

Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

Received:
03/05/2023

¹Reza Arfianda, ²Nurdin, ³Syamsuriyanti
Universitas Muhammadiyah Makassar

Accepted:
23/06/2023

¹rezaarfianda25@gmail.com *Corresponding author

Published:
26/06/2023

²nurdin@ac.id

³Syamsuriyanti@unismuh.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the increase in social studies learning outcomes through the application of crossword puzzle learning strategies for fourth grade students at SDN Romanglasa, Bontonompo District, Gowa Regency. This research is a class action research or often referred to as CAR (Classroom Action Research). The instrument in this study was carried out using learning outcomes bags, observations and documentation of the instruments used. Data collection was carried out by interviews, observation, documentation, tests, and field notes. The results of this study indicate that social studies learning outcomes for fourth-grade students at SDN Romanglasa, Bontonompo District, Gowa Regency with competency standards Appreciating the role of warrior and community leaders in preparing and defending Indonesian Independence, have increased after implementing the crossword puzzle (crossword puzzle) learning strategy in learning. This is evidenced by an increase in student learning outcomes from cycle I to cycle II where in cycle I the percentage of student completeness was 64% while in cycle II the percentage reached 87%.

Keywords: crossword puzzle, learning outcomes, learning strategies

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan strategi pembelajaran Crossword Puzzle (teka-teki silang) pada siswa kelas IV SDN Romanglasa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau sering disebut dengan CAR (Classroom Action Research). Instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan tes hasil belajar, observasi dan dokumentasi instrumen yang digunakan. Pengambilan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi, tes, dan catatan lapangan. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romanglasa dengan standar kompetensi Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan Kemerdekaan Indonesia, telah mengalami peningkatan setelah menerapkan strategi pembelajaran crossword puzzle dalam pembelajaran. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II yang mana pada siklus I presentase ketuntasan siswa 64% sedangkan pada siklus II presentase mencapai 87%.

Kata kunci: crossword puzzle, hasil belajar, strategi pembelajaran

Pendahuluan

Pelaksanaan pendidikan di lingkungan formal dilakukan oleh seorang guru atau pengajar. Guru adalah seseorang yang bertugas untuk mentransformasikan pengetahuan yang diperolehnya kepada anak didik dengan menggunakan metode-metode tertentu yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar (Ridwan et al., 2023). Dengan demikian seorang guru akan memberikan pelajaran kepada anak didik dengan menggunakan metode yang telah dipilihnya terlebih dahulu.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam rangka mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu tugas utama guru, di mana pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa. Pendidikan merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdiri dari beberapa komponen yang menjadi satu kesatuan fungsional yang saling berinteraksi, bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan (Purwaningsih et al., 2022). Komponen tersebut meliputi tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, lingkungan pendidikan dan media pendidikan. Kelima komponen pendidikan tersebut akan terealisasi dalam proses pembelajaran yaitu aktivitas belajar mengajar. Seseorang dapat dikatakan telah belajar apabila dalam dirinya telah terjadi perubahan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Nainggolan et al., 2021; Rahmadani et al., 2022). Fungsi pendidikan yaitu menyiapkan peserta didik. Menyiapkan diartikan bahwa peserta didik pada hakikatnya belum siap, tetapi perlu disiapkan dan sedang menyiapkan dirinya sendiri. Persiapan ini dikaitkan dengan kedudukan peserta didik sebagai calon warga negara yang baik, warga bangsa dan calon pembentuk keluarga baru, serta mengemban tugas dan pekerjaan kelak di kemudian hari.

Dinamika perkembangan pendidikan pemerintah senantiasa menginginkan peningkatan kualitas pendidikan, tentu saja tidak terlepas dari proses belajar mengajar yang mana proses belajar mengajar itu sendiri merupakan kegiatan utama di sekolah. Hal tersebut dapat dipahami karena proses belajar mengajar di sekolah ditentukan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah strategi pembelajaran, kemampuan awal siswa dan motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran yang baik hendaknya menggunakan berbagai jenis metode mengajar secara bergantian atau saling membantu satu sama lain, masing-masing metode ada kelemahan serta keuntungannya. Tindakan pada proses belajar mengajar guru dapat memilih dan menggunakan strategi mengajar. Strategi mengajar ada banyak jenisnya. Kekurangan suatu strategi dapat ditutup dengan strategi yang mengajar yang lain sehingga guru dapat menggunakan beberapa strategi mengajar dalam melakukan proses belajar mengajar. Pemilihan strategi perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, dan siswa.

Idealnya suatu proses pembelajaran dibutuhkan strategi yang tepat khususnya dalam pembelajaran IPS yang telah dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam

memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dengan optimalnya pelaksanaan pembelajaran IPS maka permasalahan sosial bisa dicegah dan dikurangi (Nainggolan et al., 2021). Dengan demikian, Pembelajaran harus mampu memberikan bekal kepada siswa untuk berpikir kritis, logis, analisis, sistematis, dan kreatif. Untuk memberikan bekal kepada siswa maka diperlukan pembelajaran IPS yang inovatif, menarik dan menyenangkan bagisiswa agar mata pelajaran IPS bukan lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang hafalan dan membosankan yang akan berimbas pada rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran IPS.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar murid masih sangat rendah. Hal ini disebabkan karena beberapa guru masih menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa bosan seperti metode ceramah dan metode pemberian tugas, sehingga membuat siswa tidak tertarik dan hasil belajar menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar ini secara tidak langsung akan berpengaruh buruk dalam peningkatan Ilmu Pengetahuan dan sosial yang kemudian berakibat pada rendahnya mutu manusia yang dihasilkan, oleh karena itu, diperlukan sebuah system untuk memperbaikinya. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga sebagai akibat karena murid mengalami beberapa kesulitan ketika sedang belajar

Crossword puzzle adalah salah satu metode atau strategi pembelajaran aktif bagi siswa yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Metode Teka-Teki Silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan metode ini dapat mengakibatkan siswa secara aktif semenjak awal (Yuliani, 2016). Strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat menghilangkan rasa bosan siswa dalam belajar.

Berdasarkan Observasi yang saya lakukan di Sekolah Dasar Negeri Romanglasa, selama proses pembelajaran cara guru dalam menyampaikan pelajaran masih monoton, guru jarang memberikan permainan atau media dalam pembelajaran dan jarang guru melakukan umpan balik terhadap siswa sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Sehingga membuat masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di dibawah KKM, sesuai yang telah ditetapkan di Sekolah Dasar Negeri Romanglasa yaitu 75. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh (Mariana, 2022). Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa Penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Nurrita, 2018). Hasil belajar adalah juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yaitu hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Hasil belajar merupakan suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Parwati, 2018). Artinya, hasil

pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran yang menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang akan mengundang minat dan partisipasi siswa (Silberman, 2013). Teka – teki silang bisa diisi secara perseorangan atau kelompok. Strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* adalah salah satu tipe dalam strategi pembelajaran aktif yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung (Yuliana, 2016). Dengan menggunakan *crossword puzzle* ini siswa akan merasa senang, karena selama proses pembelajaran siswa dapat bermain kata atau tebak kata. Jadi secara tidak langsung siswa belajar dengan proses pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan tidak membosankan.

Pembelajaran IPS merupakan program pendidikan yang memiliki tujuan agar siswa mampu mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan (Mulyawati, 2019). 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 peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah (Susanto, 2016). Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan, semuanya dipelajari dan dikaji dalam sosiologi. Aspek ekonomi yang meliputi perkembangan, faktor, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu ekonomi. Aspek budaya dengan segala perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi. Aspek sejarah yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah. Begitu juga aspek geografi yang memberikan karakter ruang terhadap kehidupan di masyarakat dipelajari dalam ilmu geografi. Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti merumuskan hipotesis yaitu, Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romanglasi.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau sering disebut dengan CAR (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara Bersama (Mariana, 2022). Lokasi Penelitian bertempat di Sekolah Dasar Negeri Romanglasi dan subjek dalam penelitian

ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 31 orang. Dengan jumlah siswa laki-laki 17 dan siswa perempuan 14 siswa. Sedangkan subjek pelaku tindakan yaitu guru peneliti.

Hasil

Pada bab ini akan membahas tentang hasil-hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada murid Sekolah Dasar Romanglasa. Terhadap 31 subjek penelitian, yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk mengkaji peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan materi Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan Kemerdekaan Indonesia.

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan penelitian Tindakan kelas siklus pertama, yaitu: Penyusunan rencana pembelajaran IPS di kelas IV dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, Menyusun format observasi proses pembelajaran aktivitas belajar murid, Menyusun lembar kegiatan murid, dan menyiapkan sumber belajar dan Membuat tes penilaian hasil belajar IPS dengan materi soal berdasarkan materi yang diajarkan dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Adapun tahapannya yaitu mengecek kehadiran murid dan mempersiapkan murid untuk belajar, pengenalan antara murid dengan guru, menyampaikan pokok bahasan/sub pokok bahasan dari materi yang akan dibahas, menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi murid akan kemampuan dirinya, menyajikan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan/pengalaman murid. Membagikan buku pelajaran kepada siswa, membahas materi yang ada di dalam buku tersebut kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal Latihan yang ada di buku tersebut, kemudian menyimpulkan pelajaran diakhir pertemuan.

Pada pertemuan selanjutnya guru kembali mengecek kehadiran murid dan mempersiapkan murid untuk belajar, menjelaskan materi menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, murid mencatat hal-hal yang mereka ketahui dari penjelasan guru, guru membimbing murid yang mengalami kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung, guru menguji kemampuan murid dengan memberikan kertas yang berisi soal teka teki silang untuk mereka kerjakan, guru membahas jawaban teka teki silang bersama murid, guru dan murid menyimpulkan pelajaran serta memberi penghargaan kepada murid yang jawabannya benar.

Pembelajaran IPS oleh guru menunjukkan bahwa masih ada aspek tertentu yang belum maksimal diterapkan berkaitan dengan langkah-langkah strategi pembelajaran *crossword puzzle* khususnya pertemuan 2 dan 3 di mana rata-rata seluruh indikator tindakan guru dalam pembelajaran terkategori cukup yaitu guru belum efektif dalam memberikan bimbingan kepada murid yang belum memahami materi. Dari 31 murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romanglasa pada pertemuan 1,2 dan 3 pada siklus 1 paa fase pertama, murid yang memperhatikan uraian dan penjelasan guru terkategori sedang dengan rata-rata mencapai 63%. Fase kedua murid yang mengeluarkan pendapat dan bertanya dalam proses pembelajaran pada fase 1,2 dan 3 terkategori sangat kurang dengan rata-rata mencapai 35 %. Fase ketiga, perhatian murid terhadap media yang ditampilkan guru dalam proses

pembelajaran terkategori sedang dengan rata rata mencapai 69%. Fase keempat, murid yang mampu mengerjakan soal dalam bentuk *crossword puzzle* dengan baik dan benar terkategori sedang dengan rata-rata mencapai 59%. Fase kelima, murid yang bersikap sopan saat mengikuti pelajaran terkategori baik dengan rata-rata mencapai 77%. Fase keenam, murid yang menaruh minat dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran terkategori sedang dengan rata-rata mencapai 60%. Fase ketujuh Murid yang aktif bekerja sama dalam kelompok terkategori sedang dengan nilai rata-rata mencapai 62%.

Dengan demikian dari beberapa aspek yang menjadi indikator aktivitas belajar murid dalam pembelajaran IPS melalui penerapan strategi *crossword puzzle* maka dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan 1, 2 dan 3 pada siklus I, rata-rata aktivitas belajar murid menunjukkan aktivitas belajar yang masih rendah karena rata-rata terkategori sedang. Di samping itu aktivitas murid pada siklus I belum menunjukkan adanya keseriusan dan keantusiasan murid dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelasnya. Hal ini disebabkan konsentrasi murid yang belum terfokus dengan suasana belajar baru yang menuntut murid untuk aktif bekerjasama di kelompoknya dan juga murid belum mampu mengungkapkan pertanyaan dengan menggunakan kalimat yang tepat dan keberanian untuk menjawab pertanyaan juga masih kurang, dan masih ada murid yang kelihatan bingung dan bersikap pasif. Hal inilah yang menjadi bahan refleksi untuk pelaksanaan Siklus II.

31 subjek penelitian, terdapat 3 siswa yang memiliki hasil belajar dalam kategori rendah (10 %), 13 siswa yang memiliki hasil belajar kategori sedang (42%), 7 siswa yang memiliki hasil belajar kategori tinggi (23%), 8 siswa yang memiliki hasil belajar kategori sangat tinggi (25%). Sedangkan Ketuntasan klasikal hanya 38%. Dan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tes akhir siklus 1 yaitu 64 sehingga masih perlu di adakan perbaikan untuk pertemuan berikutnya.

Masih banyak siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romanglasa yang belum memahami materi pembelajaran dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* sehingga dalam pembelajaran selanjutnya perlu di tingkatkan Kembali.

Berdasarkan data hasil penelitian yang tercantum di atas maka ketuntasan hasil belajar IPS siswa berdasarkan skor hasil belajar siswa dapat di lihat pada table 1.

Tabel 1 Ketuntasan hasil belajar IPS

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 69	Belum tuntas	16	52%
70 - 100	Tuntas	15	48%
Jumlah		31	100%

Pada Tabel 1 di tunjukkan bahwa siklus 1 ketuntasan siswa sebanyak 16 siswa dengan persentase 52% dan untuk siswa yang belum tuntas sebanyak 15 dengan persentase 48%. Hasil belajar IPS melalui penerapan strategi *crossword puzzle* (teka teki silang) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romanglasa pada siklus 1 sebesar 52% atau 16 siswa dari 31 siswa. Siswa yang berada dalam kategori tidak tuntas 48% atau 15 siswa. Yang perlu perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada table di atas

dapat di simpulkan bahwa pada pertemuan I II dan III adanya peningkatan dalam cara mengajar guru. Perangkat pembelajara yang di gunakan sudah sesuai dengan dengan materi yang akan di ajarkan. Siswa telah banyak mengalami peningkatan selama proses pembelajaran berlangsung di mana dari semua kriteria yang di nilai semuanya hampir dalam kategori sangat baik. 4 siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sedang 13 %, kemudian 10 siswa dengan kategori tinggi 32 % dan 17 murid dengan kategori sangat tinggi 55 %. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan strategi *crossword puzzle* dalam 47 meningkatkan hasil belajar IPS telah berhasil karena tidak ada lagi siswa yang mendapatkan nilai rendah dan sangat rendah. Hampir semua siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romanglasa telah mengalami peningkatan atau telah mendapatkan nilai yang sangat baik yang mana sebagian murid telah mendapatkan nilai 100 dan hanya sedikit yang mendapatkan nilai rendah dengan kategori nilai 65. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romanglasa telah mengalami peningkatan sehingga tidak perlu lagi dilakukan penelitian pada siklus III.

Berdasarkan data hasil penelitian yang tercantum di atas maka gambaran ketuntasan hasil belajar IPS siswa berdasarkan skor hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Ketuntasan hasil belajar siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 69	Belum tuntas	4	13%
70 - 100	Tuntas	27	87%
Jumlah		31	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa pada siklus II persentase ketuntasan siswa sebanyak 27 siswa (87%) kategori tuntas dan hanya 4 siswa (13%) termasuk kategori tidak tuntas yang artinya hasil belajar IPS siswa kelas IV telah mengalami peningkatan. Persentase peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan strategi *crossword puzzle* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romanglasa pada siklus II sebanyak 27 siswa (87%) kategori tuntas dan hanya 4 siswa (13%) yang tidak tuntas. Hal ini berarti terdapat 4 siswa yang perlu perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Hasil Belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romanglasa siklus II mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan standar KKM yaitu 75. Bahkan hampir semua siswa telah mencapai ketuntasan belajar, hal ini dapat dilihat karena siswa yang tuntas lebih banyak dari pada siswa yang belum tuntas. Ini juga dapat dilihat dari aktifitas belajar murid mengalami peningkatan ada siklus kedua dibandingkan dengan siklus pertama, baik itu pada peningkatan dalam hal perhatian siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru, siswa jauh lebih sopan dibandingkan dengan siklus 1, murid lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran serta dalam mengisi sal yang diberikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis penelitian, yaitu ada peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romanglasa setelah diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dinyatakan benar. Maka ini berarti penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) baik digunakan dalam pproses pembelajaran IPS karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan siswa tidak bosan selama mengikuti pembelajaran.

Diskusi

Hasil penelitian pada siklus 1 melalui penerapan strategi crossword Puzzle (teka-teki silang) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romanglasa menunjukkan bahwa rata-rata 64 atau bisa dikatakan dalam kategori sedang di karenakan masih banyak nya siswa yang belum mencapai nilai KKM yang ada. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan dari guru dan bersikap tidak sopan selama proses pembelajaran. Begitupun dengan aktivitas guru yang belum maksimal karena terkadang guru langsung memberikan materi tanpa menyampaikan apa tujuan pembelajaran di hari itu. Selain itu siswa juga belum memahami cara menjawab soal teka-teki silang tersebut.

Hasil pembelajaran IPS siklus II, observasi aktivitas mengajar guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dengan penerapan strategi pembelajaran crossword puzzle pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romanglasa menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan yaitu sekitar 87% siswa telah mencapai nilai KKM atau telah tuntas. Begitupun dengan hasil observasi oleh guru menunjukkan bahwa ru mulai membimbing siswa yang belum memahami materi dan siswa yang belum memhami cara menjawab soal teka teki silang. Selain itu banyak murid yang aktif bertanya dan bersikap sopan saat mengikuti pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romannglasa mengalami peningkatan atau di katakana berhasil.

Keberhasilan Tindakan dari siklus I ke siklus II terjadi karena adanya kerja sama antara siswa dan guru yang selalu membimbing siswa dalam memhami materi dan cara mengisi soal teka teki silang. Guru selalu melalukan kegiatan tanya jawab dengan siswa serta siswa telah memhami materi yang telah di sampaikan oleh guru selama proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Romanglasa dengan standar kompetensi Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan Kemerdekaan Indonesia, telah mengalami peningkatan setelah menerapkan strategi pembelajaran cwordssword puzzle dalam pembelajaran. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II yang mana pada siklus I presentase ketuntasan siswa 64% sedangkan pada siklus II presentase mencapai 87%.

Referensi

Ali, Candra M. 2015. Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X SMKN 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 04 Nomor 02, hal: 367- 374.

- Ali, Candra M. 2015. Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk
- Ambah Harjanto, T. (2019). *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala.
- Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. 59.
- Djamarah, S. B. (2014). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta: PT.Asdi Mahasatya.
- Eka Febriyanti, M. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 816-832.
- Eprianti, M., Dedy, A., & Nurhasana, P. D. (2022). Pengaruh Strategi Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Lais. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5632-5637.
- Rahmadani, E., Wiratman, A., & YUSDIANA, Y. (2022). The Effect of Apperception on Learning Readiness of Class IV Elementary School Students. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 2(2), 95-103. <https://doi.org/10.54012/JCELL.V2I2.69>
- Hamruni. (2012). *strategi pembelajaran*. yogyakarta: Insan Madan.
- Hidayat, I. (2019). *Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Jita, R. (2022). Upaya Meningkatkan minat dan hasil belajar IPS Menggunakan Metode Teka-teki silang di kelas VIII 3 UPT SMP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang. *Jurnal Syntax Transformation*.
- Mariana, N. I. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Teka-teki silang kelas IX MTS N 6 Ponorogo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 612-615.
- Miftah Maulina Syifa, E. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle (Teka-teki silang) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN serang 7. *Jurnal Perseda*, 41-48.
- Mulyati, d. (2019). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *jurnal ilmiah pendidikan*, 3.
- Nainggolan, M., Sofia Tanjung, D., Simarmata, E. J., Guru Sekolah Dasar, P., & Katolik Santo Thomas, U. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2617-2625. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1235>
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pnedidikan*, 175.
- Nyoman, P. N. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2018). Belajar dan pembelajaran.
- Purwaningsih, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). PENDIDIKAN SEBAGAI SUATU SISTEM. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan*

Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan, 10(1), 21-26.
<https://doi.org/10.33394/VIS.V10I1.5113>

Radili, L. (2012). Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal E-Tech*, 1(1), 1-12.

Ridwan, A., Asmita, D., Wulandari, N. P., Islam, U., Sumatera, N., Medan, U., William, J., Ps, I. V, Estate, M., Percut, K., Tuan, S., Serdang, D., & Utara, S. (2023). Fungsi dan Peran Guru Pendidikan Agama Islam untuk Peningkatkan Kedisiplinan Pelaksanakan Sholat Berjamaah Siswa. *Journal on Education*, 5(4), 12026-12042.
<https://doi.org/10.31004/JOE.V5I4.2164>