyampaikan tentang materi yang akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya.	16 . Peserta didik mendengarkan dengan baik materi pertemuan selanjutnya.	
		17. Guru menyampaikan pesan moral, membagikan refleksi dan mengajak peserta didik berdoa dan memberi salam penutup.	17. Peserta didik mendegar pesan moral, mengerjakan refleksi , berdoa dan menjawab salam.	

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap spiritual : Pengamatan (Berdoa sebelum dan sesudah belajar).
- b. Penilaian sikap sosial : Pengamatan (Teliti, kreatif, dan mandiri)
- c. Penilaian Pengetahuan : Tes tulis.
- d. Penilaian Keterampilan : Pengamatan (Kemampuan menjelaskan hasil laporan percobaan).

2. Bentuk Instrumen Terlampir

Mengetahui,
Guru Kelas IV

Nur Azmi

(NIP 1906272007102006)

Aceh Besar,
Peneliti

Putri Nurtias

(NIM 160209031)

2020

Mengetahui,

Kepala Madrasah MIN 3 Aceh Besar

Iskandar , S. Ag

(NIP 196804031997041001)

BEKERJASAMA dalam KEBERAGAMAN



Edo dan kelima temannya mendapat tugas untuk melakukan percobaan tentang bunyi. Sepulang sekolah, mereka berkumpul di rumahnya. Setiap orang sudah menyiapkan peralatan yang dibutuhkan. Lani dan Siti membawa beberapa kaleng yang sudah dilubangi. Udin dan Beni membawa benang kasur. Mereka berkumpul di halaman depan rumah. Keenam sekawan siap bekerja sama melakukan percobaan.

Saat percobaan akan dimulai, tiba-tiba terdengar adzan. Siti dan Udin meminta izin teman-temannya untuk shalat. Teman-temannya mengizinkan mereka untuk melakukan ibadah. Edo meminjamkan ruang makannya untuk digunakan Siti dan Udin Shalat. Meskipun Edo beragama Katolik, ia tidak keberatan rumahnya dipakai untuk shalat. Beni yang beragama Kristen, Dayu yang beragama Hindu, dan Lani yang beragama Buddha menunggu dengan sabar temannya beribadah. Keenam sahabat selalu menghargai satu dengan yang lain.

Tiba saatnya keenam sekawan melakukan percobaan. Setiap orang menunjukkan tanggung jawabnya dalam bekerja. Tidak ada satu pun di antara mereka yang duduk diam atau memberi perintah saja. Semuanya ikut bagian dalam percobaan. Saat Dayu membutuhkan pertolongan memotong benang, Udin datang membawakan gunting. Saat Edo kesulitan menalikan benang di kaleng, Siti ikut membantu. Keenam sahabat bekerja sama dengan semangat. Mereka hidup rukun, saling membantu meskipun berbeda agama.



Lampiran 3 LKPD

LKPD
(LEMBAR PESERTA DIDIK)

Kelompok :

Nama : 1. 5.
2. 6.
3. 7.
4. 8.

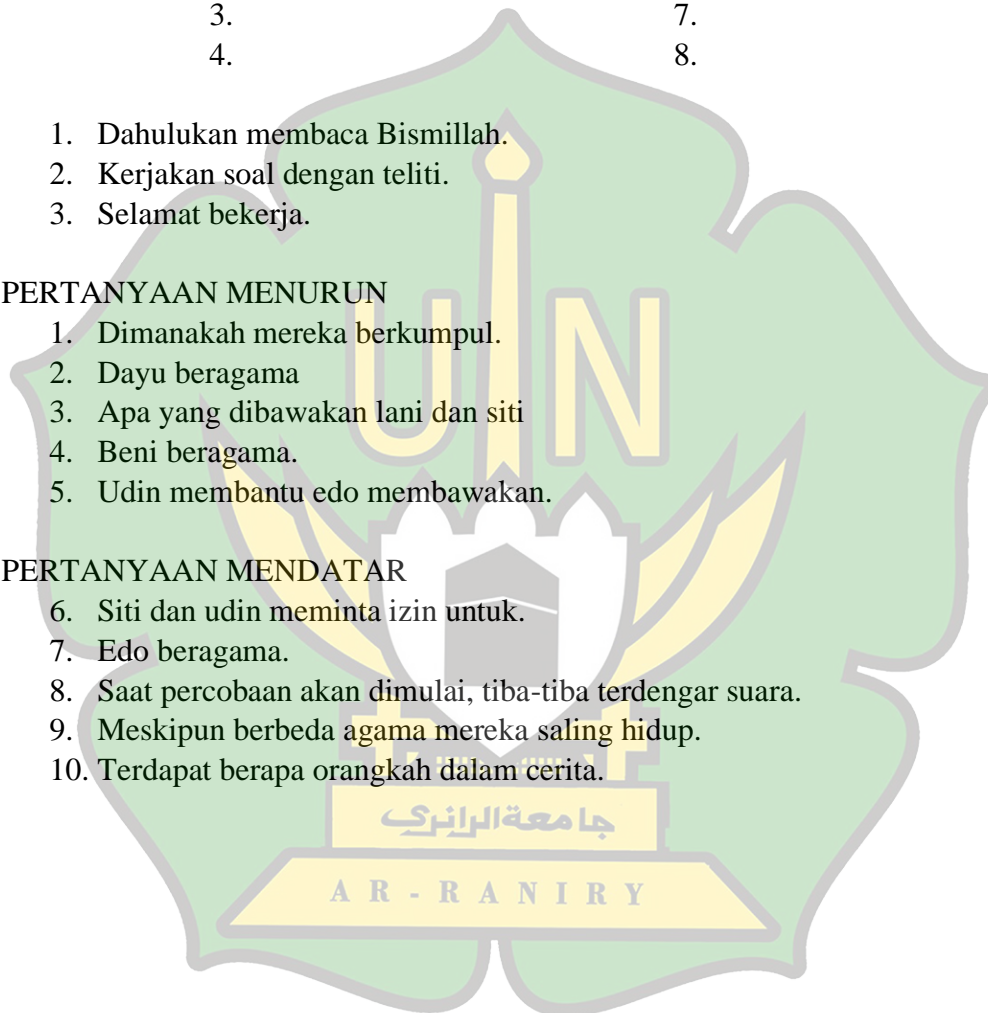
1. Dahulukan membaca Bismillah.
2. Kerjakan soal dengan teliti.
3. Selamat bekerja.

PERTANYAAN MENURUN

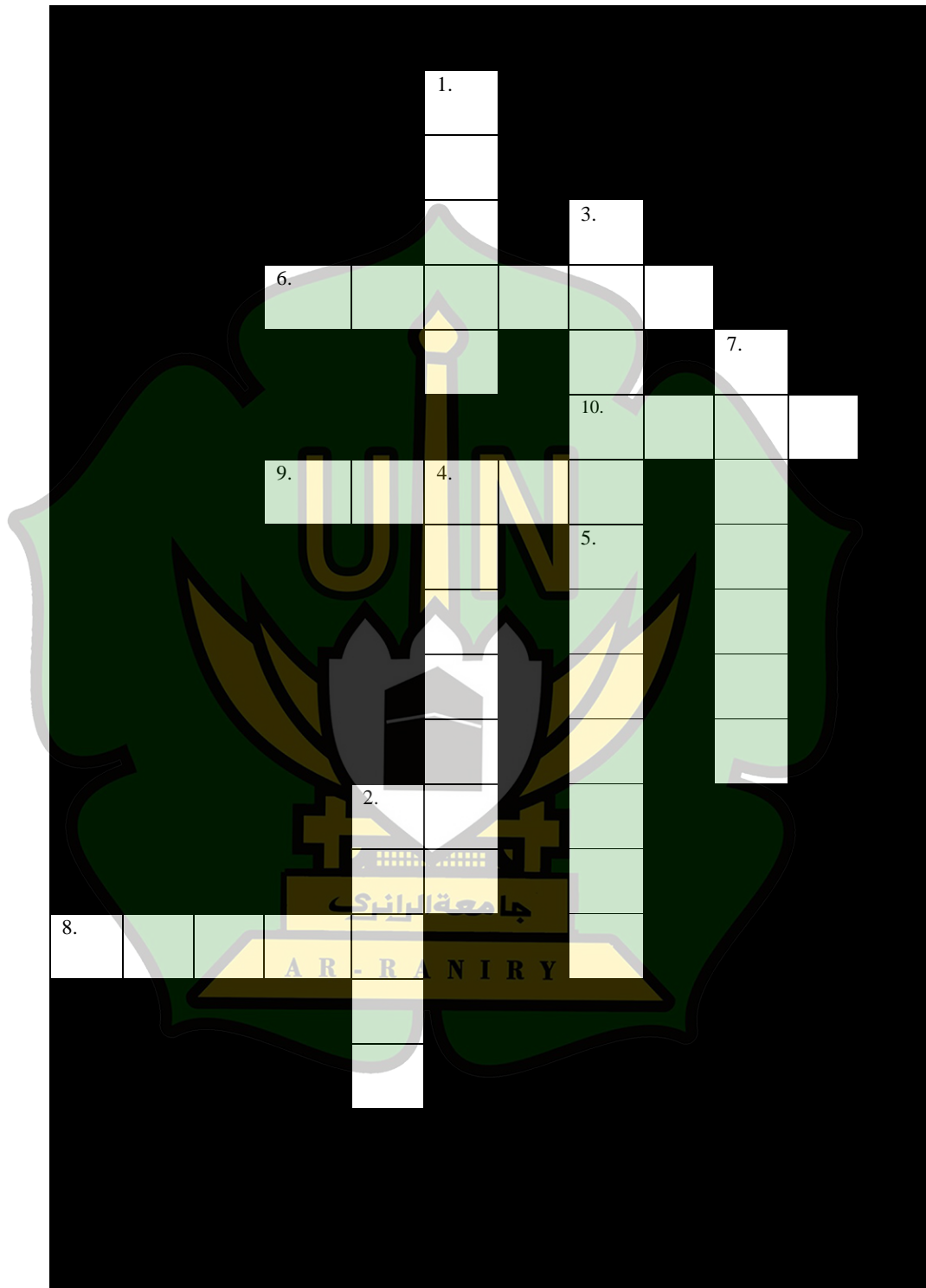
1. Dimanakah mereka berkumpul.
2. Dayu beragama
3. Apa yang dibawakan Lani dan Siti
4. Beni beragama.
5. Udin membantu Edo membawakan.

PERTANYAAN MENDATAR

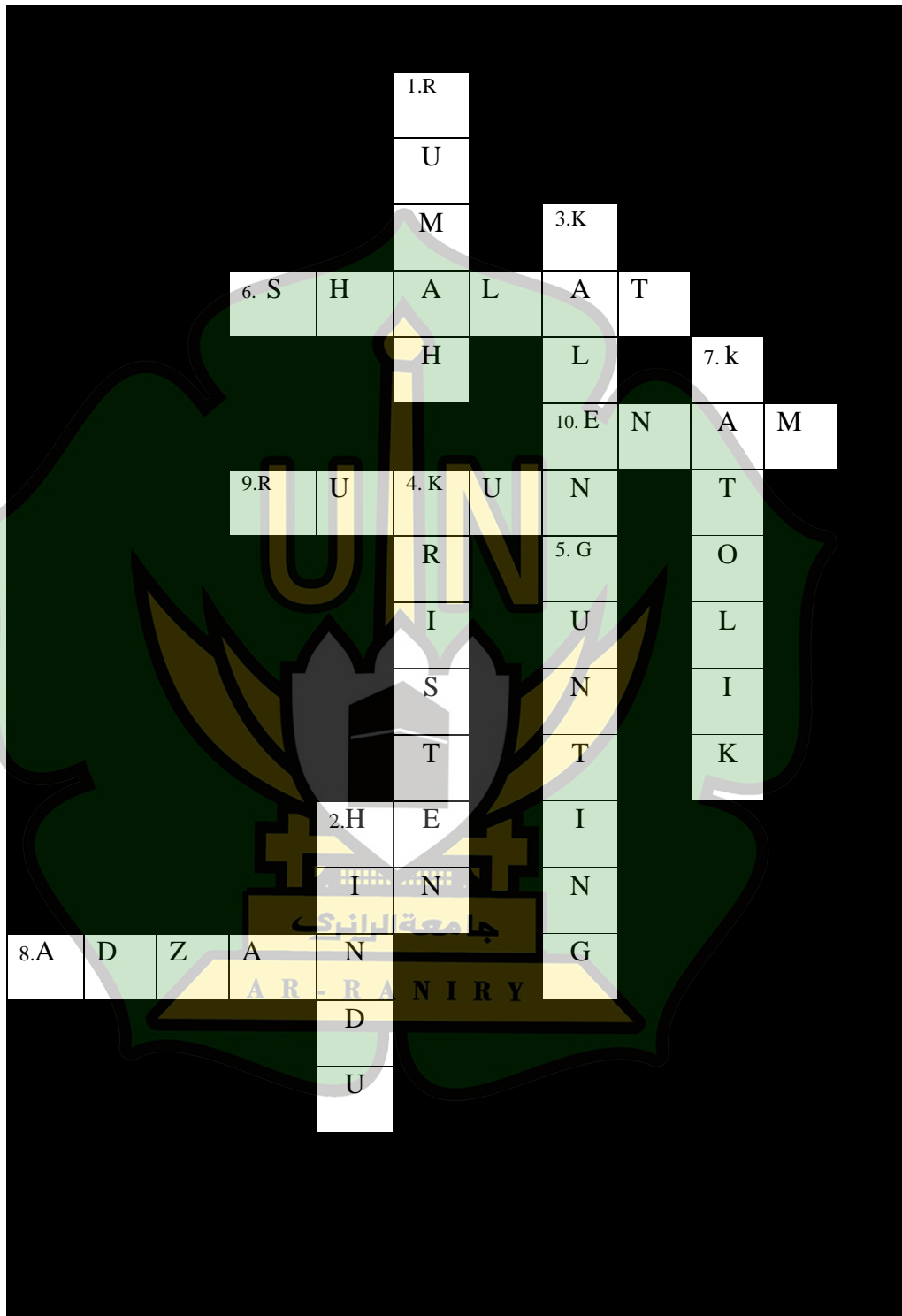
6. Siti dan Udin meminta izin untuk.
7. Edo beragama.
8. Saat percobaan akan dimulai, tiba-tiba terdengar suara.
9. Meskipun berbeda agama mereka saling hidup.
10. Terdapat berapa orangkah dalam cerita.



LKPD
TEKA TEKI SILANG



LKPD
TEKA TEKI SILANG



Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan pendidikan : MIN 3 Aceh Besar

Kelas/semester : IV / 1

Tema 1 : Indah nya Kebersamaan

Subtema 2 : Kebersamaan dalam Keberagaman

Pembelajaran : 1

Alokasi waktu : 1 x Pertemuan (1 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungan dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menjelaskan keragaman perayaan hari raya besar agama.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Menceritakan hasil identifikasi terkait tempat yang dijadikan sebagai perayaan hari besar agama.

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulisan, atau visual.	3.1.1 Menuliskan gagasan pokok yang diperoleh dari teks tulis.
4.1 Menata informasi yang didapatkan dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan kedalam kerangka tulisan.	4.1.1 Membuat kerangka tulisan berdasarkan informasi dalam teks sesuai keterhubungan antargagasan.

IPA

3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indra pendengaran.	3.6.1 Menyebutkan bagian-bagian indra pendengaran.
4.6 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi	4.6.1 Membuat laporan hasil percobaan tentang sifat bunyi merambat melalui benda gas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks “Belajar dari Cerita”, peserta didik dapat menjelaskan perayaan hari besar sesuai agamanya.
2. Dengan membaca teks “Belajar dari Cerita”, peserta didik dapat menyebutkan tempat perayaan hari besar sesuai agamanya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. IPS : Keberagaman perayaan hari besar bagi agama

E. METODE, STRATEGI DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

1. Metode : Ceramah, tanya jawab, dan penugasan.
2. Strategi : Cooperative learning.
3. Pendekatan : Saintifik.
4. Model : Crossword Puzzle

F. MEDIA DAN ALAT

1. Media : Teks cerita.
2. Alat : Spidol, papan tulis.

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru SD/MI, Tematik Terpadu Kelas IV Kurikulum 2013.
Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Buku Siswa SD/MI, Tematik Terpadu Kelas IV Kurikulum 2013.
Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Alokasi Waktu
A.	Kegiatan awal	1. Guru memberi salam dan tegur sapa.	1. Peserta didik menjawab salam, menjawab sapaan.	15 Menit
		2. Guru mengkondisikan kelas dan berdoa bersama peserta didik.	2. Peserta didik mengatur bangku dan berdoa.	
		3. Guru melakukan absensi.	3. Peserta didik menjawab absensi.	
		4. Guru memberikan apersepsi.	4. Peserta didik mendengarkan apersepsi.	
		5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada Peserta didik.	5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran.	
B.	Kegiatan inti	6. Guru membentuk peserta didik dalam beberapa	6. Peserta didik membentuk kelompok (Mencoba).	35 Menit

		kelompok.		
		7. Guru membagikan teks cerita “ Belajar dari Cerita” kepada setiap kelompok.	7. Peserta didik mengambil teks cerita tersebut (Mengasosiasi).	
		8. Guru menyuruh Peserta didik untuk membaca teks tersebut bersama kelompok.	8. Peserta didik membacakan tesk tersebut bersama kelompoknya (Mencoba).	
		9. Selanjutnya guru menjelaskan tentang teks tersebut.	9. Peserta didik mendengarkan penjelsn guru. (Mengamati)	
		10. Guru bertanya – jawab dengan siswa tentang teks tersebut.	10. Peserta didik menanggapi pertanyaan guru. (Menanya)	
C.	Kegiatan akhir	11. Guru membagikan LKPD (Lembar	11. Peserta didik mengerjakan LKPD beserta kelompoknya.	10 Menit

	<p>Kerja Peserta Didik) kepada setiap kelompok dengan menggunakan strategi <i>Crossword</i> <i>Puzzle</i>.</p>	(Mengasosiasi)	
	<p>12. Guru menyuruh kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya.</p>	<p>12. Perwakilan peserta didik maju ke depan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka. (Mengkomunikasikan)</p>	
	<p>13. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan materi hari ini.</p>	<p>13. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (Menalar)</p>	
	<p>14. Guru memberi penguatan.</p>	<p>14. Peserta didik mendengar penguatan dari guru.</p>	
	<p>15. Guru memberikan soal</p>	<p>15. Peserta didik menjawab soal <i>post-test</i>.</p>	

		<i>post-test.</i>	
		<p>16 . Guru</p> <p>menyampaikan</p> <p>tentang materi</p> <p>yang akan</p> <p>dilanjutkan pada</p> <p>pertemuan</p> <p>selajutnya.</p>	<p>16 . Peserta didik</p> <p>mendengarkan dengan baik</p> <p>materi pertemuan</p> <p>selanjutnya.</p>
		<p>17. Guru</p> <p>menyampaikan</p> <p>pesan moral,</p> <p>membagikan</p> <p>refleksi dan</p> <p>mengajak</p> <p>peserta didik</p> <p>berdoa dan</p> <p>memberi salam</p> <p>penutup.</p>	<p>17. Peserta didik mendegar</p> <p>pesan moral, mengerjakan</p> <p>refleksi , berdoa dan menjawab</p> <p>salam.</p>

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap spiritual : Pengamatan (Berdoa sebelum dan sesudah belajar).
- b. Penilaian sikap sosial : Pengamatan (Teliti, kreatif, dan mandiri)
- c. Penilaian Pengetahuan : Tes tulis.
- d. Penilaian Keterampilan : Pengamatan (Kemampuan menjelaskan hasil laporan percobaan).

2. Bentuk Instrumen Terlampir

Mengetahui,

Guru Kelas IV

Nur Azmi

(NIP 1906272007102006)

Aceh Besar,

Peneliti

Putri Nurtias

(NIM 160209031)

Mengetahui,

Kepala Madrasah MIN 3 Aceh Besar

Iskandar, S. Ag

(NIP 196804031997041001)

Belajar dari Cerita

Pak Burhan selalu memulai kegiatan di kelas dengan berbagi cerita. Bukan Pak Burhan yang bercerita, tetapi anak-anak di kelas yang bergantian bercerita. Berbagi cerita selalu dinantikan oleh anak-anak. Semua ingin memperoleh kesempatan bercerita.

Pagi ini, Pak Burhan mengajak anak-anak berbagi cerita seputar hari raya. “Sehari sebelum hari Natal, yaitu di tanggal 24 Desember, aku dan keluarga berkumpul di rumah Opa.” ujar Edo. “Di hari itu, Oma pasti memasak makanan spesial yang jarang dimasukinya di hari lain. Papeda juga menjadi makanan spesial yang terhidang di malam Natal. Kami sekeluarga berkumpul hingga larut malam, dan mengakhiri malam dengan berdoa. “Nah, kalau di hari Natal, pada tanggal 25 Desember, kami sekeluarga pergi beri badah Natal di gereja.

“Wah, ternyata hampir sama seperti hari raya Idul Fitri ya” ujar Siti. “Kami pun di hari Idul Fitri selalu berkumpul dan saling memohon maaf dengan kerabat dan saudara setelah ibadah di Masjid,” tambahnya.

“Iya ya, sama seperti Edo pada hari Natal, saat Idul Fitri juga selalu ada makanan spesial, yaitu ketupat dan opor ayam.” Udin menambahkan komentar Siti.

“Di Bali, menjelang hari raya Galungan seluruh kampung selalu ramai dihiasi oleh penjor atau janur yang tinggi. Kami sekeluarga lebih sering pulang ke Bali menjelang hari raya Galungan agar bisa berkumpul

dengan sanak saudara di sana. Sebelum merayakan bersama, keluarga melakukan kegiatan ibadah di Pura pada pagi hari,” kata Dayu.

“Ah, semua sudah bercerita. Aku juga mau bercerita, Pak. Boleh ya, hari ini banyak yang berbagi cerita.” pinta Lani.

Pak Burhan dan teman-teman sekelas tertawa.

“Tentu saja boleh, Lani. Ayo, sekarang giliranmu bercerita.” ujar Pak Burhan.

“Nah, kamu pasti belum pernah mendengar cerita tentang kebiasaan keluargaku di hari raya Waisak. Sebenarnya sih tidak banyak berbeda. Ibu dan nenekku biasanya juga membuat masakan spesial menjelang hari raya Waisak. Saat ini nenekku yang paling tua, jadi semua keluarga akan datang ke rumahku untuk berkumpul pada hari Waisak. Selain menyediakan makan untuk keluarga, pada hari tersebut biasanya kami pun berbuat kebaikan bagi orang lain yang membutuhkan. Vihara, rumah ibadah kami pun dipenuhi cahaya lilin dari umat yang hadir untuk menjalankan ritual ibadah di sana,” Lani mengakhiri ceritanya.

“Berbagi cerita memang selalu menyenangkan. Kita bisa belajar dari banyak cerita, juga belajar dari teman yang berbeda,” ujar Pak Burhan menutup kegiatan pagi ini.

Lampiran 5 LKPD

LKPD
(LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

Kelompok :

Nama : 1. 5.
2. 6.
3. 7.
4. 8.

1. Dahulukan membaca Bismillah.
2. Kerjakan soal dengan teliti.
3. Selamat bekerja.

PERTANYAAN MENURUN

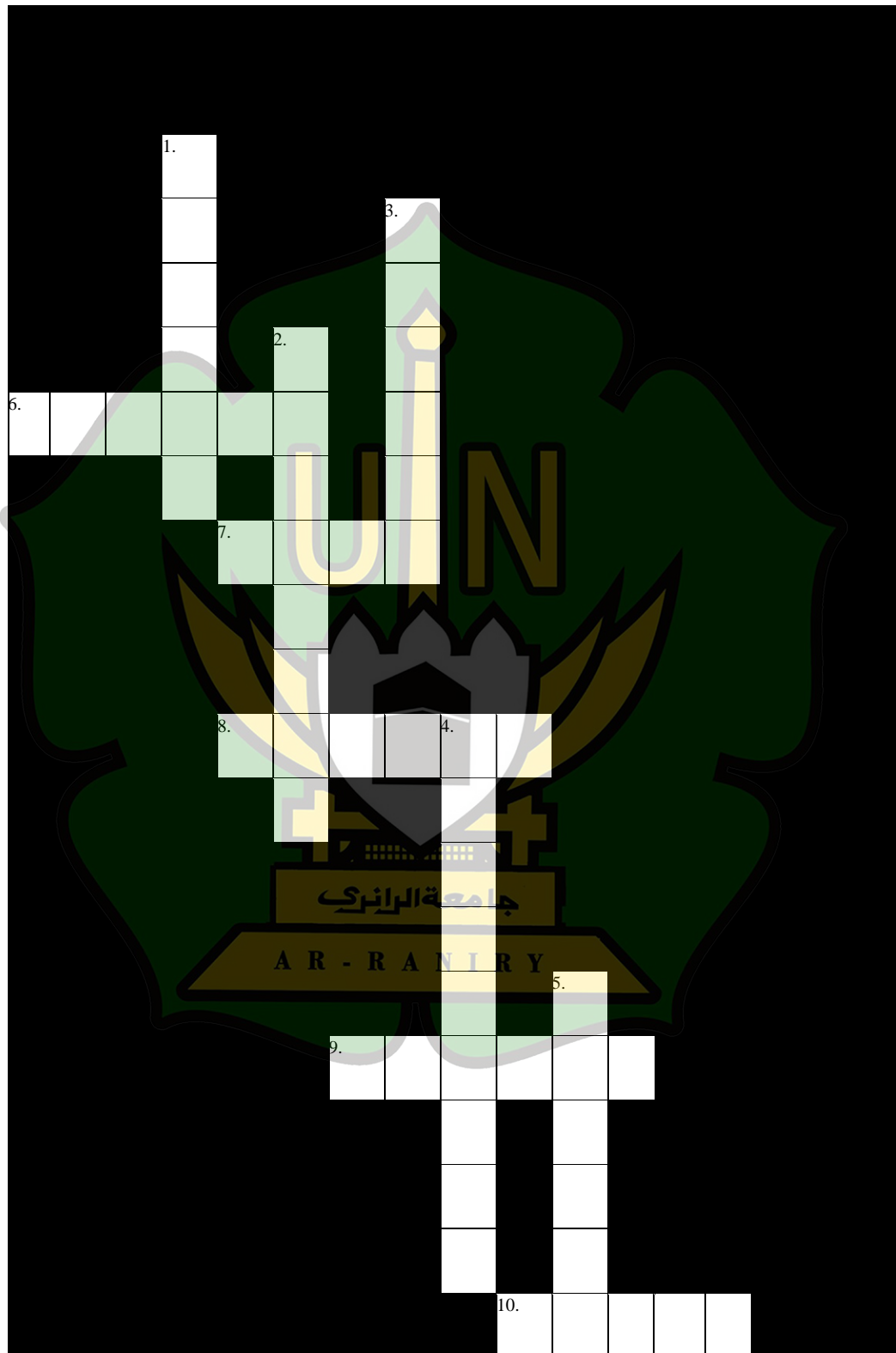
1. Siapakah nama bapak guru yang bercerita di kelas.
2. Hari raya di bali dinamakan.
3. Pada tanggal 25 Desember edo beribadah natal di.
4. Masakan spesial seperti ketupat dan opor ayam dimasak pada hari raya.
5. Makanan apa yang dimasak oleh opa di hari natal.

PERTANYAAN MENDATAR

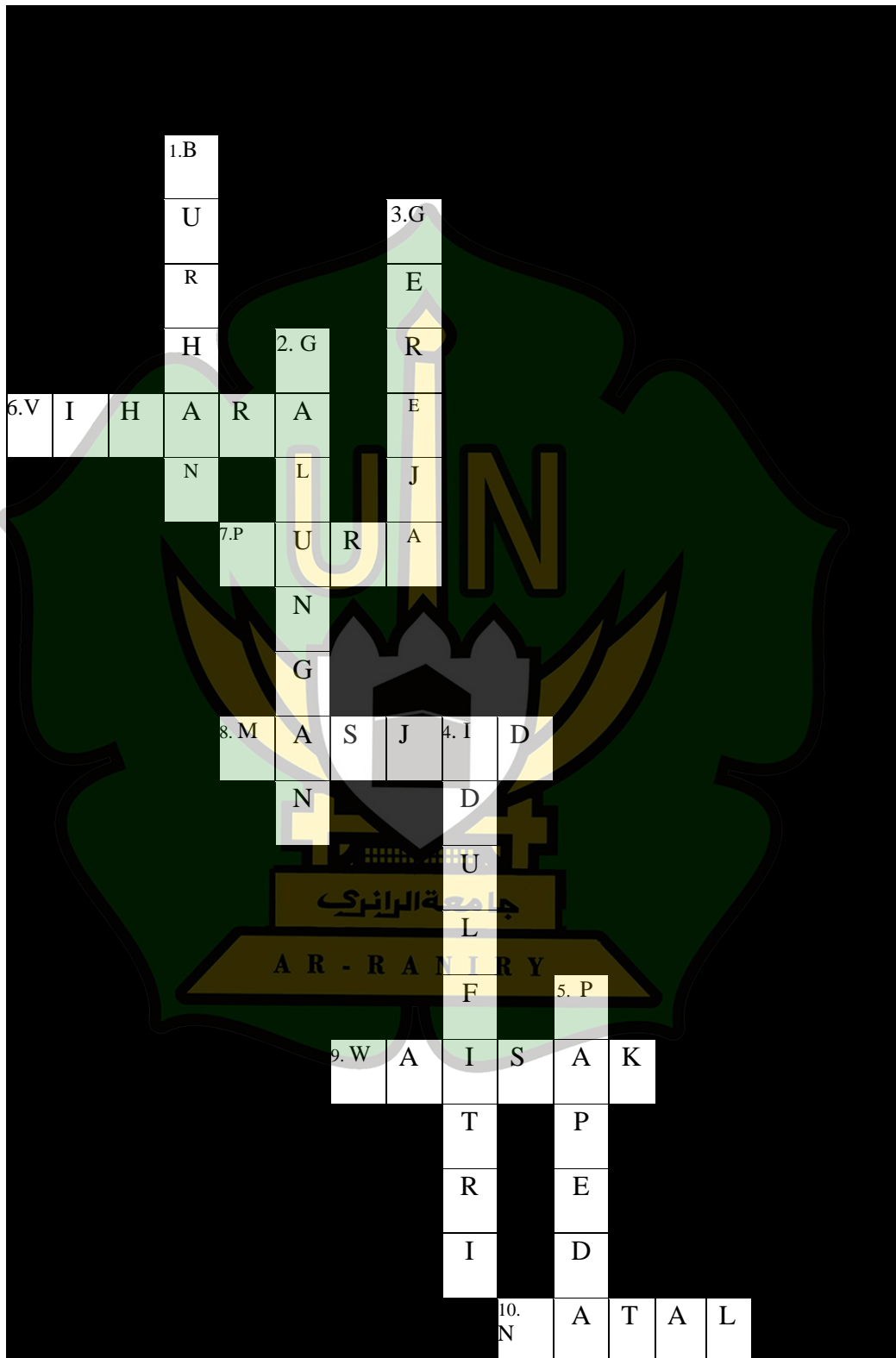
6. Dimanakah lani menjalankan ibadah.
7. Dimanakah dayu melakukan ibadah.
8. Dimanakah siti melakukan ibadah pada hari rayaa.
9. Lani memperingati hari raya.
10. Opa memasak makanan spesial di hari.

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

LKPD
TEKA TEKI SILANG



LKPD
TEKA TEKI SILANG



Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan pendidikan : MIN 3 Aceh Besar

Kelas/semester : IV / 1

Tema 1 : Indah nya Kebersamaan

Subtema 2 : Kebersamaan dalam Keberagaman

Pembelajaran : 1

Alokasi waktu : 1 x Pertemuan (1 x 30 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
<p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungan dengan karakteristik ruang.</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan keragaman perayaan hari raya besar agama.</p>
<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>4.2.1 Menceritakan hasil identifikasi terkait tempat yang dijadikan sebagai perayaan hari besar agama.</p>

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulisan, atau visual.	3.1.1 Menuliskan gagasan pokok yang diperoleh dari teks tulis.
4.1 Menata informasi yang didapatkan dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan kedalam kerangka tulisan.	4.1.1 Membuat kerangka tulisan berdasarkan informasi dalam teks sesuai keterhubungan antargagasan.

IPA

3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indra pendengaran.	3.6.1 Menyebutkan bagian-bagian indra pendengaran.
4.6 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi	4.6.1 Membuat laporan hasil percobaan tentang sifat bunyi merambat melalui benda gas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui mengamati gambar telinga, siswa dapat menyebutkan bagian-bagian telinga dengan lengkap sesuai gambar.

2. Melalui kegiatan melihat gambar, peserta didik dapat menyebutkan fungsi telinga sesuai dengan bagian-bagiannya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. IPA : Sifat bunyi merambat dan kaitannya dengan indera pendengaran.

E. METODE, STRATEGI DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

1. Metode : Ceramah, tanya jawab, dan penugasan.
2. Strategi : Cooperative learning.
3. Pendekatan : Saintifik.
4. Model : Crossword Puzzle

F. MEDIA DAN ALAT

1. Media : Gambar telinga beserta fungsinya.
2. Alat : Spidol, papan tulis.

G. SUMBER BELAJAR - R A N I R Y

1. Buku Guru SD/MI, Tematik Terpadu Kelas IV Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Buku Siswa SD/MI, Tematik Terpadu Kelas IV Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Alokasi Waktu
A.	Kegiatan awal	1. Guru memberi salam dan tegur sapa. 2. Guru mengkondisikan kelas dan berdoa bersama peserta didik. 3. Guru melakukan absensi. 4. Guru memberikan apersepsi. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada Peserta didik.	1. Peserta didik menjawab salam, menjawab sapaan. 2. Peserta didik mengatur bangku dan berdoa. 3. peserta didik menjawab absensi. 4. Peserta didik mendengarkan apersepsi. 5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran.	15 Menit
B.	Kegiatan inti	6. Guru membentuk peserta didik dalam beberapa	6. Peserta didik membentuk kelompok (Mencoba).	35 Menit

		kelompok.	
		7. Guru membagikan gambar telinga beserta fungsinya kepada setiap kelompok.	7. Peserta didik mengambil gambar tersebut (Mengasosiasi).
		8. Guru menyuruh Peserta didik untuk memperhatikan gambar dan membaca fungsi dari gambar telinga tersebut bersama kelompok.	8. Peserta didik membacakan bersama kelompoknya (Mencoba).
		9. Selanjutnya guru menjelaskan tentang gambar beserta fungsi dari telinga tersebut.	9. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru. (Mengamati)
		10. Guru bertanya –	10. Peserta didik

		jawab dengan siswa tentang gambar tersebut.	menanggapi pertanyaan guru. (Menanya)	
C.	Kegiatan akhir	<p>11. Guru membagikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) kepada setiap kelompok dengan menggunakan strategi <i>Crossword Puzzle</i>.</p> <p>12. Guru menyuruh... kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya.</p> <p>13. Guru bersama peserta didik membuat</p>	<p>11. Peserta didik mengerjakan LKPD beserta kelompoknya. (Mengasosiasi)</p> <p>12. Perwakilan peserta didik maju ke depan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka. (Mengkomunikasikan)</p> <p>13. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah</p>	10 Menit

	kesimpulkan materi hari ini.	dipelajari.(Menalar)	
	14. Guru memberi penguatan.	14. Peserta didik mendengar penguatan dari guru.	
	15. Guru memberikan soal <i>post-test</i> .	15. Peserta didik menjawab soal <i>post-test</i> .	
	16 . Guru menyampaikan tentang materi yang akan dilanjutkan pada pertemuan selajutnya.	16 . Peserta didik mendengarkan dengan baik materi pertemuan selanjutnya.	
	17. Guru menyampaikan pesan moral, membagikan refleksi dan mengajak peserta didik berdoa dan memberi salam	17. Peserta didik mendegar pesan moral, mengerjakan refleksi , berdoa dan menjawab salam.	

		penutup.		
--	--	----------	--	--

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap spiritual : Pengamatan (Berdoa sebelum dan sesudah belajar).
- h. Penilaian sikap sosial : Pengamatan (Teliti, kreatif, dan mandiri)
- i. Penilaian Pengetahuan : Tes tulis.
- j. Penilaian Keterampilan : Pengamatan (Kemampuan menjelaskan hasil laporan percobaan).

2. Bentuk Instrumen Terlampir

Mengetahui,
Guru Kelas IV

Nur Azmi
(NIP 1906272007102006)

Aceh Besar,
Peneliti

Putri Nurtias
(NIM 160209031)

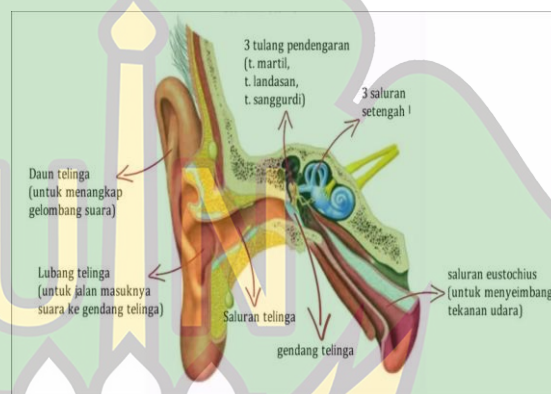
2020

Mengetahui,
Kepala Madrasah MIN 3 Aceh Besar

Iskandar, S. Ag
(NIP 196804031997041001)

Indra Pendengaran (Telinga)

Kita wajib bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah menciptakan bentuk tubuh yang paling sempurna. Salah satunya adalah kita diberi indra pendengar (telinga). Dengan menggunakan indra ini, kita bisa mendengar berbagai suara, seperti kicauan burung, suara air mengalir, dan musik. Apa saja bagian dan fungsi indera pendengar ?



Bagian dan Fungsi dari indera pendengaran

1. Fungsi daun telinga ini adalah mengumpulkan suara, memperkuatnya dan mengarahkan suara atau bunyi tersebut ke saluran telinga.
2. Fungsi lubang telinga adalah untuk jalan masuknya suara ke gendang telinga.
3. Fungsi saluran telingan adalah menangkap dan mencegah debu, maupun hewan berukuran kecil yang masuk ke telinga.
4. Fungsi gendang telinga adalah mendeteksi getaran gelombang suara masuk, kemudian mengubah getaran tersebut menjadi impuls saraf untuk dihantarkan ke otak sebagai suara.

Lampiran 7 LKPD

LKPD
(LEMBAR PESERTA DIDIK)

Kelompok :

Nama : 1. 5.
2. 6.
3. 7.
4. 8.

1. Dahulukan membaca Bismillah.
2. Kerjakan soal dengan teliti.
3. Selamat bekerja.

PERTANYAAN MENURUN

1. Salah satu organ manusia yang bisa mendengar berbagai suara adalah ?
2. Indra pendengaran terbagi menjadi ?
3. Menangkap dan mencegah debu, maupun hewan berukuran sangat kecil yang masuk ke dalam telinga merupakan fungsi dari ?
4. Jika pendengaran bermasalah kita harus ke bagian ?
5. Salah satu organ manusia yang berfungsi sebagai alat indra pendengaran ialah ?

PERTANYAAN MENDATAR

6. Mendeteksi getaran gelombang suara masuk, kemudian mengubah getaran tersebut menjadi impuls saraf untuk dihantarkan ke otak sebagai suara merupakan fungsi ?
7. Mengumpulkan suara, memperkuatnya dan mengarahkan suara atau bunyi tersebut ke saluran telinga merupakan fungsi ?
8. Untuk jalan masuknya suara ke gendang telinga merupakan fungsi ?
9. Telinga berfungsi untuk ?
10. Jika gendang telinga terkena benda tajam maka telinga akan ?

LKPD
(TEKA –TEKI SILANG)

The crossword puzzle grid is set against a black background with a large, semi-transparent watermark of the UIN Ar-Raniry logo. The logo is a green shield with a yellow crescent and star, a minaret, and the text 'UIN' and 'جامعة الرانيري' (UIN Ar-Raniry). The crossword grid consists of white squares for letters and black squares for empty space. The grid is numbered as follows:

- 1. Down (10 squares)
- 2. Down (5 squares)
- 3. Down (5 squares)
- 4. Across (10 squares)
- 5. Down (5 squares)
- 6. Across (10 squares)
- 7. Across (5 squares)
- 8. Across (10 squares)
- 9. Across (5 squares)
- 10. Across (5 squares)

LKPD
(TEKA –TEKI SILANG)

A crossword puzzle grid is shown with the following filled-in words:

- Vertical words (left side):
 - 1. I: N, D, R, A, P
 - 7. D: R, A, N
- Vertical words (right side):
 - 5. T: E, L, I, N, G
 - 3. S: L, U, R, A, N
 - 10. T: U, L, I
 - 6. S: A, U, N, T, E, L, I, N, G
- Horizontal words (top):
 - 6. G: E, N, D, A, N, G, T, E, L, I, N, G, A
- Horizontal words (middle):
 - 9. M: E, N, D, E, N, G, A, R
 - 2. E: L, I, N, G
 - 8. L: U, B, A, N, G
 - 4. T: E, L, I, N, G, A
- Vertical words (bottom):
 - 3. S: L, U, R, A, N
 - 4. T: H, T
 - 6. S: A, U, N, T, E, L, I, N, G
 - 10. T: U, L, I

Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Satuan Pendidikan : MIN 3 Aceh Besar
 Kelas / Semester : IV / 1 (satu)
 Waktu :
 Hari/tanggal :
 Tema 1 : Indahhnya Kebersamaan
 Sub Tema 2 : Kebersamaan dalam Keberagaman
 Nama Guru : Putri Nurtias
 Pembelajaran : 1 (satu)
 Nama Pengamat :
 Pertemuan ke : 1 (satu)
 Siklus : 1 (satu)

A. Pengantar

Kegiatan observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Crossword Puzzle*. Oleh karna itu aktivitas yang diperlihatkan adalah aktivitas guru dalam pembelajaran.

B. Petunjuk

Berikan tanda cekklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu

(4): Sangat Baik (2) : Cukup
 (3) : Baik (1) : Kurang

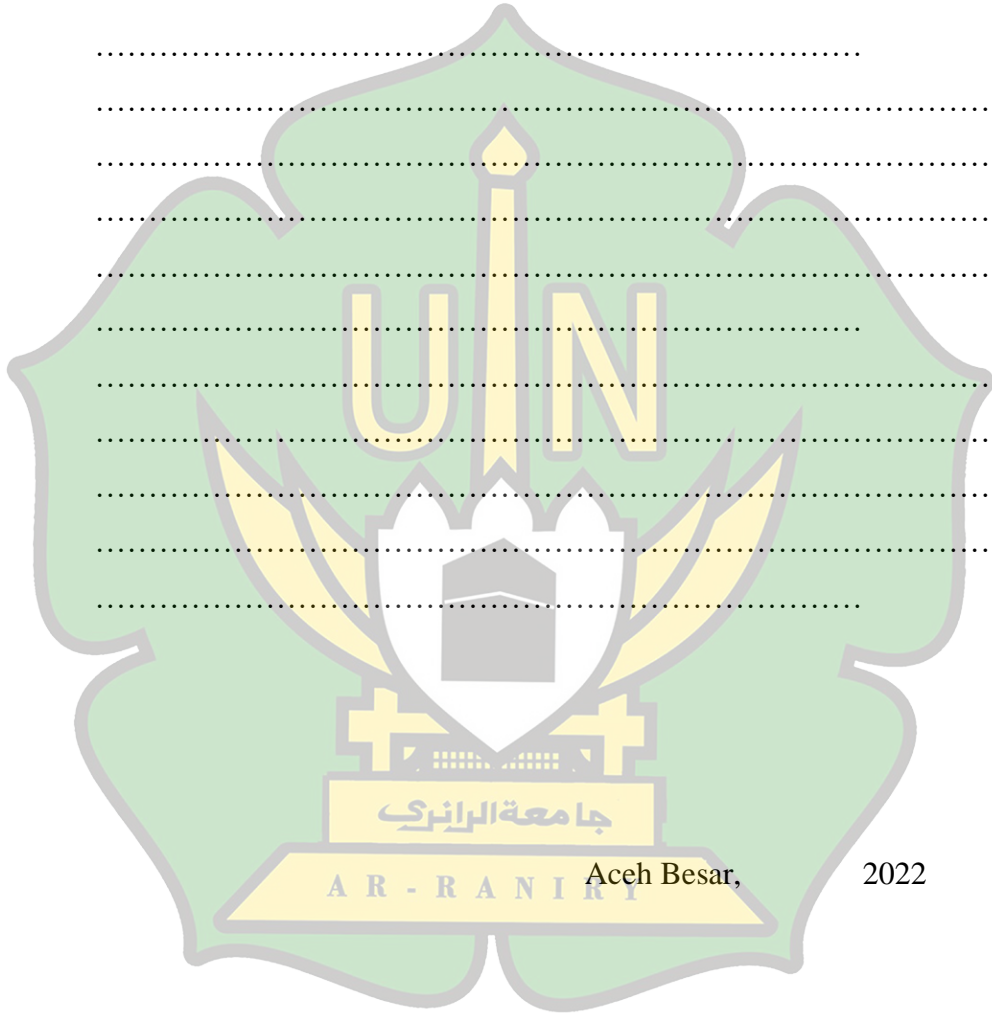
Tabel Observasi Aktivitas Guru (Siklus 1)

Aspek yang diamati		Penilaian				
		Angka				Huruf
		1	2	3	4	
a. Kegiatan Awal	1. Guru memberi salam dan tegur sapa.					
	2. Guru mengkondisikan kelas dan berdoa bersama peserta didik.					
	3. Guru melakukan absensi.					
	4. Guru memberikan apersepsi.					
	5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada Peserta didik.					
b. Kegiatan Inti	6. Guru membentuk peserta didik dalam beberapa kelompok.					
	7. Guru membagikan teks cerita “Bekerja Sama dalam Keberagaman”, teks “Cerita dari Cerita” dan teks “Indra Pendengaran” kepada setiap kelompok. - RANIRY					
	8. Guru menyuruh Peserta didik untuk membaca teks tersebut bersama kelompok.					
	9. Guru menjelaskan tentang teks tersebut.					
	10. Guru bertanya – jawab dengan siswa tentang teks tersebut.					
c. Kegiatan	11. Guru membagikan LKPD					

Akhir	(Lembar Kerja Peserta Didik) kepada setiap kelompok dengan menggunakan strategi <i>Crossword Puzzle</i> .					
	12. Guru menyuruh kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya.					
	13. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan materi hari ini.					
	14. Guru memberi penguatan.					
	15. Guru memberikan soal <i>post-test</i> .					
	16. Guru menyampaikan tentang materi yang akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya.					
	17. Guru menyampaikan pesan moral, membagikan refleksi dan mengajak peserta didik berdoa dan memberi salam					

C. Kritik dan Saran Pengamat

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



Aceh Besar, 2022

(.....)
Pengamat

Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Satuan Pendidikan : MIN 3 Aceh Besar
 Kelas / Semester : IV / 1 (satu)
 Waktu :
 Hari/tanggal :
 Tema 1 : IndahNya Kebersamaan
 Sub Tema 2 : Kebersamaan dalam Keberagaman
 Nama Guru : Putri Nurtias
 Pembelajaran : 1 (satu)
 Nama Pengamat :
 Pertemuan ke : 1 (satu)
 Siklus : 1 (satu)

A. Pengantar

Kegiatan observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*. Oleh karna itu aktivitas yang diperlihatkan adalah aktivitas guru dalam pembelajaran.

B. Petunjuk

Berikan tanda cekklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu

(4): Sangat Baik (2) : Cukup
 (4) : Baik (1) : Kurang

Tabel Observasi Aktivitas Peserta Didik

Aspek yang diamati		Penilaian				
		Angka				Huruf
		1	2	3	4	
A. Kegiatan Awal	1. Peserta didik menjawab salam, menjawab sapaan					
	2. Peserta didik mengatur bangku dan berdoa.					
	3. peserta didik menjawab absensi.					
	4. Peserta didik mendengarkan apersepsi.					
	5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran.					
B. Kegiatan Inti	6. Peserta didik membentuk kelompok.					
	7. Peserta didik mengambil teks cerita “Bekerjasama dalam Keberagaman, teks “Cerita dari Cerita” dan teks “Indra Pendengaran”.					
	8. Peserta didik membacakan tesk tersebut bersama kelompoknya.					
	9. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru.					
	10. Peserta didik menanggapi pertanyaan guru.					
C. Kegiatan Akhir	11. Peserta didik mengerjakan LKPD beserta kelompoknya					

	dengan menggunakan strategi <i>Crossword Puzzle</i> .					
	12. Perwakilan Peserta didik maju ke depan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka.					
	13. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.					
	14. Peserta didik mendengar penguatan dari guru.					
	15. Peserta didik menjawab soal <i>post-test</i> .					
	16. . Peserta didik mendengarkan dengan baik materi pertemuan selanjutnya.					
	17. Peserta didik mendengar pesan moral, mengerjakan refleksi , berdoa dan menjawab salam.					

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

C. Kritik dan Saran Pengamat

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

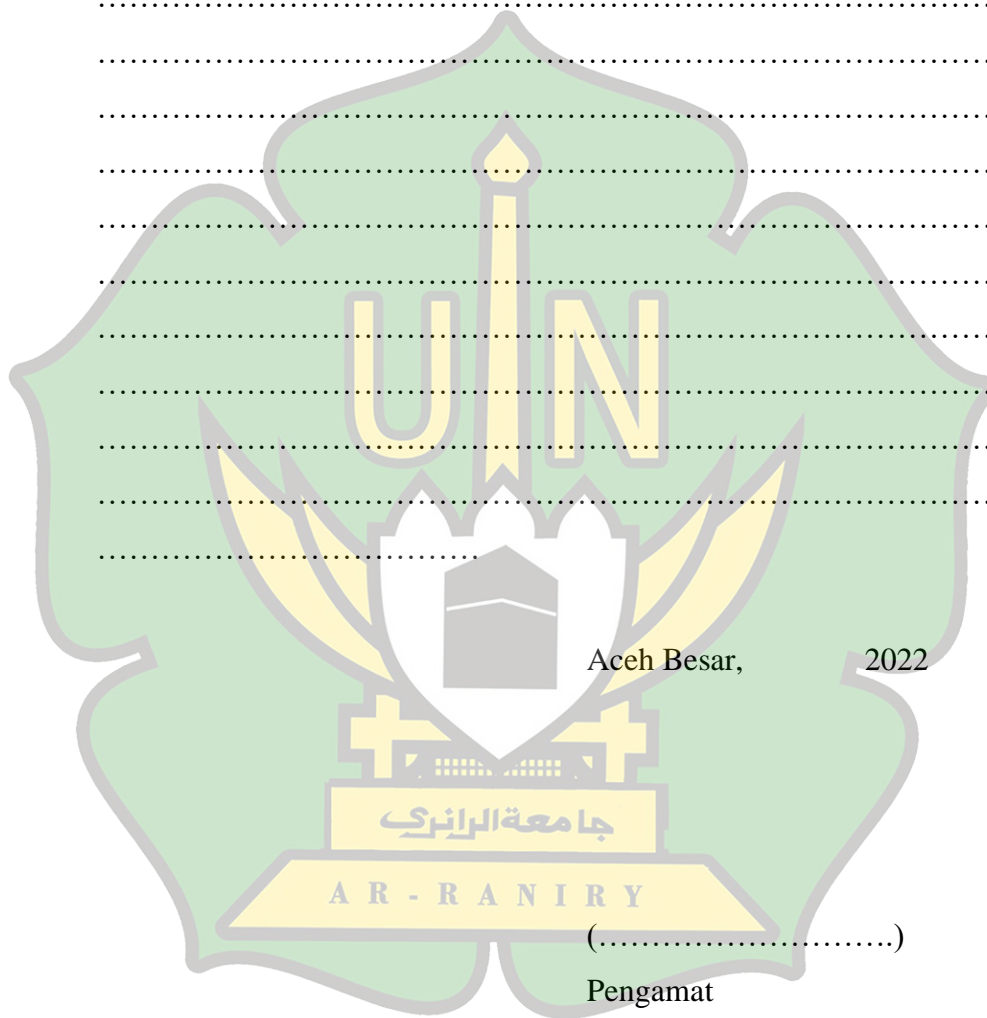
.....

.....

.....

.....

.....



Aceh Besar,

2022

(.....)

Pengamat

Lampiran 10 Soal *Post-test*

Nama :

Kelas :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dibawah ini dengan memberikan tanda silang (X) !

1. Gambar berikut menunjukkan kegiatan



- a. Kerja sendiri
- b. Musyawarah
- c. Kerja sama
- d. Kerja lembur

2. Saat bekerja sama dengan teman kita harus saling

- a. Mengawasi
- b. Membantu
- c. Curiga
- d. Berdebat

3. Sikap Edo dalam teks cerita “ Bekerja Sama dalam Keberagaman” adalah
- Pilih-pilih teman
 - Suka bercanda
 - Bermain dalam bekerja sama
 - Saling menghargai
4. Pada teks “Belajar dari Cerita” sikap hormat kepada teman yang berbeda agama disebut sikap
- Adaptasi
 - Toleransi
 - Asimilasi
 - Manusiawi
5. Bhineka tunggal ika memiliki arti
- Berbeda-beda namun tetap beragama juga
 - Berbeda-beda namun ingin bersama
 - Berbeda-beda tetap terasa berbeda
 - Berbeda-beda namun tetap satu jua
6. Setiap paragraf memiliki gagasan pokok dan gagasan pendukung. Berikut ini yang bukan termasuk bentuk gagasan pendukung adalah

- a. Alasan
 - b. Contoh
 - c. Inti masalah
 - d. Rincian
7. Kalimat-kalimat yang saling berkaitan dan saling mendukung dalam suatu paragraf akan memudahkan kita untuk menentukan
- a. Kalimat pendukung
 - b. Gagasan pokok
 - c. Kalimat utama
 - d. Hubungan antargagasan
8. Bahaya membersihkan telinga dengan benda tajam adalah
- a. Telingan menjadi luka
 - b. Telingan menjadi bersih
 - c. Telingan menjadi sehat
 - d. Telingan menjadi bau
9. Telingan bagian tengah yang berfungsi untuk menerima gelombang bunyi setelah ditangkap daun telinga adalah
- a. Gendang telinga
 - b. Rumah siput
 - c. Saluran eustachius

d. Saluran pendengaran

10. Dokter yang memeriksa kesehatan telinga adalah dokter

- a. Gigi
- b. Tht
- c. Saraf
- d. Bedah



Lampiran 11 Surat Izin Penelitian Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry

6/5/23, 10:46 AM <https://akademik.ar-raniry.ac.id/admin/akademik/suratpenelitian/cetak/12433>

 **KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**
Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-7077/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MIN 3 Aceh Besar

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

Nama/NIM : **PUTRI NURTIAS / 160209031**
Semester/Jurusan : XIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Gampoeng Lam Gawe Kec. Darussalam Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Penggunaan Model Crossword Puzzle (Teka-teki Silang) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 3 Aceh Besar***

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

Banda Aceh, 22 Juni 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,


Berlaku sampai : 22 Juli 2022 Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

<https://akademik.ar-raniry.ac.id/admin/akademik/suratpenelitian/cetak/12433> 1/1

Lampiran 12 Surat Persetujuan Selesai Penelitian di MIN 3 Aceh Besar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 ACEH BESAR
 Jln. Lambano Angan-Cot Paya Di. Muak Iaman, Kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar
 Telp: (0651) 750 1698, Email: 02504.587181x@gmail.com

No Surat : B-212/MI.01.04.18/KP.01.1/08/2022
 Lampiran : -
 Hal : Persetujuan selesai penelitian

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

Sehubungan dengan surat saudara nomor D-7077/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022 perihal mohon izin untuk mengumpulkan data menyusun skripsi, maka dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Putri Nurias
 Nim : 160209031
 Fak/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry Darussalam
 Alamat : Gampong Lam Gawe Kec. Darussalam Kab. Aceh Besar

Telah selesai melaksanakan tugas penelitian pada tanggal 28 Juli 2022 Sampai dengan tanggal 01 dan 6 Agustus 2022 dalam rangka Menyelesaikan Skripsi dengan judul " **Penggunaan Model Crossword Puzzle (Teka – Teki Silang) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 3 Aceh Besar**"

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan seperlunya.

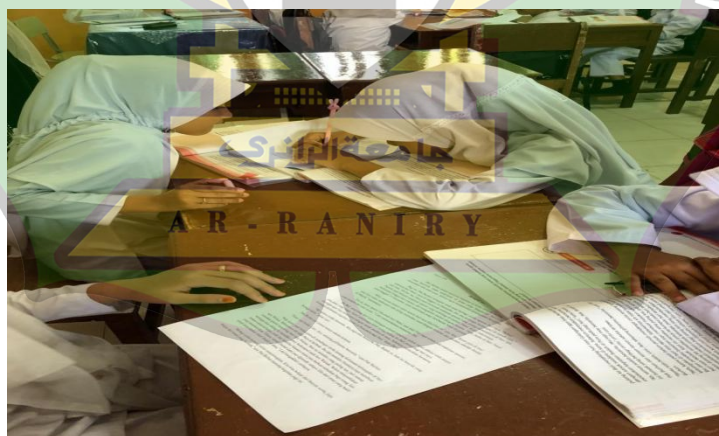
Aceh Besar, 08 Agustus 2022
 Kepala Madrasah,

 Isandar, S.Ag
 NIP. 196804031997031001

جامعة الرانيري
 AR - RANIRY

Lampiran 13 Foto Penelitian







Lampiran 14 Biodata Penulis

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Putri Nurtias
 Tempat / Tanggal Lahir : Aceh Besar / 18 Juni 1998
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pekerjaan / NIM : IRT / 160209031
 Agama : Islam
 Kebangsaan : Indonesia
 Status Perkawinan : Kawin
 Alamat : Dusun Balee Leuk, Lam Gawe

Data Orang Tua

Ayah : Zainun HS
 Pekerjaan : Buruh Harian Lepas
 Ibu : Sri Alinis
 Pekerjaan : IRT
 Alamat : Lam Gawe

Pendidikan

MIN : Min Tungkop, Lulus Tahun 2012
 SLTP : Mtsn Tungkop Aceh Besar, Lulus Tahun 2013
 MAN : Man Rukoh Banda Aceh, Lulus Tahun 2016
 Perguruan Tinggi : S-1 PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Tahun
 Masuk 2016

Aceh Besar, 09 Juni 2023
 Penulis,

Putri Nurtias

