ARTIKEL

PENGARUH STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* DIDUKUNG MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN PERJUANGAN TOKOH PEJUANG PADA MASA PENJAJAHAN BELANDA DAN JEPANG SISWA KELAS V SDN SUMBERAGUNG 3 TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:

YUAIDA NUR ROHMA

14.1.01.10.0218

Dibimbing oleh :

1. **Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd**
2. **Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Yuaida Nur Rohma
NPM	: 14.1.01.10.0218
Telepun/HP	: 085784784782
Alamat Surel (Email)	: yuaidanurrohma@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Didukung Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Perjuangan Tokoh Pejuang Pada Masa Penjajahan Belanda Dan Jepang Siswa Kelas V SDn Sumberahung 3 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi	:FKIP/PGSD
Nama Perguruan Tinggi	:UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	:JALAN K.H DAHLAN NO.76 TELEPON (0354) 771576

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri,13 Agustus 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Muhamad Basori, S.Pd. I, M.Pd. NIDN. 0721048003	Ilmawati Fahmi Imron,M.Pd. NIDN. 0710128902	Yuaida Nur Rohma 14.1.01.10.021

PENGARUH STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* DIDUKUNG MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN PERJUANGAN TOKOH PEJUANG PADA MASA PENJAJAHAN BELANDA DAN JEPANG SISWA KELAS V SDN SUMBERAGUNG 3 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

YUAIDA NUR ROHMA
14.1.01.10.0218
Muhamad Basori, S.Pd, I, M.Pd dan Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd
FKIP – PGSD
yuaidanurrohma@gmail.com
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Permasalahan penelitian ini adalah (1) Mengetahui pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* tanpa didukung media *flahcard* terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan belanda dan jepang pada siswa kelas V SDN Sumberagung 3. (2) Mengetahui pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* didukung dengan media *flashcard* terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan belanda dan jepang pada siswa kelas V SDN Sumberagung 3. (3) Mengetahui penerapan Strategi *Crossword Puzzle* dengan media *flashcard* terhadap kemampuan menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan pada siswa kelas V SDN Sumberagung 3.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subyek penelitian siswa kelas V SDN Sumberagung 3 kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol. Instrument yang digunakan berupa tes kemampuan mendeskripsikan yang digunakan berupa soal tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal pretest dan posttest. Analisis data yang digunakan adalah uji-t.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Terdapat pengaruh strategi *crossword puzzle* tanpa media *flashcard* terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang (2) Terdapat pengaruh Strategi *crossword puzzle* didukung media *flashcard* terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. (3) Terdapat pengaruh penerapan strategi *crossword puzzle* didukung media *flashcard* berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang

KATA KUNCI : crossword puzzle, media flashcard, kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Pendidikan memiliki tujuan khusus menurut Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional tercantum bahwa. "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara".

Pembelajaran IPS di sekolah dasar adlah salah satu materi bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hokum, sejarah, sosiologi, dan sebagainya. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, pengajaran IPS merupakan keterampilan dalam permasalahan sosial yang ada dimasyarakat.

Guru dapat menerapkan strategi pembelajaran aktif untuk dapat mengembangkan pembelajaran, dan untuk memenuhi tuntutan

Menurut Zaini (2004: 73) strategi *crossword puzzle* merupakan teka-teki yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Pembelajaran yang menarik selain strategi *crossword puzzle* juga dapat menggunakan media *flashcard,* alasan menggunakan media flashcard yaitu untuk menyempurnakan proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dalam menyampaikan materi terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul " Pengaruh strategi *crossword puzzle* didukung media *flashcard* terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang siswa kelas V SDN Sumberagung 3 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018.

II. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini berhubungan dengan variable-variabel yang digunakan dalam memecahkan masalah yang diteliti, dalam penelitian ini terdapat 2 jenis variabel, yaitu variabel bebas atau independent variabel adalah pengaruh strategi *crossword puzzle* didukung media *flashcard,* sedangkan variabel terikat atau dependent variabel adalah kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

Teknik penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* dan jenis penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group* design yaitu peneliti menggunakan pretest-postest yang menggunakan 2 kelompok penelitian. (Sugiyono, 2015: 79) Digambarkan sebagai berikut

Tabel 1 Desain Penelitian

kelompok	Tes awal	perlakuan	Tes akhir
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan :

X = Perlakuan Dengan Menggunakan Strategi *Crossword Puzzle* Didukung Media *Flashcard*

- = Perlakuan Dengan Menggunakan Strategi *Crossword Puzzle* Tanpa Media *Flashcard*

O_1 = Pengukuran Awal Kelompok Eksperimen

O_2 = Pengukuran Akhir Kelompok Eksperimen

O_3 = Pengukuran Awal Kelompok Kontrol

O_4 = Pengukuran Akhir Kelompok Kontrol

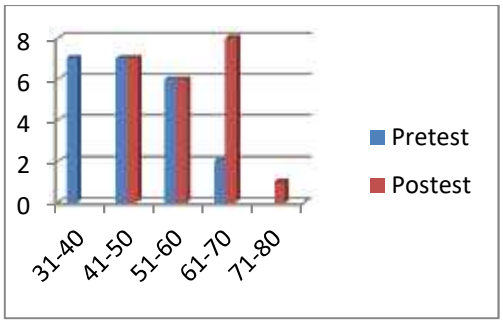
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang diperlakukan dengan menerapkan strategi *crossword puzzle* didukung media *flashcard.* Sedangkan kelas V-B kelas kontrol yang diperlakukan dengan menerapkan strategi *crossword puzzle* tanpa didukung media *flashcard.* Penelitian dilakukan di SDN Sumberagung 3 kabupaten Kediri

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yang akan diuji yaitu Silabus, RPP, Handout, Media dan LKS yang sudah divalidasi ahli. Tes soal berupa pilihan ganda sebanyak 25. Selanjutnya tes soal di uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS for Windows versi 23. Jenis analisis data yang digunakan statistic inferensial yang menguji hipotesis ada atau tidaknya pengaruh strategi *crossword puzzle* didukung media *flashcard* terhadap kemampuan mendskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

HASIL

1. Terdapat pengaruh Strategi *crossword puzzle* tanpa didukung media *flashcard* terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang siswa kelas V SDN Sumberagung 3 Kediri



Grafik 1. Histogram Nilai Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik di atas menunjukan nilai pretes siswa dikelas kontrol paling tinggi 61-70, dan nilai postes pada kelas kontrol paling tinggi 71-80.

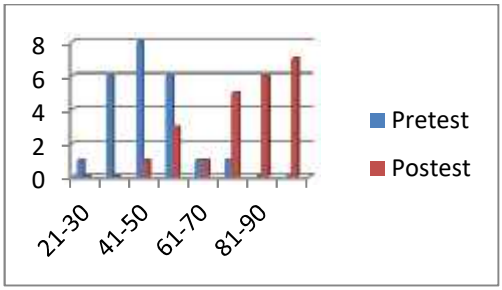
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
pretest kontrol	48.41	22	9.435	2.012
posttest kontrol	59.09	22	9.340	1.991

Tabel 2. Statistic Deskriptif

Berdasarkan tabel statistic deskriptif rata-rata 48.41 dengan N (jumlah data 22), *standar devation* 9.435 dan *standart error mean* 2.012. Sedangkan perolehan mean atau rata -rata *posttest* kelompok kontrol sebesar 59.09 dengan N (jumlah data 22 tabel statistik deskriptif diperoleh mean atau rata-rata *pretest* kelompok kontrol sebesar), *standar devation* 9.340 dan *standart error mean* 1.991. Hal ini berarti ada pengaruh signifikansi pada penerapan strategi *crossword puzzle* tanpa didukung media *flashcard* terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

2. Terdapat pengaruh Strategi *crossword puzzle* didukung media *flashcard* terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang siswa kelas V SDN Sumberagung 3 Kediri



Grafik 2 Histogram Nilai Pretest dan Postest Kelas Eksperimen

Berdasasarkan grafik di atas menunjukan nilai pretes siswa kelas eksperimen paling tinggi 41-50 dan nilai postes pada kelas eksperimen 91-100.

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest_Eksperimen	48.48	23	11.020	2.298
Postest_Eksperimen	81.96	23	14.596	3.043

Tabel 3. Statistic Deskriptif

Berdasarkan tabel statistik deskriptf diperoleh mean atau rata-rata *pretest*

kelompok eksperimen sebesar 48.48 dengan N (jumlah data 23), *standar devation* 11.020 dan *standart error mean* 2.298. Sedangkan perolehan mean atau rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 81.96 dengan N (jumlah data 23), *standar devation* 14.596 dan *standart error mean* 3.043. Hal ini berarti terdapat pengaruh strategi *crossword puzzle* didukung media *flashcard* terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dirumuskan beberapa simpulan diantaranya

1. Terdapat pengaruh strategi *crossword puzzle* tanpa didukung media *flashcard* terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang siswa kelas V SDN Sumberagung 3 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018, mendapat nilai postes rata-rata dibawah KKM yaitu dengan nilai 59,09
2. Terdapat pengaruh strategi *crossword puzzle* didukung media *flashcard* terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang siswa kelas V SDN Sumberagung 3 Kediri Tahun 2017/2018, mendapat nilai di atas KKM dengan nilai 81,95.
3. Terdapat pengaruh penerapan strategi *crossword puzzle* didukung media *flashcard* terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang siswa kelas V SDN Sumberagung 3 Kediri. Hal ini dapat diketahui dari nilai t_{hitung} = 6.215 dan t_{tabel}= 2.016s sehingga hipotesis (Ho) ditolak pada taraf signifikan 5% dan hipotesis kerja (Ha) di terima atau terbukti benar.

IV. PENUTUP

a. Bagi Guru

Berdasakan temuan hasil penelitian yang telah disimpulkan, dapat dikemukakan penerapan Strategi *Crossword Puzzle* didukung media *Flashcard* merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan belanda dan jepang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara maksimal. Karena dengan strategi dan media pembelajaran ini, dapat membuat siswa terlibat aktif dalam

pembelajaran, selain itu siswa juga termotivasi dalam belajar.

b. Bagi Peneliti

Penerapan strategi *Crossword Puzzle* didukung media *Flashcard* dalam penelitian ini menunjukan keterkaitan adanya dampak positif bagi siswa saat belajar mengajar dilakukan. Implikasi hasil penelitian ini adalah menerima asumsi teori bahwa terbukti benar adanya pengaruh yang signifikan penerapan strategi *Crossword Puzzle* didukung media *Flashcard* terhadap kemampuan mendeskripsikan perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan belanda dan jepang. Maka dengan demikian teori ini diyakinkan untuk diimplementasikan pada mata pelajaran lain.

V. DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,R&D). Bandung: Alfabeta

Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2011. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zaini, Hisyam. 2004. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: CTSD

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B" Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp: (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0205/PGSD.UKAI/VIII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Yuaida Nur Rohma
NPM	:	14.1.01.10.0218
Judul Artikel	:	PENGARUH STRATEGI CROSSWORD PUZZLE DIDUKUNG MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN PERJUANGAN TOKOH PEJUANG PADA MASA PENJAJAHAN BELANDA DAN JEPANG SISWA KELAS V SDN SUMBERAGUNG 3 TAHUN PELAJARAN 2017/2018
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	94% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBgwQWmo.html

Kediri, 15 Agustus 2018
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201