

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN  
CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPS  
SDN NO 1 LABAKKANG KABUPATEN PANGKEP**

**SKRIPSI**

**MUSFIRAH  
4515103014**

**BOSOWA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BOSOWA**

**2019**

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN  
*CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS  
SDN NO 1 LABAKKANG KABUPATEN PANGKEP



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

UNIVERSITAS

**BOSOWA**



MUSFIRAH  
4515103014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BOSOWA

2019

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD*  
*PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SDN NO. 1 LABAKKANG  
KABUPATEN PANGKEP

Disusun dan diajukan oleh

MUSFIRAH  
NIM 4515103014

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi  
pada tanggal 10 September 2019

Menyetujui:

Pembimbing I,

  
Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.  
NIDN. 0031126204

Pembimbing II,

  
Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0906098803

Mengetahui:

Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

  
Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.  
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

  
Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.  
NIK. D. 450397

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Musfirah

NIM : 4515103014

Judul Skripsi : Pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzlel

Terhadap Hasil Belajar IPS SDN NO 1 Labakang Kabupaten Pangkep

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian ataupun seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 10 September 2019

Yang Membuat Pernyataan,



## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Kesalahan akan membuat orang belajar dan menjadi lebih baik.

### **PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan kedua orang tuaku, dan untuk orang-orang yang telah membantu dan mendukung saya selama ini.



## ABSTRAK

Musfirah, 2019. Pengaruh penggunaan strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep. Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas bosowa. (dibimbing oleh Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd. dan Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd.)

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS SDN No 1 labakkang kabupaten pangkep.

Jenis penelitian ini adalah penelitan eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest*, yaitu pemberian tes awal, perlakuan, kemudian tes akhir setelah adanya perlakuan dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*. Perlakuan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Crossword Puzzl*. Sampel penelitian ini adalah kelas IV sebanyak 20 orang. Penelitian dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dengan statistin deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci : strategi *Crossword Puzzle*, hasil belajar siswa

## ABSTRACT

Musfirah, 2019. Effect of using strategy *Crossword Puzzle* on IPS learning outcomes SDN Number 1 Labakkang Kabupaten Pangkep. Of Primary School Teacher Education Departemen Faculty Of Teacher Treaning and Education at Universitas Bososwa (Supervised by Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd. and Susalti Nur Arsyad S.Pd., M.Pd.)

This reseach aims to know the effect of *Crossword Puzzle* on students sosial studies learning outcomes of SDN No 1 Labakkang In Pangkep Regency.

This research applied *Per-Experimental One Group Pretest-Posttet* design which is giving pre-test treatment, then giving post-test after treatment by using *Crossword Puzzle*. The treatment was carried out with the aim to determine the effect of using *Crossword Puzzle*. Sampel of the research were students of class IV numbered 20 students. This research was conducted 4 meetings. Techniques of collection data were by giving tests with descriptive and inferential statistics.

The results of the research show that there is a good effect of using *Crossword Puzzle* on students social studies learning outcomes of SDN No 1 Labakkang in Pangkep regency. So, it can Thus it can concluded that there is a positive relatinship between the strategy *Crossword Puzzle* on student learning outcomes.

Keywords: strategy *Crossword Puzzle*, student learning outcomes.

## KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah Swt, Atas berkat dan rahmat dan karuninya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini yang berjudul “ pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep”. Yang dirampungkan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan akademis guna memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Apabila terdapat kesalahan dan kekhilafan dalam bentuk bahasa, teknik penulisan dan masih kurang ilmiah, hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis sebagai kemampuan sebagai mahasiswa. Oleh karena itu, besar harapan penulis agar pembaca memberi masukan untuk menyempurnakan skripsi ini guna meningkatkan mutu pendidikan bangsa kedepan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan bagi pembaca pada umumnya.

Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimah kasih kepada:

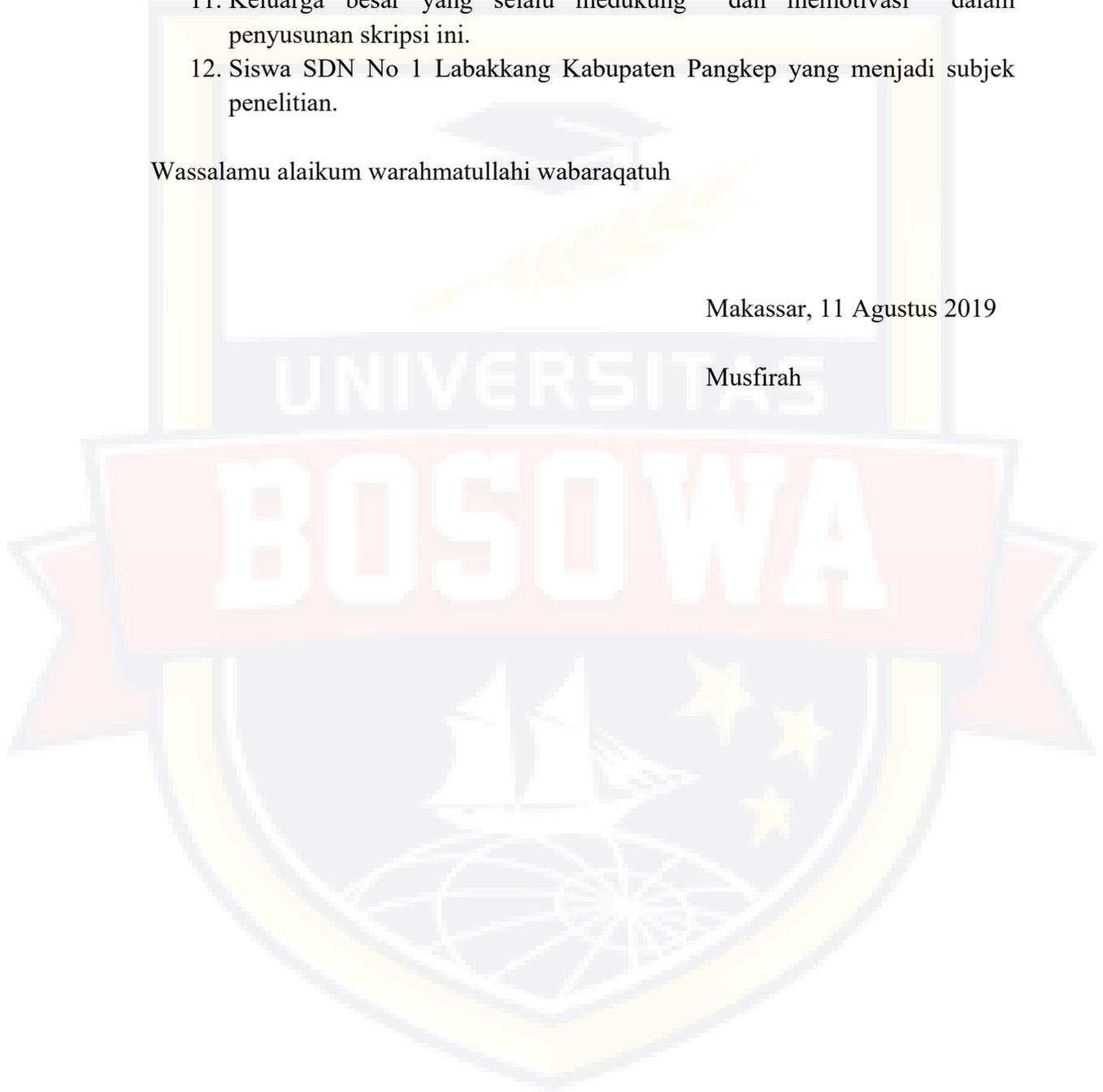
1. Prof. Dr. Ir. H. Muhammad. Saleh Pallu M, Eng., selaku Rektor Universitas Bosowa.
2. Dr. Asdar, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
3. Hj. St. Haliah batau, S.S., M.Hum., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
4. Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
5. Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa.
6. Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd., selaku pembimbng I yang telah membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis dalam penyusuna skripsi.
7. Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbng II yang telah membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi.
8. H. Mangngolo, S.Pd., selaku kepala sekolah SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep yang membantu dalam melaksanakan penelitian.
9. Hj. Rukmini, S.Pd., selaku wali kelas IV SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep.

10. Spesial buat ayahanda Muhajir, dan ibunda Rahmiati Ar, tercinta yang telah memberi kasih sayang, perhatian dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Keluarga besar yang selalu mendukung dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini.
12. Siswa SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep yang menjadi subjek penelitian.

Wassalamu alaikum warahmatullahi wabaraqatuh

Makassar, 11 Agustus 2019

Musfirah



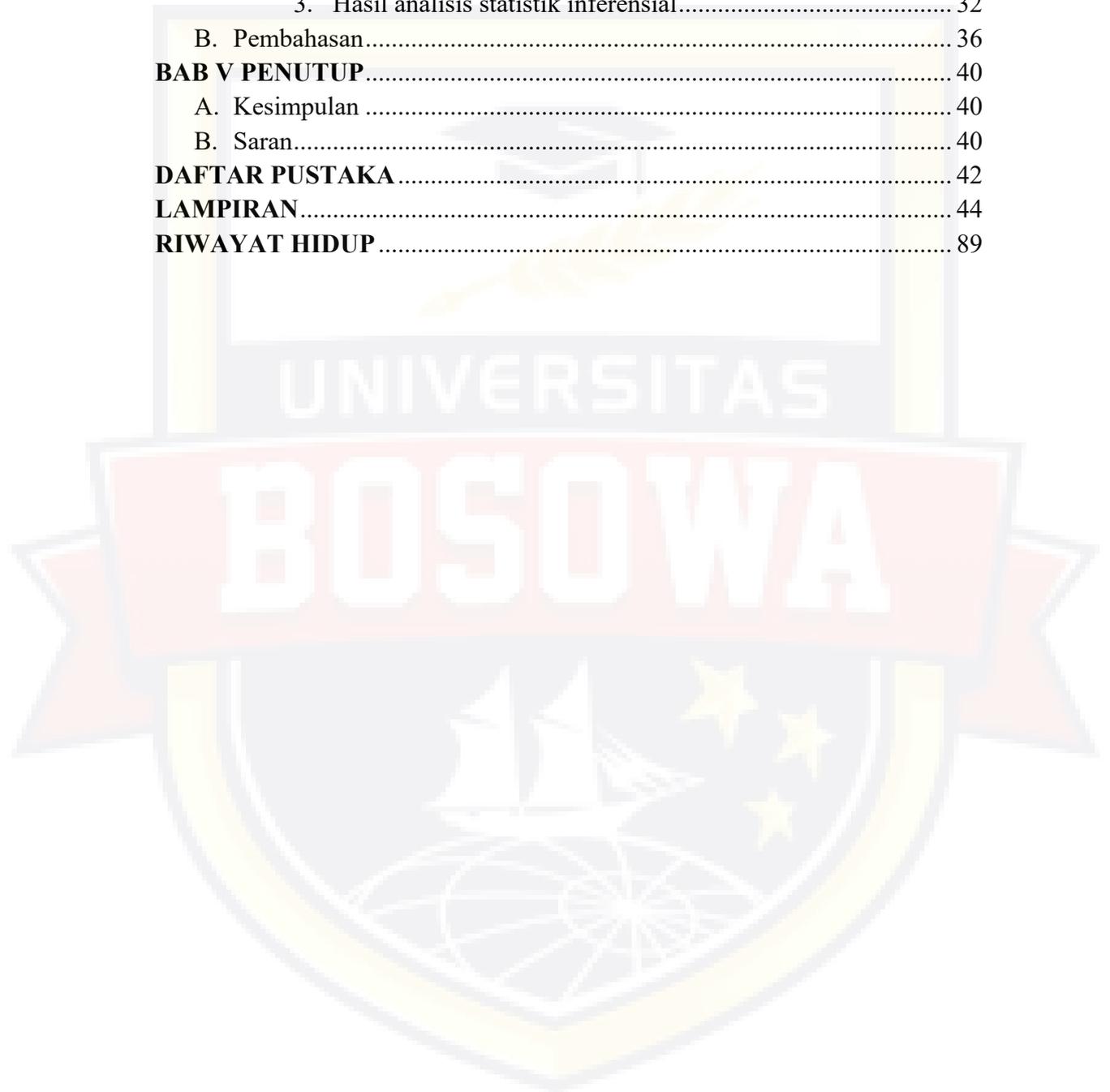
UNIVERSITAS  
**BOSOWA**

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDULi</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHA</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRAC</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	3
D. Perumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Manfaat Peneliti .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
A. Kajian Teori .....	5
1. Strategi Pembelajaran .....	5
2. Pembelajaran.....	6
3. Pengertian <i>Crossword Puzzle</i> .....	7
4. Langkah-langkah <i>Crossword Puzzle</i> .....	9
5. Kelebihan dan Kekurangan sebagai <i>Crossword Puzzle</i> .....	9
6. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	13
7. Hasil Belajar .....	13
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	15
C. Kerangka Pikir .....	16
D. Hipotesis.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	18
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	18
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	18
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	19
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel .....	20
E. Teknik Pengumpulan Data.....	21
F. Teknik Analisis Data.....	23
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	27

A. Hasil Penelitian .....	27
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	27
2. Hasil analisis statistik deskriptif.....	27
3. Hasil analisis statistik inferensial.....	32
B. Pembahasan.....	36
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	40
A. Kesimpulan .....	40
B. Saran.....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	42
<b>LAMPIRAN</b> .....	44
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	89



## DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Desain Penelitian <i>One-Group Pretetst-Posttest Desaing</i> .....	17
3.2 Jumlah Siswa SDN No 1 Labakkang .....	19
3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar .....	23
4.1 Skor Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	27
4.2 Data Hasil Siswa Sebelum dan Setelah Adanya Tindakan .....	28
4.3 Distribusi Frekuensi Persentase Skor Hasil <i>Pretest</i> Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan .....	30
4.4 Distribusi Frekuensi Persentase Skor Hasil <i>Posttest</i> Siswa Setelah Diberikan Perlakuan .....	31
4.5 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	31
4.6 Analisis Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	32



**DAFTAR GAMBAR**

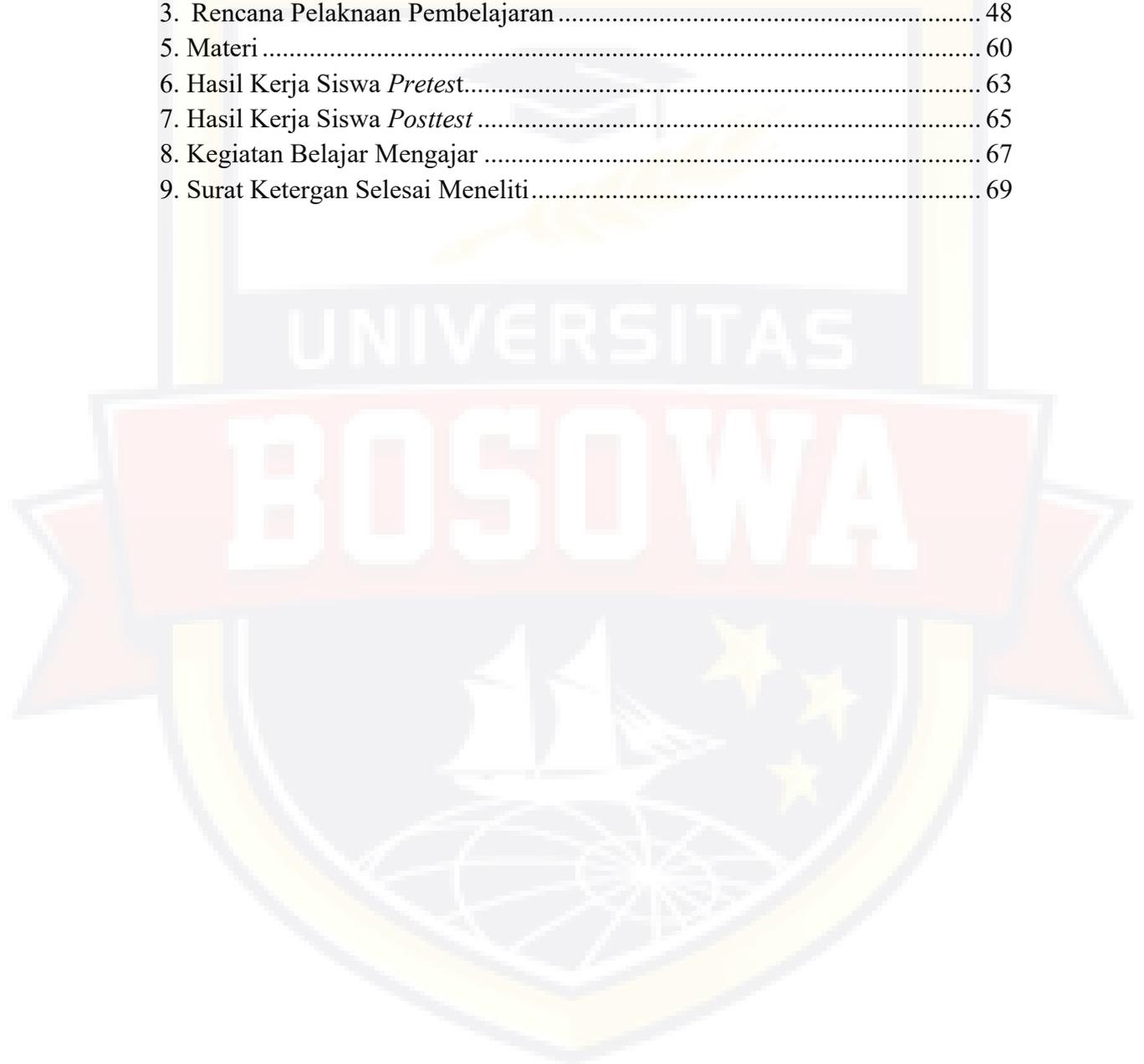
Halaman

2.1 Bagan Kerangka Pikir ..... 16



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Daftar Nama Siswa SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep.....	43
2. Lembar Soal <i>Pretest</i> .....	44
3. Lembar Soal <i>Posttest</i> .....	46
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	48
5. Materi .....	60
6. Hasil Kerja Siswa <i>Pretest</i> .....	63
7. Hasil Kerja Siswa <i>Posttest</i> .....	65
8. Kegiatan Belajar Mengajar .....	67
9. Surat Keterangan Selesai Meneliti.....	69



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh (Susanto, 2013).

Jika pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan SDM, tenaga pendidik dalam hal ini guru sebagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang muncul. Guru merupakan komponen di dalam kelas sebagai unsur mikro dari suatu keberhasilan pendidikan.

Tentu saja keberhasilan pelaksanaan suatu strategi pembelajaran di dalam kelas tergantung pada kemampuan guru dalam menggunakan Metode, teknik, dan strategi pembelajaran tersebut. Berdasarkan pengamatan di lapangan, banyak ditemui pelaksanaan pembelajaran masih kurang bervariasi, proses pembelajaran memiliki kecenderungan metode tertentu, dan tidak memperhatikan tingkat pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan. Dari hasil observasi yang dilakukan sebelumnya tingkat pemahaman siswa dapat dikatakan kurang meningkat baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Siswa dari segi

kognitif sangat rendah terutama pada mata pelajaran IPS yang hanya guru menjelaskan materi dan pemberian tugas kepada siswa tidak ada strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian dari segi afektif juga masih sangat kurang, terutama pada kelas yang akan diteliti. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satu strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah strategi *Crossword Puzzle* atau disebut juga teka-teki silang sehingga siswa lebih tertarik mempelajari materi terutama pada mata pelajaran IPS yang biasanya siswa kurang minat belajarnya karena pembelajaran IPS lebih banyak pada membacakan dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah suatu permainan teka-teki silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum. Dengan strategi ini termasuk juga pembelajaran aktif dimana siswa dapat memecahkan masalah sendiri atau berkelompok.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya harapan peneliti dengan menerapkan strategi *Crossword Puzzle* hasil belajar siswa lebih meningkat terutama pada siswa kelas IV dari segi kognitifnya dalam pembelajaran IPS. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* ini dapat memacu siswa lebih aktif terhadap materi yang diajarkan dan masalah yang ada disekitarnya, serta siswa dapat memahami secara langsung. Dengan memberikan pembelajaran IPS yang bermakna dan tidak memisahkan dengan pengalaman sehari-hari siswa dan dapat menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari tanpa

melupakan. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil IPS SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil IPS SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Dalam proses pembelajaran guru tidak memanfaatkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Siswa tidak aktif dalam pembelajaran, umumnya guru hanya menggunakan strategi konvensional.
3. Siswa hanya mendengarkan dari guru tidak ada umpan balik sehingga proses pembelajaran tidak efektif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu dalam proses pembelajaran guru tidak memanfaatkan strategi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **D. Perumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan dua manfaat sebagai berikut

#### 1. Manfaat Teoretis

Penerapan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPS sebagai salah satu peningkatan hasil belajar siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Memberi suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran IPS. Siswa juga mendapat pengalaman baru mengenai penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.

##### b. Bagi Guru

Mendorong para guru untuk memodifikasi pembelajaran dan mengetahui pengaruh hasil belajar siswa setelah diberikan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.

##### c. Bagi Sekolah

Memberikan motivasi kepada guru lain untuk menggunakan strategi pembelajaran yang lebih baik dalam meningkatkan kualitas pendidikan dalam pembelajaran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Strategi Pembelajaran**

Menurut Ngalimun (2017:6), istilah strategi sebagaimana banyak istilah lain, dipakai dalam banyak konteks dengan makna yang tidak selalu sama. Di dalam konteks belajar-mengajar, strategi berarti pola umum perbuatan guru, siswa di dalam mewujudkan kegiatan belajar-mengajar. Strategi pembelajaran adalah suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran di kelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Gerlach dan Ely dalam Ngalimun (2017:7), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi: sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa

Menurut Kemp dalam Ngalimun (2017:6), strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran meliputi kegiatan atau pemakaian teknik yang dilakukan oleh pengajar mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

## 2. Pembelajaran

Pembelajaran yang identik dengan kata mengajar berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang di berikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan diakhiri “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Dalam UU No. 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Susanto, 2013:19).

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi di tunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat siswa lebih mudah mencapai target belajar (Susanto, 2013:20).

Menurut Gagne pembelajaran adalah perubahan seseorang yang dapat dikekalkan tetapi tidak disebabkan oleh pertumbuhan, perubahan pembelajaran diperhatikan melalui perubahan tingkah laku, dengan membandingkan tingkah laku seorang individu sebelum dikenalkan pada situasi pembelajaran dengan tingkah lakunya setelah dikenalkan pembelajaran. Menurut Seifert dalam Susanto (2013) berpendapat bahwa pembelajaran merangkum perubahan tingkah laku yang agak kekal disebabkan oleh pengalaman tertentu atau ulangan pengalaman.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadi perubahan tingkah laku

pada diri siswa. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

- a. Siswa, seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
- b. Guru, seseorang yang bertindak sebagai pengelola dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang afektif.
- c. Tujuan, pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
- d. Materi pembelajaran, segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
- e. Metode, cara yang teratur yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
- f. Media, bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.
- g. Evaluasi, cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

### **3. Pengertian *Corssword Puzzle***

Dalam bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* adalah Teka-Teki Silang (TTS). Dalam Teka Teki Silang disediakan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau kata/*frase* sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa.

Menurut Silberman (2018), bahwa Strategi *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom dan menurun kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris.

*Crossword Puzzle* merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Pengisian ini berdasarkan pernyataan-pernyataan ataupun permasalahan yang diberikan tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

*Crossword Puzzle* termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus untuk mengasah otak. *Crossword Puzzle* yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk strategi pembelajaran dengan harapan dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran IPS. *Crossword Puzzle* melibatkan partisipasi siswa aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini siswa merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat di maksimalkan.

Selain itu, *Crossword Puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (*review*) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan siswa dalam mengingat kembali materi apa yang telah

disampaikan. Sehingga, siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Fungsi dari *Crossword Puzzle* itu sendiri yaitu membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus menerus belajar dengan santai. Karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat siswa menjadi lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan siswa, sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.

#### **4. Langkah-Langkah *Crossword Puzzle***

Menurut Silberman (2018:246) adapun langkah-langkah *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. Tuliskan kata-kata kunci, atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang diberikan.
- b. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang) hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- c. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya mengarah pada kata-kata tersebut.
- d. Bagikan teka-teki ini kepada siswa/mahasiswa, biasa individu atau kelompok.
- e. Batas waktu mengerjakan.
- f. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengajarkan paling cepat dan benar.

## 5. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Crossword Puzzle*

a. Kelebihan *Crossword Puzzle* antara lain:

- 1) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran yang sulit.
- 3) Strategi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang afektif dengan menggabungkan interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas.
- 4) Dapat meningkatkan minat belajar siswa dan Merangsang minat baca terhadap siswa.
- 5) Dapat digunakan secara berkelompok ataupun sebagai tes individu.
- 6) Dapat meningkatkan daya berpikir siswa.

b. Kelemahan *Crossword Puzzle* antara lain:

Siswa menjadi kurang fokus terhadap materi yang disampaikan langsung oleh guru dikarenakan lebih fokus untuk mengisi teka-teki silang tidak semua materi pelajaran dapat masukan melalui permainan *Crossword Puzzle* dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya

## 6. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Hakikat Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Menurut Djahiri dalam Susanto (2013: 138), hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan siswa sebagai warga negara. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecekapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

Jadi hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan pada melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

#### b. Pengertian IPS

Menurut Alma dalam Susanto (2013: 141), mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, mampu dalam lingkungan sosialnya dan bahayanya yang diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, sosiologi. Menurut Fraenkel dalam Susanto (2013:142) dapat membantu para siswa menjadi lebih mampu mengetahui tentang diri mereka dan dunia di mana mereka hidup.

#### c. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan sekolah, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan siswa dalam masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik.

Ada beberapa tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan negara.

Menurut Hadi dalam Susanto (2013:146), ada empat tujuan pendidikan IPS, yaitu: *knowledge, skill, attitude, dan value*. *pertama, knowledge*, sebagai tujuan utama dari pendidikan IPS yaitu membantu para siswa sendiri untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya, dan mencakup geografi, sejarah, politik, ekonomi, dan sosiologi psikologi. *Kedua, skill*, yang mencakup keterampilan berpikir (*thinking skills*). *Ketiga, attitudes*, yang terdiri atas tingkat laku berpikir (*intellectual behavior*) dan tingkat laku sosial (*social behavior*). *Keempat value*, yaitu nilai yang terkandung di dalam masyarakat yang diperoleh dari lingkungan masyarakat maupun lembaga ekonomi, pergaulan antar bangsa, dan ketaatan pemerintah dan hukum.

Menurut Hasan (1996:114-117), tujuan utama pembelajaran IPS adalah mengembangkan nilai dan moral yang berlaku dalam masyarakat menjadi bagian dari kepribadian individu siswa. Sikap, nilai dan moral yang dapat dikembangkan diantaranya adalah Pengetahuan dan pemahaman tentang nilai dan moral yang

berlaku dalam masyarakat seperti sikap kritis, kebenaran, penghargaan terhadap pendapat orang lain, religius, sifat kepedulian sosial, menghormati orang tua, dan sebagainya.

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan sekolah, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja tetapi bekal nilai, sikap, dan keterampilan siswa yang diterapkan di lingkungan masyarakat. Dalam pendidikan IPS dikembangkan tiga ranah pembelajaran yaitu: *pertama* aspek pengetahuan (kognitif). *Kedua* keterampilan (psikomotorik). *ketiga* sikap (afektif). Aspek tersebut merupakan acuan untuk mengembangkan pemilihan materi strategi pembelajaran.

Adapun tujuan pembelajaran IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kelompoknya baik keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebih luas, bangsa dan negara. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan dapat mengatasi masalah sehari-hari baik pada diri sendiri maupun masyarakat.

## **7. Hasil Belajar**

Menurut Nawawi dalam Susanto (2007:39), hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu. Menurut Rusma (2013:123), hasil belajar adalah

sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Adapun ranah hasil belajar Menurut Bloom dalam Sudjana (2009: 23-29 )yaitu:

- a. Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi. Dalam aspek afektif terdiri atas 5 level, yaitu:
  - 1) Penerimaan (*Receiving/ Attending*), yaitu memperhatikan, menyimak, dan mendengarkan.
  - 2) Penanggapi (*Responding*), yaitu dengan mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan.
  - 3) Penilaian (*Valuing*), yaitu dengan ditandai penerimaan terhadap nilai yang diperoleh.
  - 4) Pengorganisasian (*Organizing*), yaitu dengan memilah-milah nilai yang diperoleh dan menjadikan motivasi untuk menjadi lebih baik.
  - 5) Karakteristik (*Characterization*), yaitu dengan terbentuknya karakter seseorang.
- c. Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual,

keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

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

Penelitian mengacu pada beberapa sumber dari hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yang hasil relevan, yaitu:

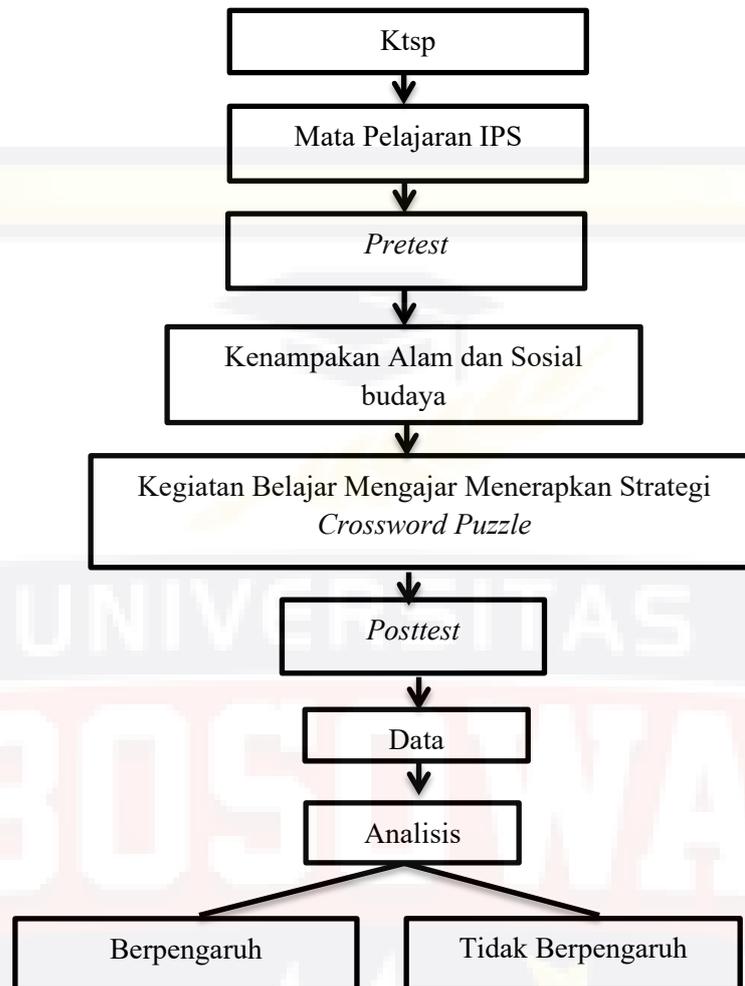
1. Menurut Fidiana Astuti (2014) dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus”. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
2. Hasanah (2018) dengan judul “pengaruh penerapan strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar pada tema indahny kebersamaan subtema keragaman budaya bangsaku pembelajaran 1 kelas IV SDN 4 metro timur”. Berdasarkan penelitian hasil analisis diketahui bahwa strategi pembelajaran aktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian tersebut relevan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu dalam hal menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, akan tetapi membedakan penelitian yang dilakukan peneliti adalah adalah subjek penelitian dengan mata pelajaran IPS, dilaksanakan di SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep.

### **C. Kerangka Pikir**

Berdasarkan uraian di atas, ada beberapa hal yang dijadikan penulis sebagai landasan berpikir yang selanjutnya mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi dapat di lihat pada gambar berikut.





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada bagian sebelumnya maka penulis menyetujui hipotesis yaitu terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

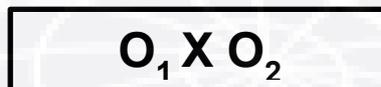
##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono 2016: 107). Menurut Pilang (2013:61), penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dapat menguji hipotesis hubungan sebab-akibat.

##### 2. Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*



(Sugiyono 2016:110)

$O_1$  : *Pretest*

$O_2$  : *Posttest*

X : perlakuan dengan menggunakan strategi

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a. Memberikan *Pretest* untuk mengukur variabel terikat hasil belajar sebelum perlakuan dilakukan.
- b. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.
- c. Memberikan *Posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

## **B. Lokasi Penelitian dan waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan SDN No. 1 Labakkang yang beralamat di jalan Pendidikan No 3 berdekatan dengan rumah adat dan mesjid raya Labakkang Kelurahan Labakkang, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Juli sampai 26 Juli 2019 Semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa yaitu SDN No 1 Labakkang yang berjumlah 122 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 3.2 Jumlah siswa SDN No 1 Labakkang, Kabupaten Pangkep,tahun Pelajaran 2018/2019

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	I	11	13	24
2	II	8	9	17
3	III	10	11	21
4	IV	9	11	20
5	V	6	9	15
6	VI	10	15	25
Total		56	69	122

Sumber : Tata Usaha SDN No 1 Labakkang, Kabupaten Pangkep

## 2. Sampel

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dimana sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 20 orang yang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan.

## D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional variabel

### 1. Variabel Penelitian

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

- a. Variabel *independen* (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat).

Adapun yang menjadi variabel bebas adalah: Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Variabel ini diberi simbol (X).

- b. Variabel *dependen* (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam hal ini variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa kelas IV. Variabel ini diberi simbol (Y).

## 2. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

- a. Hasil belajar IPS adalah hal yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran melalui pemberian tes. Khususnya dalam pembelajaran IPS kelas IV di SDN No 1 Labakkang. Hasil belajar dapat dilihat berdasarkan kegiatan pretest dan posttest yang akan diberikan..
- b. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah pembelajaran aktif. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk membagikan hasil informasi baik secara individu maupun kelompok.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensia, kemampuan

atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Patta Bundu, 2012). Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis dengan bentuk soal isian sebanyak 15 butir soal untuk mendapatkan data mengenai pengaruh strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa.

## 2. Dokumentasi

Adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data penelitian yang relevan (Riduwan, 2013: 58). Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai data nama-nama siswa yang menjadi sampel penelitian, foto serta video sebagai bukti telah dilaksanakannya penelitian.

Adapun prosedur penelitian ini adalah Pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan sebagai *pretest*. Pertemuan kedua dan ketiga sebagai *treatment* (tindakan). Pertemuan keempat sebagai *posttest*. Setiap pertemuan dilakukan dalam waktu 2 x 35 menit. Waktu yang dipergunakan tersebut disesuaikan dengan pembelajaran IPS di sekolah bersangkutan. Adapun rincian dari prosedur tersebut adalah sebagai berikut.

- a. *Pretest* (tes awal), Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum *treatment* dengan tujuan mengetahui kemampuan dan hasil belajar IPS siswa sebelum diberikan tindakan pada kelas eksperimen.

b. *Treatment* (perlakuan), Pemberian treatment berupa kegiatan proses belajar mengajar yang menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dilaksanakan di kelas sebanyak tiga kali pertemuan.

c. *Posttest* (tes akhir), Pada tahap ini siswa diberikan sejumlah soal yang terstruktur untuk melihat hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes tentang materi pembelajaran IPS untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes yang dilakukan pada penelitian ini berupa tes tertulis yang berbentuk tes isian

#### **F. Teknik Analisis Data**

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

##### **1. Analisis Data Statistik Deskriptif**

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

## a. Rata-rata (Mean)

$$Me = \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{N}$$

Keterangan:

Me = Mean (Rata-Raa)

 $\sum_i^k$  = Jumlah $X_i$  = Nilai X ke I sampai Ke N

N = Jumlah individu

## b. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Dimana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden

Dalam analisis ini peneliti menetapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Berikut ini dapat dilihat tabel standar ketuntasan hasil belajar.

Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
85 -100	Sangat tinggi
65 - 84	Tinggi
55 - 64	Sedang
35 - 54	Rendah
0 – 34	Sangat rendah

Sumber : (Firmansya dalam Pratiwi, 37 : 2018)

## 2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*  
 $X_1$  = hasil belajar sebelum perlakuan *pretest*  
 $X_2$  = hasil belajar setelah perlakuan *posttest*  
 $d$  = deviasi masing-masing subjek  
 $\sum X^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi  
 $N$  = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*  
 $\sum d$  = Jumlah dari gain *posttest* – *pretest*  
 $N$  = Subjek pada sampel.

b) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi  
 $\sum d$  = jumlah dari gain *Post Test Pretest*

$N$  = subjek pada sampel.

c) Menentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$  dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- $Md$  = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*  
 $X_1$  = Hasil belajar sebelum perlakuan *pretest*  
 $X_2$  = Hasil belajar setelah perlakuan *posttest*  
 $D$  = Deviasi masing-masing subjek  
 $\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi  
 $N$  = Subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

- (1) Jika  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep.
- (2) Jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, berarti penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep.
- (3) Menentukan harga  $t_{\text{Tabel}}$

Mencari  $t_{\text{Tabel}}$  dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha =$

0,05 dan  $dk = N - 2$

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SDN No 1 Labakkang terletak di Jl Pendidikan No 3 Kelurahan Labakkang, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan. Sekolah ini didirikan pada tanggal 1 Januari 1910 dengan status negeri dan berakreditasi B dengan jumlah guru 12 orang. SDN No 1 Labakkang dipimpin oleh H. Mangngolo, S.Pd selaku kepala sekolah. Waktu belajar yang diterapkan di sekolah sdn no 1 labakkang pada pagi hari pukul 07:30-12:30 berlaku pada kelas III, IV, V, dan VI. Dengan jumlah 7 ruangan kelas, 1 perpustakaan, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan selama satu semester mulai dari tahap persiapan awal observasi, wawancara, permohonan izin dari pihak sekolah dan dilanjutkan dengan pengumpulan data selama 5 hari mulai dari tanggal 22 Juli sampai 26 Juli 2019. Hasil penelitian yang akan dilakukan terhadap 20 siswa mengenai pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada pembelajaran IPS. Sebelum diberikan *pretest* dan setelah diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan diberikan *posttest*, maka hasil yang diperoleh dapat dibandingkan. Berikut ini akan analisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif guna menggambarkan peningkatan hasil belajar masing-masing siswa. Serta analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian

ada atau tidaknya pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa.

## 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

### a. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Guna menggambarkan tingkat hasil belajar siswa saat pembelajaran IPS dengan perlakuan berupa penggunaan strategi *Crossword Puzzle* pada *Pretest* dan *Posttest* di SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep, akan disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4. 1 Skor Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Muhammad Arsyad Tahir	53	60
2	Tiar	35	55
3	Ince Muhammad Faris	42	75
4	Misbah Baariq	48	84
5	Muh Zaid Fir Affan	48	100
6	Muh Saiful Islam	26	48
7	Muh Fajri Ramadhan	40	77
8	Adi Nurchyono	46	60
9	Putra M	42	80
10	Nadya Lestari	37	95
11	Tenri Wulan	42	93
12	Maulidya Febrianti	40	82
13	Indrianti	55	100

14	Aulia Ramadhani	60	100
15	Nur Ramadani Agustina	46	68
16	Putri Ainun	46	91
17	Andi Bulkis Muhmmmin	48	100
18	Nabila	44	80
19	Nurul Fajriani	77	80
20	Nur Mutmainna	77	100
	Jumlah	952	1628

Tabel 4. 2 Data Hasil Siswa Sebelum dan Setelah Adanya Tindakan

Statistik Deskriptid	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
Banyak Sampel	20	20	-
Nilai Tertinggi	77	100	meningkat
Nilai Terendah	27	48	meningkat
Nilai Rata-Rata	47,6	81,4	-

b. Menghitung rata-rata ( $\bar{x}$ ) Pretest dan Posttes

1) Rata-rata *Pretest*

$$Me = \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{N}$$

$$= \frac{952}{20}$$

$$= 47,6$$

2) Rata-rata *Posttest*

$$Me = \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{N}$$

$$= \frac{1628}{20}$$

$$= 81,4$$

3) Persentase (%) nilai rata-rata *Pretest*

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

Sangat tinggi (85% - 100%)

$$= \frac{0}{20} \times 100\%$$

$$= 0 \%$$

Tinggi (65% - 84%)

$$= \frac{2}{20} \times 100\%$$

$$= 10 \%$$

Sedang (55% - 64%)

$$= \frac{1}{20} \times 100\%$$

$$= 5 \%$$

Rendah (35% - 54%)

$$= \frac{15}{20} \times 100\%$$

$$= 75 \%$$

Sangat rendah (0% – 34%)

$$= \frac{1}{20} \times 100\%$$

$$= 5\%$$

4) Persentase (%) nilai rata-rata *Posttest*

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

Sangat tinggi (85% - 100%)

$$= \frac{8}{20} \times 100\%$$

$$= 40\%$$

Tinggi (65% - 84%)

$$= \frac{8}{20} \times 100\%$$

$$= 40\%$$

Sedang (55% – 64%)

$$= \frac{3}{20} \times 100\%$$

$$= 15\%$$

Rendah (35% - 54%)

$$= \frac{1}{20} \times 100\%$$

$$= 5\%$$

Sangat rendah (0% – 34%)

$$= \frac{0}{20} \times 100\%$$

$$= 0\%$$

Adapun standar ketuntasan hasil belajar siswa, maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Persentase Skor Hasil *Pretest* Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan.

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori Hasil Belajar
85-100	0	0	Sangat Tinggi
65-84	2	10	Tinggi
55-64	1	5	Sedang
5-64	15	75	Rendah
0-34	1	5	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa siswa terdapat 0 siswa (0%) berada pada kategori sangat tinggi, 2 siswa (10%) berada pada kategori tinggi, 1 siswa (5%) berada pada kategori sedang, 15 siswa (75%) berada pada kategori rendah dan 1 siswa (5%) berada pada kategori sangat rendah.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Persentase Skor Hasil *Posttest* Siswa Setelah Diberikan Perlakuan.

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori Hasil Belajar
85-100	8	40	Sangat tinggi
65-84	8	40	Tinggi
55-64	3	15	Sedang
35-64	1	5	Rendah
0-34	0	0	Sangat rendah

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa siswa terdapat 8 siswa (40%) berada pada kategori sangat tinggi, 8 siswa (40%) berada pada kategori tinggi, 3 siswa 3 (15%) berada pada kategori sedang, 1 siswa (5%) berada pada kategori rendah dan 0 siswa (0%) berada pada kategori sangat rendah.

Tabel 4.5 Tabel Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Skor	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Kategori Hasil Belajar
85-100	0	40	Sangat tinggi
65-84	10	40	Tinggi
55-64	5	15	Sedang
35-64	75	5	Rendah
0-34	5	0	Sangat rendah

Dari tabel tersebut tampak bahwa pada *pretest* kecenderungan nilai rendah dan *posttes* nilainya tinggi.

### 3. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t. Uji hipotesis bertujuan untuk membuktikan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara *Pretest* yang tidak menggunakan strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan *Postets* sudah menggunakan strategi *Crossword Puzzle*.

Tabel 4.6 Analisis Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Nama Siswa	Hasil Belajar			
	Pretest O <sub>1</sub>	Posttest O <sub>2</sub>	D=O <sub>2</sub> -O <sub>1</sub>	d <sup>2</sup>
Muhammad Arsyad	53	60	7	14
Tiar	35	55	20	400
Ince Muhammad	42	75	33	1,08
Misbah Baariq	48	84	36	1,29
Muh Zaid Fir Affan	48	100	52	2,70
Muh Saiful Islam	26	48	22	484
Muh Fajri	40	77	37	1,36
Adi Nurchyono	46	60	14	196
Putra M	42	80	38	1,44
Nadya Lestari	37	95	58	3,36
Tenri Wulan	42	93	51	2,60
Maulidya Febrianti	40	82	42	1,76
Indrianti	55	100	45	2,02
Aulia Ramadhani	60	100	40	1,60
Nur Ramadani	46	68	22	484
Putri Ainun	46	91	45	2,02
Andi Bulkis M	48	100	52	2,70
Nabila	44	80	36	1,29
Nurul Fajriani	77	80	3	9

Nur Mutmainna	77	100	3	9
Jumlah	952	1628	649	1621

Langkah-langkah dalam hipotesis adalah sebagai berikut

- a. Mencari harga  $Md$  dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{649}{20} = 32,45$$

- b. Mencari harga  $\sum X^2d$  menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= \sum 1.621 - \frac{(649)^2}{20}$$

$$= \sum 1.621 - \frac{421.201}{20}$$

$$= \sum 1.621 - 21.000$$

$$= - 19.379$$

c. Menentukan harga  $t_{hitung}$  dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{32,45}{\sqrt{\frac{-19,379}{20(20-1)}}$$

$$t = \frac{32,45}{\sqrt{\frac{-19,379}{380}}}$$

$$t = \frac{32,45}{\sqrt{-0,05}}$$

$$t = \frac{32,45}{-0,22} = 14,75$$

d. Mentukan harga  $t_{tabel}$

Untuk mencari  $t_{tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan distribusi bebas (db) =  $n-2 = 20-2 = 18$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,101$ . Setelah  $t_{hitung} 14,75$  dan  $t_{tabel} 2,101$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $14,75 > 2,101$ , sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti hasil belajar siswa setelah diajar dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* lebih tinggi dibandingkan sebelum diterapan strategi *Crossword Puzzle* pada kelas IV SDN No 1 Labakkang.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada kelas IV dengan jumlah siswa 20 orang. Kegiatan yang lakukan penelitian dibagi menjadi tiga

kegiatan yaitu untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu pemberian *Pretest* kepada siswa dengan menggunakan soal isian yang berjumlah 15 butir soal untuk mendapatkan nilai siswa sebelum ada perlakuan yang diterapkan. Kegiatan Kedua menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan pemberian perlakuan dengan penerapan strategi *Crossword Puzzle* pada materi keanekaragaman sosial budaya yang dilakukan selama empat kali pertemuan. Kemudian yang ketiga pemberian *Posttest* dengan jumlah 15 butir soal untuk mendapatkan nilai sesudah perlakuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa yang sebelum adanya perlakuan dan sesudah perlakuan.

Dengan menerapkan Strategi pembelajaran tersebut dalam pembelajaran IPS siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan dapat lebih memahami materi yang di sampaikan guru. Dari hasil *Pretest* dan *Posttest* kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dengan menerapkan strategi *Crossword Puzzle* tingkat penguasaan materi dari segi kognitifnya mengalami peningkatan. Kemudian dari segi afektif siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dapat dilihat dari minat belajar siswa yang sebelumnya tidak menggunakan strategi pembelajaran siswa lebih banyak melakukan aktivitas lain tanpa memperhatikan materi yang disampaikan langsung oleh guru. Dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* ini siswa lebih antusias memperhatikan materi karena dengan strategi ini siswa dilibatkan langsung pada saat pemberian lembar *Crossword Puzzle* siswa

lebih berlomba-lomba berpikir mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya dari segi psikomotorik siswa lebih kreatif mengisi *Crossword Puzzle*.

Selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, kegiatan-kegiatan tersebut dilaksanakan. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa yang semula pasif menjadi aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan penggunaan Strategi *Crossword Puzzle*. Dari hasil observasi bahwa siswa antusias mengikuti pembelajaran dan tertarik dalam terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan Hasil analisis statistik deskriptif, yang diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar dengan menggunakan *Pretest* sebesar 47,6 dan rata-rata nilai *Posttest* sebesar 81,4 dan diketahui selisih nilai sebesar 33,8. Dengan demikian, nilai rata-rata pada *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada *Pretest*. Dari hasil analisis tampak pengaruh penggunaa strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep.

Hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian sebelumnya Hasana (2018) menyatakan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* lebih meningkatkan daya berpikir siswa, sedangkan strategi pembelajaran konvensional mengemukakan pada hafalan. Strategi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang afektif dengan menggabungkan interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas. Sedangkan fungsi guru selama proses pembelajaran hanyalah bersifat fasilitator dan motivator. Selain itu strategi *Crossword Puzzle* Dapat meningkatkan minat belajar siswa dan kemampuan berpikir serta meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya kelas IV SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS SDN No 1 Labakkang Kabupaten Pangkep. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis, diketahui bahwa rata-rata *Pretest* lebih rendah sebelum dilakukan perlakuan dan nilai rata-rata meningkat dari hasil *Posttest*

#### B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan melalui skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya mempertimbangkan penggunaan strategi *Crossword Puzzle* maupun strategi-strategi pembelajaran lainnya pada kegiatan belajar mengajar karena dapat memengaruhi hasil belajar siswa baik untuk mata pelajaran IPS khususnya maupun mata pelajaran lain.
2. Siswa, senantiasa memperhatikan guru pada saat proses belajar mengajar dan lebih terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran agar dapat menerima dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru.
3. Peneliti yang lain yang ingin melakukan yang serupa agar lebih mengembangkan lagi penelitian seperti ini sehingga akan mendapatkan

inovasi baru dalam pembelajaran IPS khususnya dan dapat meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya.



## DAFTAR PUSTAKA

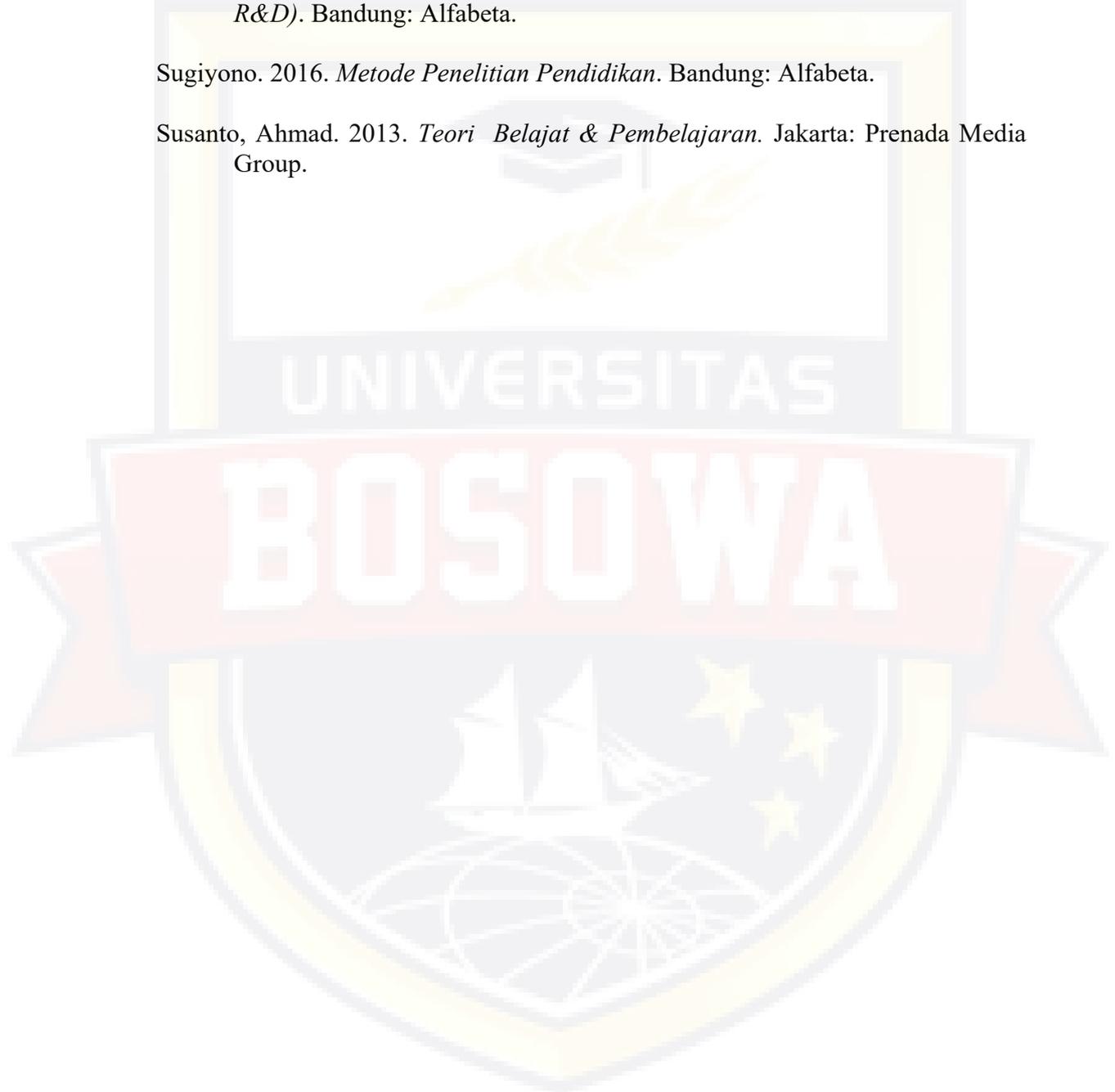
- Alma, Buchari. 2003. *Pendidikan IPS*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gagne. 1977. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Patta Bundu. 2012. *Asesmen Pembelajaran*. Padang: Hayfa Press.
- Pilang, Abd, Rahman . 2013. *Metodologi Penelitian*. Makassar : Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Pratiwi, Della. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SDN Mongisidi II Kota Makassar. *Skripsi*. Makassar. Universitas Bosowa.
- Pratiwi, Eka. 2013. Pengaruh Penggunaan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas IV Sd Islam Pekanbaru. *Skripsi*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, (Online), <https://repositoriy.uin-suska.ac.id/124/07/skripsi.pdf> , Diakses 20 februari 2019).
- Riduwan. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman . 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Silberman, Mel. 2018. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Yappendis.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*: Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Penelitian Pendidikan (Pendekatn Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.



## LAMPIRAN 1

DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV SDN NO 1 LABAKKANG  
KABUPATEN PANGKEP

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
1	Muhammad Arsyad Tahir	L
2	Tiar	L
3	Ince Muhammad Faris	L
4	Misbah Baariq	L
5	Muh Zaid Fir Affan	L
6	Muh Saiful Islam	L
7	Muh Fajri Ramadhan	L
8	Adi Nurchyono	L
9	Putra M	L
10	Nadya Lestari	P
11	Tenri Wulan	P
12	Maulidya Febrianti	P
13	Indrianti	P
14	Aulia Ramadhani	P

15	Nur Ramadani	P
16	Putri Ainun	P
17	Andi Bulkis Muhmmin	P
18	Nabila	P
19	Nurul Fajriani	P
20	Nur Mutmainna	P

UNIVERSITAS

**BOSOWA**



## LAMPIRAN 2

## LEMBAR SOAL PRETEST

**Nama :**

**Kelas :**

Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!

1. Wilayah yang berbatasan antara daratan dan laut disebut....
2. Teluk banten terletak....
3. Daratan yang menjorok ke laut adalah ...
4. Danau yang terkenal di sumatera utara adalah....
5. Proses pengikisan permukaan tanah oleh air disebut....
6. Pengambilan sumber daya ikan bisa merusak habitatnya bila di lakukan....
7. Lumpur yang panas yang di keluarka oleh gunung merapi....
8. Rangkaian gunung yang sambung menyambung satu sama lain disebut dengan.....
9. Ibu kota negara indonesia adalah .....
10. Membuang sampah di sungai dapat menyebabkan .....
11. Danau merupakan genangan air yang luas dan dikelilingi.....
12. Masyarakat yang tinggal di daerah pengunungan lebih sering mengenakan baju.....
13. Daratan yang terbentuk dari pengendapan lumpur di sungai di sebut ...
14. Aliran air yang panjang yang berasal dari mata air dan bermuara di laut di sebut....

15. Penebangan pohon secara liar dapat menyebabkan.....

**Kunci jawaban**

1. Pantai
2. Serang
3. Tanjung
4. Toba
5. Erosi
6. Meledakan bom
7. Lava
8. Pegunungan
9. Jakarta
10. Banjir
11. Daratan
12. Tebal
13. Delta
14. Waduk
15. Tanah lonsor

## LAMPIRAN 3

## LEMBAR SOAL POSTEST

**Nama :**

**Kelas :**

**Isilah kotak-kotak teka-teki silang di bawah ini dengan petunjuk soal mendatar dan menurun!**

**MENURUN**

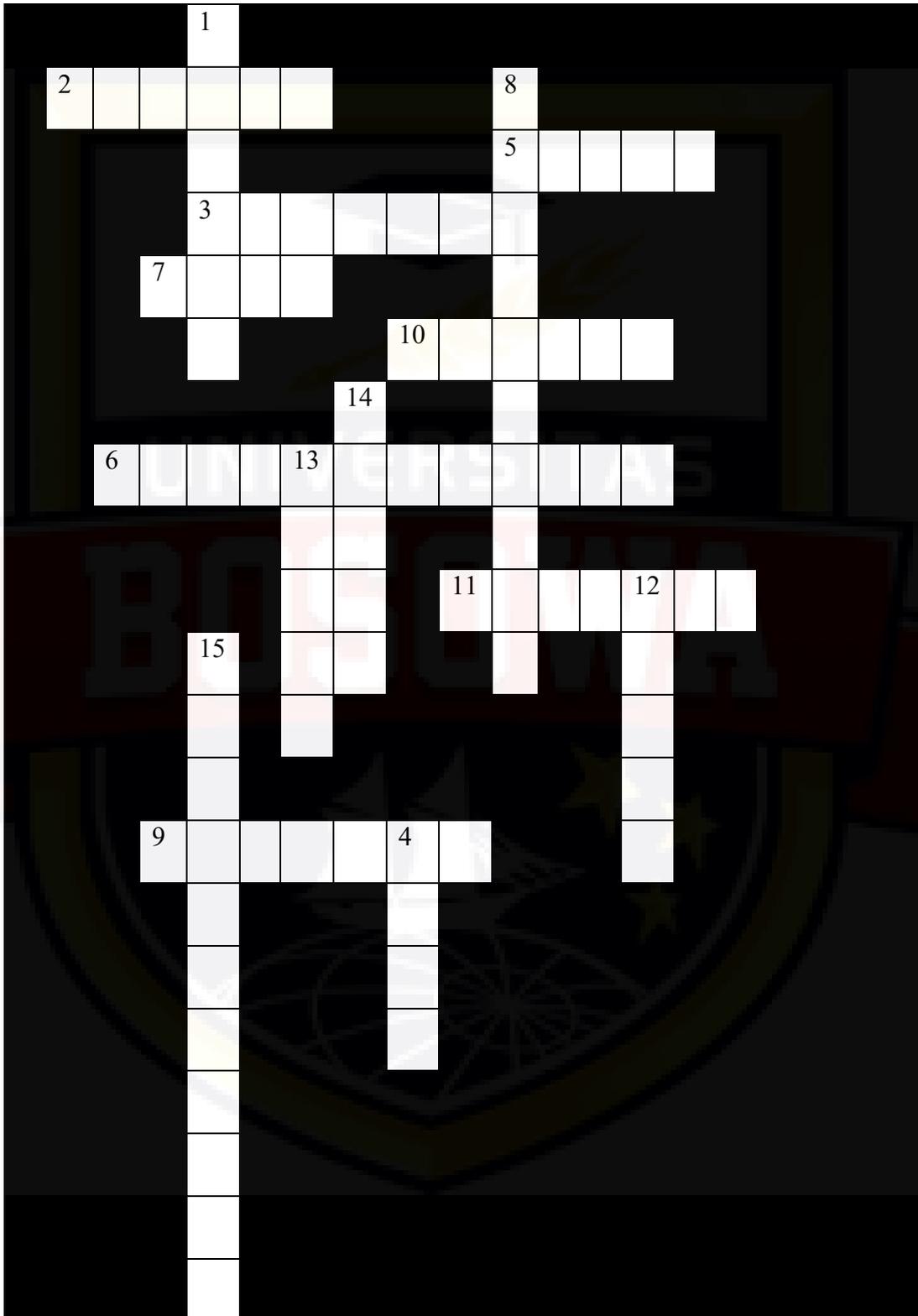
1. Wilayah yang berbatasan antara daratan dan laut disebut dengan sebut.....
4. Danau yang terkenal di sumatera utara adalah....
8. Rangkain gunung yang sambung menyambung satu sama lain disebut dengan
1. Masyarakat yang tinggal di daerah pegunungan lebih sering mengenakan baju....
13. Daratan yang berbentuk dari pengedapan lumpur di sungai di sebut ....
14. Aliran air yang panjang yang berasal dari mata air dan bermuara di laut di sebut....
15. Penebangan pohon secara liar dapat menyebabkan.....

**MENDATAR**

2. Teluk banten terletak....
3. Daratan yang menjorok ke laut adalah ....
5. Proses pengikisan permukaan tanah oleh air disebut....
6. Pengambilan sumber daya ikan bisa merusak habitatnya bila di lakukan....
7. Lumpur yang panas yang di keluarkan oleh gunung merapi....
9. Ibu kota negara indonesia adalah .....

10. Membuang sampah sembarangan dapat meyebabkan .....
11. Danau merupakan genangan air yang luas dan dikelilingi...





## LAMPIRAN 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****RPP**

Satuan Pendidikan: SDN No 1 Labakkang

Kelas/Semester : IV/1

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari/ Tanggal : Selasa 23 juli 2019

Alokasi Waktu : 2x35 Menit

**A. STANDAR KOMPETENSI**

1. Memahami sejarah , kempakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

**B. KOMPETENSI DASAR**

- 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungan dengan keragaman sosial budaya.

**C. INDIKATOR**

1. Mengidentifikasi ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam serta ciri-ciri sosial dan budaya di kabupate, kota dan provinsi setempat.

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat Mengidentifikasi ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam serta ciri-ciri sosial dsn budaya di kabupaten.
2. Siswa dapat Mengidentifikasi ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam serta ciri-ciri sosial dan budaya di provinsi setempat.

## E. MATERI

Kenampakan alam dan keragaman lingkungan

( dapat dilihat pada lampiran 5)

## F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan awal (10 menit)

1. Guru mengucapkan salam
2. Siswa dan guru berdoa bersama
3. Guru mengabsen siswa

Kegiatan inti (50 menit)

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Guru menjelaskan ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam serta ciri-ciri sosial dan budaya di kabupaten, kota dan provinsi setempat.
3. Guru memperlihatkan beberapa gambar kenampakan alam
4. Siswa di beri kesempatan untuk membaca dan menulis materi
5. Guru menyiapkan lembar *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang
6. Kemudian guru memberika pertanyaan- pertanyaan dengan petunjuk mendatar dan menurun
7. Guru membagikan kepada siswa lembar tek-teki silang
8. Guru memberi batasan waktu mengerjakan
9. Guru memberikan semangat kepada siswa yang mengerjakan paling cepat dan benar
10. Setelah selesai semua, siswa bersama guru membahas hasil kegiatan yang telah di lakukan

11. Siswa diberi kesempatan untuk bertanyak mengenai materi yang belum dimengerti.

Kegiatan penutup (10 menit)

1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran
2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

#### **G. METODE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN**

Metode : Tanyak jawab, penugasan,ceramah,

Strategi: *Crossword Puzzle*

#### **H. MEDIA/ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

1. Media /alat

- Kertas yang berisi kotak-kotak teka-teki silang
- Lembar pertanyaan
- Papan tulis, spidol, penghapus

2. Sumber : Buku IPS kelas IV

#### **I.PENILAIAN**

Indikator	Teknik	Bentuk instrumen	Contoh instrumen
1. Mengidentifikasi ciri-ciri dan manfaat alam serta ciri-ciri sosial dan budaya di kabupate, kota dan provinsi setempat.	Tes tertulis	Isian	1.menyebutkan ciri-ciri kenampakan alam. 2.menyebut

kan nama-

nama

gunung



## Lembar penilaian

No	Nama siswa	Performan		Produk	Jumlah skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap			

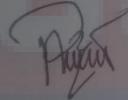
Catatan:

Nilai = (jumlah skor : jumlah skor maksimal x 10)

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan remedial

Pangkep, 23 juli 2019

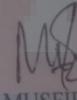
Guru Kelas IV



HJ. RUKMINI, S.Pd

NIP.196512311984112058

Peneliti



MUSFIRAH

NIM: 4515103014

Mengetahui

Kepala Sekolah



H. MANGNGOLO, S. Pd

NIP.196202181983061001

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### RPP

Satuan Pendidikan: SDN No 1 Labakkang

Kelas/Semester : IV/1

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari/ Tanggal : Rabu 24 juli 2019

Alokasi Waktu : 2x35 Menit

#### A. STANDAR KOMPETENSI

2. Memahami sejarah , kempakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

#### B. KOMPETENSI DASAR

- 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungan dengan keragaman sosial budaya.

#### C. INDIKATOR

2. Mengidentifikasi ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam serta ciri-ciri sosial dan budaya di kabupate, kota dan provinsi setempat.

#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat Mengidentifikasi ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam serta ciri-ciri sosial dsn budaya di kabupaten
2. Siswa dapat Mengidentifikasi ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam serta ciri-ciri sosial dan budaya di provinsi setempat

## E. MATERI

Kenampakan alam dan keragaman lingkungan

( dapat dilihat pada lampiran 5)

## F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan awal (10 menit)

1. Guru mengucapkan salam
2. Siswa dan guru berdoa bersama
3. Guru mengabsen siswa

Kegiatan inti (50 menit)

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Guru menjelaskan ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam serta ciri-ciri sosial dan budaya di kabupaten, kota dan provinsi setempat.
3. Guru memperlihatkan beberapa gambar kenampakan alam
4. Siswa di beri kesempatan untuk membaca dan menulis materi
5. Guru menyiapkan lembar *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang
6. Kemudian guru memberika pertanyaan- pertanyaan dengan petunjuk mendatar dan menurun
7. Guru membagikan kepada siswa lembar tek-teki silang
8. Guru memberi batasan waktu mengerjakan
9. Guru memberikan semangat kepada siswa yang mengerjakan paling cepat dan benar
10. Setelah selesai semua, siswa bersama guru membahas hasil kegiatan yang telah di lakukan

11. Siswa diberi kesempatan untuk bertanyak mengenai materi yang belum dimengerti.

Kegiatan penutup (10 menit)

1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran
2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

### **G. METODE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN**

Metode : Tanyak jawab, penugasan,ceramah,

Strategi: *Crossword Puzzle*

### **H. MEDIA/ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

1. Media /alat
  - Kertas yang berisi kotak-kotak teka-teki silang
  - Lembar pertanyaan
  - Papan tulis, spidol, penghapus
2. Sumber : Buku IPS kelas IV

### **I.PENILAIAN**

Indikator	Teknik	Bentuk instrumen	Contoh instrumen
2. Mengidentifikasi ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam serta ciri-ciri sosial dan budaya di kabupate, kota dan provinsi	Tes tertulis	Isian	1.menyebutkan ciri-ciri kenampakan alam. 2.menyebutkan

setempat.

nama-nama

gunung

**Lembar penilaian**

No	Nama	Performan	Produk	Jumlah	Nilai
	siswa	Pengetahuan	Sikap	skor	

UNIVERSITAS

**BOSOWA**



Catatan:

Nilai = (jumlah skor : jumlah skor maksimal x 10)

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan remedial

Pangkep, 24 juli 2019

Guru Kelas IV

HJ. RUKMINI, S.Pd

NIP.196512311984112058

Peneliti

MUSFIRAH

NIM: 4515103014

Mengetahui

Kepala Sekolah



MANGNGOLO, S. Pd  
NIP.196202181983061001

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### RPP

Satuan Pendidikan: SDN 1 Labakkang

Kelas/Semester : IV/1

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari/ Tanggal : Kamis 25 juli 2019

Alokasi Waktu : 2x35 Menit

#### A. STANDAR KOMPETENSI

1. Memahami sejarah , kempakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

#### B. KOMPETENSI DASAR

- 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungan dengan keragaman sosial budaya.

#### C. INDIKATOR

1. menyebutkan penyebab terjadinya bencana alam

#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menyebutkan penyebab terjadinya bencana alam.

#### E. MATERI

Kenampakan alam dan keragaman lingkungan

( dapat dilihat pada lampiran 5)

## F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan awal (10 menit)

1. Guru mengucapkan salam
2. Siswa dan guru berdoa bersama
3. Guru mengabsen siswa

Kegiatan inti (50 menit)

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Guru menjelaskan materi penyebab terjadinya bencana alam
3. Guru memperlihatkan beberapa gambar kenampakan alam
4. Siswa di beri kesempatan untuk membaca dan menulis materi
5. Guru menyiapkan lembar *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang
6. Kemudian guru memberika pertanyaan- pertanyaan dengan petunjuk mendatar dan menurun
7. Guru membagikan kepada siswa lembar tek-teki silang
8. Guru memberi batasan waktu mengerjakan
9. Guru memberikan semangat kepada siswa yang mengerjakan paling cepat dan benar
10. Setelah selesai semua, siswa bersama guru membahas hasil kegiatan yang telah di lakukan
11. Siswa diberi kesempatan untuk bertanyak mengenai materi yang belum dimengerti.

Kegiatan penutup (10 menit)

1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran

2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

### **G. METODE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN**

Metode: Tanyak jawab, Penugasan, Ceramah, Pengamatan

Strategi : *Crossword Puzzle*

### **H. MEDIA/ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

Media /alat

- Kertas yang berisi kotak-kotak teka-teki silang
- Lembar pertanyaan
- Papan tulis, spidol, penghapus

Sumber

- Buku IPS kelas IV

### **I. PENILAIAN**

Indikator	Teknik	Bentuk instrumen	Contoh instrumen
1. menyebutkan penyebab terjadinya bencana alam	Tes tertulis	Isian	1. sebutkan contoh bencana alam
			3

### **Lembar penilaian**

No	Nama siswa	Performan	Produk	Jumlah skor	Nilai
----	------------	-----------	--------	-------------	-------

Pengetahuan    Praktek    Sikap



Catatan:

Nilai = (jumlah skor : jumlah skor maksimal x 10)

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan remedial

Pangkep, 25 juli 2019

Guru Kelas IV

HJ. RUKMINI, S.Pd

NIP.196512311984112058

Peneliti

MUSFIRAH

NIM: 4515103014

Mengetahui

Kepala Sekolah

H. MANGGOLO, S. Pd

NIP.196202181983061001

LAMPIRAN 5

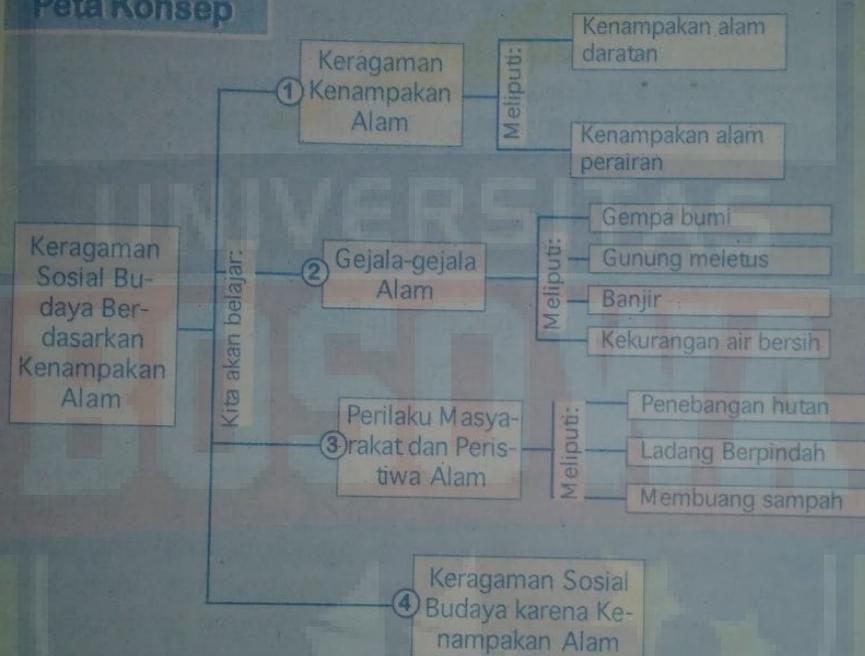
MATERI



## Bab 2

# Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam

### Peta Konsep



### A. Pendahuluan

Di lingkungan sekitar kita terdapat bermacam-macam kenampakan alam. Apakah kamu bisa menyebutkan macam-macam kenampakan alam? Apakah kamu bisa menyebutkan kenampakan-kenampakan alam yang ada di provinsimu?

Ternyata kenampakan alam di lingkungan tempat tinggal mempengaruhi keadaan sosial budaya. Pada bab ini kita akan membahas keragaman sosial budaya yang disebabkan oleh keragaman kenampakan alam. Setelah mempelajari bab ini, diharapkan kamu memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami dan menyebutkan aneka ragam kenampakan alam yang ada di sekitar tempat tinggal.
2. Menjelaskan sebab-sebab terjadinya beberapa gejala alam.
3. Menyebut tindakan dan perilaku manusia yang menyebabkan kerusakan alam.
4. Menjelaskan hubungan antara keragaman sosial-budaya dengan keanekaragaman kenampakan alam.

### A. Keanekaragaman Kenampakan Alam

Di kelas 3 kamu sudah mempelajari macam-macam kenampakan alam. Beberapa kenampakan alam yang penting bisa kamu lihat di lingkungan sekitarmu. Contoh kenampakan alam adalah sungai, gunung, lereng, hutan, danau, dan pantai. Nah apa yang dimaksud dengan kenampakan alam?

Mari kita ingat sekali lagi. Yang dimaksud kenampakan adalah sifat atau keadaan tampak, keadaan dapat dilihat. Yang dimaksud dengan alam adalah segala yang ada di sekitar kita, semua yang ada di atas bumi, lingkungan sekitar, dan sebagainya. Dengan demikian, **kenampakan alam adalah segala sesuatu di alam atau segala sesuatu di atas bumi yang menampakkan diri atau menunjukkan diri kepada kita.**

Sekarang, coba perhatikan keadaan di sekitarmu. Di mana kamu tinggal? Kita tinggal di daerah yang berbeda. Kamu mungkin tinggal di Jakarta, Bogor, Cirebon, Yogyakarta, atau kota-kota yang berada di luar Pulau Jawa. Kamu adalah warga masyarakat. Tentu kamu ingin mengenal daerahmu masing-masing dengan lebih baik. Sekarang mari kita belajar lebih jauh tentang kenampakan-kenampakan alam di sekitar kita.

Kenampakan alam adalah berbagai bentukan muka bumi yang terjadi secara alamiah. Kenampakan alam terdiri dari dua bagian pokok, yakni kenampakan alam berupa daratan dan kenampakan alam berupa perairan. Apakah yang dimaksud dengan daratan dan apakah yang dimaksud dengan perairan?

#### 1. Daratan

Daratan adalah tempat di mana kita berpijak. Bentuk daratan bermacam-macam, antara lain gunung, pegunungan, dataran tinggi, dataran rendah dan pantai.

## B. Gejala-gejala Alam

Apakah pernah terjadi banjir di daerahmu? Apakah daerahmu juga pernah mengalami letusan gunung berapi? Bagaimana dengan gempa bumi? Dapatkah kamu menceritakan pengalamanmu ketika terjadi gejala alam ini?

Selain berhadapan dengan kenampakan-kenampakan alam, kita juga sering menghadapi gejala-gejala alam. Misalnya, gempa bumi, banjir, angin topan, dan gunung meletus. Mengapa semua gejala alam ini terjadi? Apa yang menyebabkannya? Bagaimana manusia harus menghadapinya? Dapatkah manusia mencegahnya? Kita akan mempelajari gejala-gejala alam dalam uraian berikut ini.

### 1. Gempa bumi

Salah satu peristiwa alam yang bisa terjadi sewaktu-waktu adalah gempa bumi. Apa yang menyebabkan terjadinya gempa bumi? Gempa bumi bisa disebabkan oleh aktivitas gunung berapi. Namanya **gempa vulkanik**. Gempa bumi juga bisa disebabkan oleh pergeseran lempeng bumi. Namanya **gempa tektonik**.

Gempa bumi dapat menyebabkan banyak kerusakan. Rumah-rumah dan bangunan bisa hancur. Gempa bumi menyebabkan orang kehilangan harta benda. Gempa bumi juga membuat orang meninggal karena tertimbun reruntuhan bangunan.

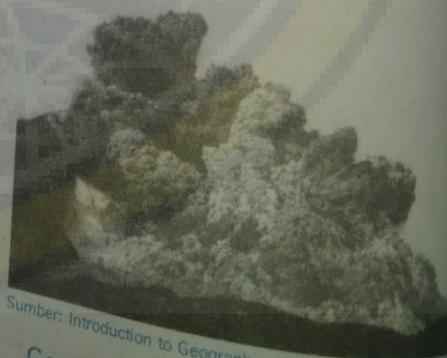
### 2. Gunung meletus

Gunung api yang masih aktif bisa meletus sewaktu-waktu. Ketika meletus, gunung api mengeluarkan magma, batu-batuan, kerikil, abu, dan gas. Magma ada-



Sumber: Kompas, 31 Maret 2005

Gambar 2.5 Akibat gempa yang terjadi di Nias pada tanggal 28 Maret 2005.



Sumber: Introduction to Geography

Gambar 2.6 Beginilah keadaannya ketika sebuah gunung berapi meletus.

## LAMPIRAN 6

HASIL KERJA SISWA *PRETEST*

**LEMBAR SOAL PRETEST**

Nama : NURUL FAJRIANI 77

Kelas: IV <EMPAT> 35

Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!

1. Wilayah yang berbatasan antara daratan dan laut disebut... Pantai 3
2. Teluk banten terletak... Sarang 3
3. Daratan yang menjorok ke laut adalah... Pantai 1
4. Danau yang terkenal di Sumatera utara adalah... Danau Toba 3
5. Proses pengikisan permukaan tanah oleh air disebut... Lumpur 1
6. Pengambilan sumber daya ikan bisa merusak habitatnya bila di lakukan... bom 3
7. Lumpur yang panas yang di keluarkan oleh gunung merapi... Lava 3
8. Rangkaian gunung yang sambung menyambung satu sama lain disebut dengan... habitat 1
9. Ibu kota provinsi Indonesia adalah... Jakarta 3
10. Membuang sampah di sungai dapat menyebabkan... banjir 3
11. Danau merupakan genangan air yang luas dan dikelilingi... daratan 3
12. Masyarakat yang tinggal di daerah pegunungan lebih sering mengenakan baju... Tebo 3
13. Daratan yang terbentuk dari pengendapan lumpur di sungai di sebut... Delta 3
14. Aliran air yang panjang yang berasal dari mata air dan bermuara di laut di sebut... Danau 1
15. Penebangan pohon secara liar dapat menyebabkan... Tanah longsor 3



LEMBAR SOAL PRETEST

Nama : MUN SUFU ISLAM

Kelas: 4

26

12

Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!

1. Wilayah yang berbatasan antara daratan dan laut disebut... pantai 3
2. Teluk banten terletak... Kandang 1
3. Daratan yang menjorok ke laut adalah... ANJAN 1
4. Danau yang terkenal di sumatera utara adalah....
5. Proses pengikisan permukaan tanah oleh air disebut....
6. Pengambilan sumber daya ikan bisa merusak habitatnya bila di lakukan....
7. Lumpur yang panas yang di keluarka oleh gunung merapi... batu 1
8. Rangkaian gunung yang sambung menyambung satu sama lain disebut dengan....
9. Ibu kota provinsi indonesia adalah .....
10. Membuang sampah di sungai dapat menyebabkan... ditumbuhi sampah 1
11. Danau merupakan genangan air yang luas dan dikelilingi... Airman 1
12. Masyarakat yang tinggal di daerah pergunungan lebih sering... baju sate 1  
mengenakan baju....
13. Daratan yang terbentuk dari pengendapan lumpur di sungai di sebut... pedo 1
14. Aliran air yang panjang yang berasal dari mata air dan bermuara di... twn pipa 1  
laut di sebut....
15. Penebangan pohon secara liar dapat menyebabkan... gencan 1

## LAMPIRAN 7

HASIL KERJA SISWA PADA *POSTTEST*

**LEMBAR SOAL POSTEST**

Nama : NURUL FAJRIPHI

Kelas : 4

80  
36

Isilah kotak-kotak teka-teki silang di bawah ini dengan petunjuk soal mendatar dan menurun!

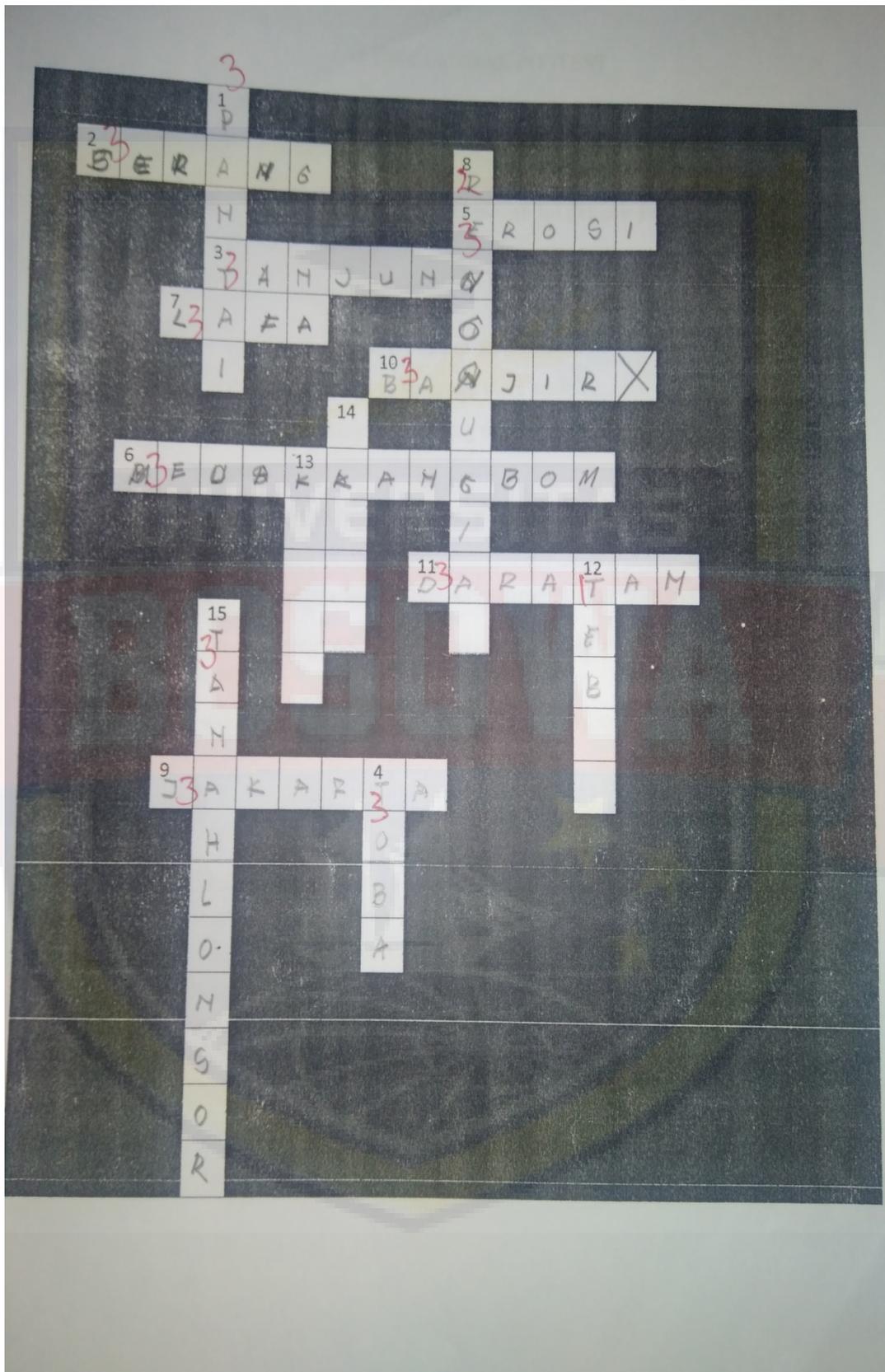
**MENURUN**

1. Wilayah yang berbatasan antara daratan dan laut disebut dengan sebut
4. Danau yang terkenal di Sumatera utara adalah
8. Rangkaian gunung yang sambung menyambung satu sama lain disebut dengan
12. Masyarakat yang tinggal di daerah pengunungan lebih sering mengenakan baju
13. Daratan yang berbentuk dari pendedapan lumpur di sungai di sebut
14. Aliran air yang panjang yang berasal dari mata air dan bermuara di laut di sebut
15. Penebangan pohon secara liar dapat menyebabkan

**MENDATAR**

2. Teluk Banten terletak
3. Daratan yang menjorok ke laut adalah
5. Proses pengikisan permukaan tanah oleh air disebut
6. Pengambilan sumber daya ikan bisa merusak habitatnya bila di lakukan
7. Lumpur yang panas yang di keluarkan oleh gunung merapi
9. Ibu kota provinsi Indonesia adalah
10. Membuang sampah sembarangan dapat menyebabkan
11. Danau merupakan genangan air yang luas dan dikelilingi





## LEMBAR SOAL POSTEST

Nama : Mhd Saifu ISLAM

Kelas :

22

48

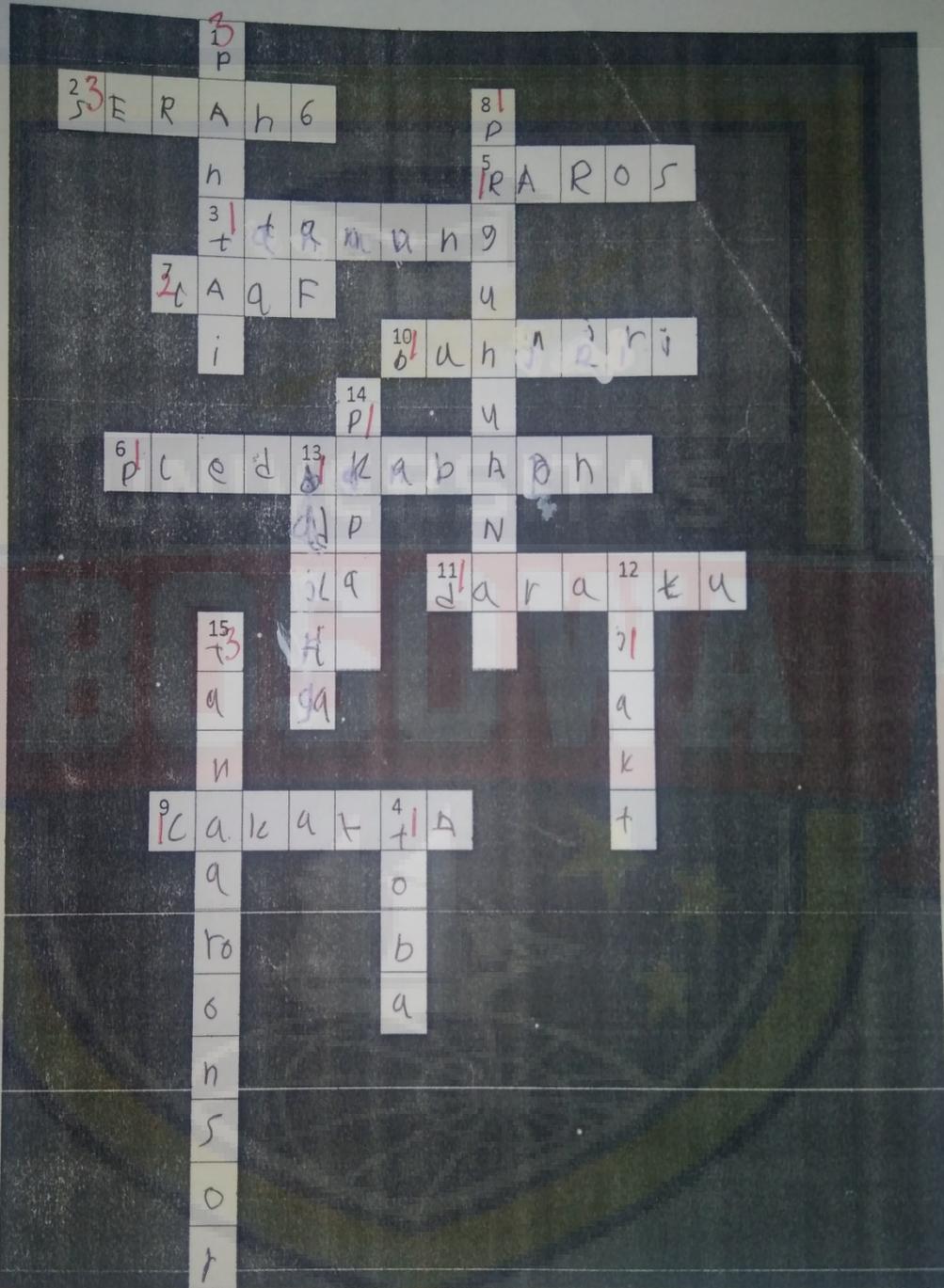
Isilah kotak-kotak teka-teki silang di bawah ini dengan petunjuk soal mendatar dan menurun!

## MENURUN

1. Wilayah yang berbatasan antara daratan dan laut disebut dengan sebut
4. Danau yang terkenal di Sumatera utara adalah
8. Rangkaian gunung yang sambung menyambung satu sama lain disebut dengan
12. Masyarakat yang tinggal di daerah pegunungan lebih sering mengenakan baju
13. Daratan yang berbentuk dari pengendapan lumpur di sungai disebut
14. Aliran air yang panjang yang berasal dari mata air dan bermuara di laut disebut
15. Penebangan pohon secara liar dapat menyebabkan

## MENDATAR

2. Teluk Banten terletak
3. Daratan yang menjorok ke laut adalah
5. Proses pengikisan permukaan tanah oleh air disebut
6. Pengambilan sumber daya ikan bisa merusak habitatnya bila dilakukan
7. Lumpur yang panas yang di keluarkan oleh gunung Merapi
9. Ibu kota provinsi Indonesia adalah
10. Membuang sampah sembarangan dapat menyebabkan
11. Danau merupakan genangan air yang luas dan dikelilingi



## LAMPIRAN 8

## FOTO KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Pemberian soal *pretest*

Pemberian perlakuan



Pemberian soal *postte*



## LAMPIRAN 9

## SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI

 **PERINTAH KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPT SEKOLAH DASAR NEGERI 1 LABAKKANG**  
Alamat : Jl. Pendidikan No. 3 Labakkang Kec. Labakkang Kode Pos  
90653

---

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR /422 1751 SDN.01/VII/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPT SD Negeri 1 Labakkang Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep.

Nama : H. Manggolo S.Pd  
Nip : 196202181983061001  
Jabatan : Kepala UPT SD Negeri 1 Labakkang  
Instansi : SD Negeri 1 Labakkang

Menerangkan :

Nama : Musfirah  
Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai/07 Oktober 1997  
Nim : 4515103014

Mahasiswa yang namanya tertera di atas, ini telah melaksanakan penelitian di UPT SD Negeri 1 Labakkang.

Demikian surat keterangan dibuat semoga dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

Pangkep, 26 Juli 2019  
Kepala UPT SD Negeri 1 Labakkang

  
**H. Manggolo S.Pd**  
Nip:196202181983061001



## RIWAYAT HIDUP

Musfirah, lahir di sinjai pada tanggal 7 oktober 1997. anak tunggal dari. Ayah bernama Muhajir dan ibu bernama Rahmiati ar. Penulis memulai pendidikannya yaitu di SD 186 manyaha pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan di SMPN 1 Sinjai Borong pada tahun 2009 dan tamat pada tahun 2012. kemudian melanjutkan di SMA Negeri 1 sinjai borong pada tahun 2012 dan tamat pada tahun 2015. Kemudian pada tahun 2015, melanjutkan di Perguruan Tinggi di Universitas Bosowa dan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar(PGSD).

**BOSOWA**



