



**KEEFEKTIFAN STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE*
PADA HASIL BELAJAR IPS
MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI
SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI JATIMULYA 02
SURADADI TEGAL**

Skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh

Retno Wijiastuti

1401409392

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, Juli 2013

Retno Wijastuti
1401409392

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diuji ke Sidang Panitia Ujian

Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

di : Tegal

tanggal : 3 Juli 2013

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd.
196110181988031002

Dra. Sri Sami Asih, M.Kes.
19631224 198703 2 001

Mengetahui,
Koordinator UPP Tegal,

Drs. AkhmadJunaedi, M.Pd.
196309231987031001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada hari Senin tanggal 15 Juli 2013.

Panitia

Ketua

Sekretaris

Drs. Hardjono, M.Pd.
195108011979031007

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
19630923 198703 1 001

Penguji Utama

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
196309231987031001

Penguji Anggota I

Penguji Anggota II

Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd.
196110181988031002

Dra. Sri Sami Asih, M.Kes.
19631224 198703 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Kebajikan atau pengetahuan saja takkan cukup sebagai modal menjadi guru, anugrah mengajar adalah bakat yang khas dan melibatkan kebutuhan serta hasrat dalam diri sang guru sendiri. (*John Jay Chapman*)

Anak-anak di dalam kelas kita mutlak lebih penting daripada pelajaran yang kita ajarkan kepada mereka. (*Meladee McCarty*)

Jika kau harus berteriak, lakukanlah untuk membangkitkan semangat, rahasia pendidikan adalah menghormati sang murid. (*Ralph Waldo Emerson*)

PERSEMBAHAN

Untuk bapak, mama, adik-adikku, dan seseorang yang selalu menyayangi, membantu, mendoakan serta mendukung saya dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Strategi *Crossword Puzzle* pada Hasil Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal”.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di UNNES.
2. Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
4. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., Koordinator PGSD UPP yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
5. Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd., Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi yang sangat bermanfaat kepada peneliti demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Dra. Sri Sami Asih, M.Kes., Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

7. Para dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal yang telah banyak membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.
8. Hj. Sridayati, S.Pd. KepalaSD Negeri Jatimulya 02 Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian.
9. Uswatun Khasanah, S.Pd. SD. dan Catur Mulyawati, S.Pd., Guru Kelas IV SD Negeri Jatimulya 02 Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
10. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal angkatan 2009 yang telah membantu dan saling memberi semangat.
11. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang terkait.

Tegal, Juli 2013

Peneliti

ABSTRAK

Wijiastuti, Retno. 2013. *Keefektifan Strategi Crossword Puzzle pada Hasil Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd., II Dra. Sri Sami Asih, M.Kes.

Kata Kunci: Strategi pembelajaran, Strategi *Crossword Puzzle*, dan Hasil Belajar

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada pembelajaran IPS, khususnya di Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal, guru masih menerapkan strategi konvensional. Selama ini dalam mempelajari IPS siswa sering mengalami kebosanan. Untuk menghindari hal tersebut perlu dilakukan suatu perubahan supaya mata pelajaran IPS ini menjadi menyenangkan dan menarik untuk dipelajari. Dengan sikap senang tersebut diharapkan siswa dapat mencapai hasil yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran atau hasil pembelajaran. Salah satu yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran yaitu strategi pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yaitu strategi *crossword puzzle*. Strategi ini memungkinkan siswa dapat belajar secara optimal, karena menyenangkan dan menyerupai bermain tebak kata melalui teka-teki silang. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi antara yang menerapkan strategi *crossword puzzle* dan yang konvensional.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal sebanyak 56 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, dengan 26 sampel dari kelas IVA dan 26 sampel dari IVB. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*. Analisis statistik yang digunakan yaitu korelasi *product moment* untuk uji validitas dan *cronbach's alpha* untuk uji reliabilitas instrumen. Metode *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, metode *independent samples t test* untuk uji homogenitas dan uji t untuk uji hipotesis. Semua penghitungan tersebut diolah dengan menggunakan program SPSS versi 17.

Hasil penelitian menunjukkan rerata nilai tes awal pada kelas eksperimen 47,95 dan kelas kontrol 45,13, sedangkan untuk rerata nilai tes akhir pada kelas eksperimen 78,72 dan kelas kontrol 67,69. Untuk hasil uji t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 2,374$ dan signifikannya sebesar 0,021. Harga t_{tabel} dengan $dk = 52$ dan $\alpha = 0,025$ yaitu 2,007. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,374 > 2,007$) atau signifikannya $0,021 < 0,025$, sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan secara signifikan hasil belajar IPS antara siswa kelas IV SD Negeri Jatimulya 02 Kabupaten Tegal yang mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan strategi *crossword puzzle* dan yang menerapkan strategi konvensional. Dengan demikian, disarankan kepada guru supaya menerapkan strategi *crossword Puzzle* dalam melaksanakan pembelajaran.

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Pernyataan	ii
Persetujuan Pembimbing	iii
Pengesahan	iv
Motto dan Persembahan	v
Prakata.....	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB	1
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.5.1 Tujuan Umum	7
1.5.2 Tujuan Khusus	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Bagi Siswa	8
1.6.2 Bagi Guru	8
1.6.3 Bagi Sekolah	8
2. KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan teori	9
2.1.1 Belajar dan Pembelajaran.....	9
2.1.2 Hasil Belajar	11
2.1.3 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	16
2.1.4 Karakteristik IPS di Sekolah Dasar	16

2.1.5	Tujuan Mempelajari IPS di Sekolah Dasar	18
2.1.6	Pengertian Strategi Pembelajaran	20
2.1.7	Pengertian Strategi <i>Crossword Puzzle</i>	21
2.1.8	Prosedur Pelaksanaan Strategi <i>Crossword Puzzle</i>	21
2.1.9	Kelebihan dan Kelemahan Strategi <i>Crossword Puzzle</i>	23
2.1.10	Pembelajaran Konvensional	25
2.1.11	Materi Perkembangan Teknologi	26
2.2	Penelitian yang Relevan	30
2.3	Kerangka Berpikir	32
2.4	Hipotesis Penelitian.....	33
3.	METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1	Jenis dan Desain Penelitian	35
3.2	Populasi dan Sampel	37
3.2.1	Populasi	37
3.2.2	Sampel	38
3.3	Variabel Penelitian.....	39
3.3.1	Variabel Bebas	39
3.3.2	Variabel Terikat	39
3.4	Teknik Pengumpulan Data	35
3.4.1	Observasi.....	39
3.4.2	Dokumentasi	40
3.4.3	Tes.....	40
3.5	Instrumen Penelitian	41
3.5.1	Pengujian Validitas Soal	42
3.5.2	Pengujian Reliabilitas Soal	45
3.5.3	Pengujian Tingkat Kesukaran Soal	46
3.5.4	Pengujian Daya Beda Soal	47
3.6	Panduan Pelaksanaan Penelitian	48
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1	Pelaksanaan Penelitian.....	50
4.1.1	Pelaksanaan Tes Awal Kelas Eksperimen dan Kontrol	41

4.1.2	Pelaksanaan Pembelajaran	51
4.1.3	Pelaksanaan Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol	60
4.2	Hasil Penelitian	61
4.2.1	Analisis Data Hasil Belajar	61
4.2.2	Uji Prasyarat Analisis	64
4.2.3	Uji Hipotesis	66
4.3	Pembahasan	69
5.	PENUTUP	75
5.1	Simpulan	75
5.2	Saran	75
	Lampiran-lampiran	77
	Daftar Pustaka	179

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Soal yang Valid dan Tidak	44
3.2 Data Hasil Reliabilitas Soal	46
3.3 Panduan Pelaksanaan Penelitian	49
4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen	62
4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol	62
4.3 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen	63
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol	64
4.5 Normalitas Data Tes Akhir	65
4.6 Homogenitas Data	66
4.7 Hasil Uji Hipotesis	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Kelas IV	77
2. Silabus Kelas Eksperimen	78
3. Silabus Kelas Kontrol	80
4. Daftar Siswa Kelas Eksperimen	82
5. Daftar Siswa Kelas Kontrol	83
6. Daftar Siswa Kelas Uji Coba	84
7. Jadwal Pelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	85
8. Kisi-kisi Soal untuk Uji Coba	86
9. Telaah Soal Bentuk Pilihan Ganda oleh Penilai Ahli	88
10. Soal Uji Coba untuk Tes Awal dan Tes Akhir	104
11. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Uji Coba Soal Tes Awal dan Tes Akhir	110
12. Data Hasil Uji Coba 30 Butir Soal terhadap 26 Siswa	111
13. Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	112
14. Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	114
15. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	115
16. Hasil Uji Daya Beda Soal Uji Coba	116
17. Soal Tes Awal dan Tes Akhir	117
18. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Tes Awal dan Tes Akhir ..	120
19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1 Kelas Eksperimen	121
20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2 Kelas Eksperimen	126
21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 3 Kelas Eksperimen	131
22. Lembar Kerja Siswa Pertemuan 1 Kelas Eksperimen	136
23. Lembar Kerja Siswa Pertemuan 2 Kelas Eksperimen	137
24. Lembar Kerja Siswa Pertemuan 3 Kelas Eksperimen	138
25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1 Kelas Kontrol	139
26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2 Kelas Kontrol	144
27. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 3 Kelas Kontrol	149
28. Lembar Kerja Siswa Pertemuan 1 Kelas Kontrol	154

29.	Lembar Kerja Siswa Pertemuan 2 Kelas Kontrol.....	155
30.	Lembar Kerja Siswa Pertemuan 3 Kelas Kontrol.....	156
31.	Soal Tes Akhir Pertemuan 1	157
32.	Kunci Jawaban Soal Tes Akhir Pertemuan 1	158
33.	Soal Tes Akhir Pertemuan 2.....	159
34.	Kunci Jawaban Soal Tes Akhir Pertemuan 2	160
35.	Soal Tes Akhir Pertemuan 3	161
36.	Kunci Jawaban Soal Tes Akhir Pertemuan 3	162
37.	Nilai Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Eksperimen.....	163
38.	Nilai Tes Awal dan Tes Akhir Kelas Kontrol	164
39.	Uji Normalitas Nilai Tes Akhir	165
40.	Uji Homogenitas Nilai Tes Akhir.....	166
41.	Uji Hipotesis	167
42.	Foto-foto Kegiatan Pembelajaran	168
43.	Lembar Observasi Penelitian.....	175
44.	Surat Ijin Penelitian dari UNNES.....	178
45.	Surat Ijin Penelitian dari Kepala Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02	179
46.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02	180

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu negara. Hal itu disebabkan karena pendidikan juga mempengaruhi sumber daya manusia (SDM) yang akan dilahirkan oleh negara tersebut. Mualuko (2007: 161) menyatakan *“Education is a complex system embedded in a political, social, cultural, and economic context. It focuses on learning which strengthens the capacities of children to act on their own behalf through acquisition of relevant knowledge skills, and appropriate attitudes”*.

Dari pernyataan di atas, dapat diartikan bahwa “pendidikan merupakan sistem yang kompleks yang tertanam dalam konteks politik, sosial, budaya, dan ekonomi. Pendidikan berfokus pada pembelajaran yang memperkuat kapasitas anak-anak untuk bertindak atas nama mereka sendiri melalui perolehan pengetahuan dan keterampilan yang relevan, serta sikap yang tepat”.

Selain pengertian di atas, telah disebutkan juga pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sisdiknas (Wardani dkk. 2009: 1.33),

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan yang maksimal tentunya sangat dipengaruhi oleh kondisi siswa dan faktor-faktor eksternal lainnya yang mempengaruhi. Dari siswa itu sendiri tentunya harus dapat mencerna materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik. Untuk itu, perlu diadakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan supaya siswa dapat mengekspresikan dirinya dalam belajar dan tidak mengalami kejenuhan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Hal ini sangat ditekankan khususnya pada pembelajaran yang dilaksanakan di tingkat pendidikan dasar.

Pendidikan dasar tersebut merupakan tolok ukur yang dapat dijadikan penilaian keberhasilan pelaksanaan pendidikan. Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan di tingkat lanjut, tentunya dipengaruhi oleh pendidikan dasar yang menjadi awal penanaman konsep pada siswa. Penanaman konsep tersebut harus benar-benar diperhatikan supaya tidak terjadi kesalahpahaman antara guru dan siswa. Selain itu, untuk menyelenggarakan pendidikan yang baik dan terencana tentunya perlu dibuat suatu pedoman yaitu kurikulum. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19, “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Salah satu pedoman yang digunakan pemerintah untuk menentukan kualitas keberhasilan pendidikan yaitu melalui kurikulum. Kurikulum yang berlaku saat ini yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum tersebut secara berkala selalu mengalami pengembangan atau penyempurnaan. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal

36 ayat 1 yang menyatakan “pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Pengembangan atau penyempurnaan tersebut dilakukan oleh pemerintah dengan tujuan agar sesuai dengan perkembangan yang ada dan disempurnakan supaya pendidikan dapat terselenggara lebih baik lagi.

Selain itu, pada ayat 2 juga berisi tentang kurikulum pada semua jenjang pendidikan dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi (diperluas atau dikembangkan) sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik. Oleh karena itu, setiap satuan pendidikan dapat mengembangkan kurikulum tersebut agar sesuai dengan kondisi yang ada di sekitarnya dengan syarat harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertera dalam kurikulum. Peraturan itu dilengkapi dengan pasal selanjutnya, yaitu pasal 37 ayat 1 bahwa “kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan atau Kejuruan, dan Muatan Lokal” (Wardani dkk. 2009: 2.11). Dari pernyataan tersebut, salah satu mata pelajaran yang wajib ada di pendidikan dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS ini merupakan mata pelajaran yang tergolong penting pada pendidikan dasar. IPS adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat. Dalam hal ini, IPS ini merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai hal yang ada di dalam masyarakat yaitu manusia dan

dunia sekelilingnya. Sebagaimana dikatakan oleh Nasution (1975) seperti yang dikutip Soewarso dan Susila (2010: 1), “IPS yaitu suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun sosialnya, dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi sosial”.

Mata pelajaran IPS ini diberikan kepada siswa khususnya anak usia sekolah dasar yaitu dengan tujuan untuk membekali siswa dalam menghadapi keadaan nyata yang sering terjadi di masyarakat. Selain itu, menurut Sardjiyo, Sugandi, dan Ischak (2011: 1.26), “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”. Mata pelajaran IPS diberikan karena tentunya siswa akan terjun langsung berkecimpung di dalam masyarakat. Dalam kenyataan yang akan terjadi tentunya banyak hal tidak terduga yang akan dihadapi oleh siswa. Dengan adanya mata pelajaran IPS ini diharapkan siswa dapat menghadapi semua itu dengan sikap yang baik dan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun hal-hal yang memang dibahas dalam pembelajaran IPS, seperti menurut Bart dan Shermis (1980) yang dikutip Soewarso dan Susila (2010: 3), “secara ringkas hal-hal yang dikaji di dalam IPS antara lain, yaitu: pengetahuan, pengolahan informasi, telaah nilai, dan keyakinan serta peran serta dalam kehidupan”. IPS penting diajarkan di sekolah dasar. Supaya pembelajaran IPS dapat berjalan dengan lancar, baik, dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka pembelajaran tersebut harus dilaksanakan dengan optimal.

Namun selama ini dalam mempelajari IPS siswa sering mengalami kebosanan. Untuk menghindari hal tersebut perlu dilakukan suatu perubahan supaya mata pelajaran IPS ini menjadi menyenangkan dan menarik untuk dipelajari. Dengan sikap senang tersebut diharapkan siswa dapat mencapai hasil yang maksimum dalam mencapai tujuan pembelajaran atau hasil pembelajaran. Salah satu yang perlu disiapkan dalam pembelajaran yaitu strategi pembelajaran.

Banyak strategi yang dapat diterapkan di dalam pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yaitu strategi *crossword puzzle*. Strategi ini memungkinkan siswa dapat belajar secara optimal karena menyenangkan dan menyerupai bermain tebak kata melalui teka-teki silang. Selain itu, strategi *crossword puzzle* merupakan salah satu penerapan dari model pembelajaran aktif, sehingga kemungkinan besar siswa akan tetap aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun, kenyataannya strategi *crossword puzzle* masih belum terlalu populer untuk pendidikan di Indonesia khususnya di Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Jatimulya 02 bernama Catur Mulyawati, S.Pd. pada hari Sabtu tanggal 19 Januari 2013, diperoleh keterangan bahwa sebagian besar guru dalam mengajar masih menerapkan strategi konvensional, yaitu strategi pembelajaran yang berpusat pada guru dan menerapkan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru sering bertindak sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa dan cenderung otoriter. Guru sering mengadakan ceramah dan siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini membuat siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Selain itu juga dapat menimbulkan suatu kebosanan pada

diri siswa, sehingga pembelajaran tidak berjalan dan tidak berhasil secara maksimal.

Dengan berbagai pertimbangan, peneliti memilih strategi *crossword puzzle* untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS pada materi Perkembangan Teknologi. Strategi *crossword puzzle* merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPS. Dengan strategi ini siswa akan merasa senang, karena hampir mirip dengan bermain kata atau tebak kata. Jadi, secara tidak langsung siswa akan belajar dengan proses pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu, pada kesempatan ini akan dicobakan Strategi *Crossword Puzzle* pada pembelajaran yang mencakup hasil belajar IPS materi Perkembangan Teknologi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal untuk mengetahui keefektifannya dalam pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- (1) Guru kurang mengetahui tentang berbagai macam strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dasar.
- (2) Guru belum pernah mencoba menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal.
- (3) Guru yang belum menerapkan strategi yang bervariasi menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah bosan, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan pembelajarannya berpusat pada guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk mengefektifkan proses penelitian, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

Penelitian ini hanya akan membahas tentang “keefektifan strategi *crossword puzzle* pada hasil belajar IPS materi Perkembangan Teknologi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal yang terangkum dalam suatu penelitian eksperimen”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, akan dirumuskan masalah pokok dalam penelitian ini yaitu:

Apakah terdapat perbedaan pada hasil belajar IPS materi Perkembangan Teknologi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 antara yang mendapat pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan yang konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut ini uraian tentang tujuan umum dan tujuan khusus dari penelitian ini.

1.5.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui keefektifan strategi *crossword puzzle* apabila diterapkan dalam pembelajaran.

1.5.2 Tujuan Khusus

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi antara yang menerapkan strategi *crossword puzzle* dengan yang konvensional.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Memotivasi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal untuk belajar secara optimal pada pelajaran IPS khususnya dalam materi Perkembangan Teknologi.
- (2) Penggunaan strategi *crossword puzzle* dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar IPS.

1.6.2 Bagi Guru

Manfaat yang dapat diambil bagi guru dari penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Menambah pengetahuan tentang strategi pembelajaran baru, yaitu strategi *crossword puzzle*.
- (2) Menambah variasi strategi pembelajaran yang lebih menarik.

1.6.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alat evaluasi dan koreksi, terutama dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi di Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal sehingga tercapai hasil belajar yang optimal.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

Menurut Siregar dan Nara (2010: 3), “belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat”. Salah satu tanda seseorang telah belajar sesuatu yaitu adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotor.

Selain pengertian di atas, ada pengertian lain mengenai belajar, yaitu menurut Gagne (1977) dalam Siregar dan Nara (2010: 4), “*learning is relatively permanent change in behaviour that result from past experience or purposeful instruction*”. Makna dari pernyataan tersebut yaitu belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu atau dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.

Dari sumber lain, masih banyak pengertian belajar menurut para ahli. Pengertian tersebut antara lain dikatakan oleh Slameto dan Skinner. Menurut Slameto (2010: 2), secara psikologis “belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Skinner (1958) dalam Ruminati (2007: 1.5) menyatakan “belajar merupakan suatu proses atau penyesuaian tingkah laku yang

berlangsung secara progressif. Pengertian belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons”.

Simpulan dari beberapa definisi belajar di atas merupakan suatu proses yang dapat menimbulkan suatu perubahan pada individu baik cepat ataupun lambat untuk menjadi bekal dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dengan adanya pengetahuan yang diperoleh dari proses pembelajaran. Untuk pengertian pengetahuan itu sendiri seperti yang dinyatakan oleh Saulnier, dkk. (2008: 170) *“in the learning paradigm, knowledge consists of frameworks or wholes that are created or constructed by the learner”*. Dapat diartikan bahwa dalam paradigma pembelajaran, pengetahuan terdiri dari kegiatan atau segala hal yang dibuat atau dibangun oleh siswa.

Untuk mendapat pengetahuan melalui belajar tersebut maka harus ada suatu proses pembelajaran. Pembelajaran itu sendiri memiliki berbagai macam pengertian. Menurut Gagne (1985) seperti yang dikutip Siregar dan Nara (2010: 12), *“instruction is intended to promote learning, external situation need to be arranged to activate, support, and maintain the internal processing that constitutes each learning event”*. Makna dari pernyataan tersebut yaitu, pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan suatu proses belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Selain menurut Gagne, ada juga pengertian pembelajaran menurut Winkel (1991) yang dikutip Siregar dan Nara (2010: 12), *“pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa”*.

Selain memiliki pengertian, pembelajaran juga memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) merupakan upaya sadar dan disengaja; (2) pembelajaran harus membuat siswa belajar; (3) tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilakukan; (4) pelaksanaannya terkendali, baik isi, waktu, proses, maupun hasilnya (Siregar dan Nara 2010: 13).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang telah direncanakan oleh guru untuk mempengaruhi proses belajar siswa dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai melalui berbagai macam cara supaya hasil belajar siswa dapat diperoleh secara optimal.

2.1.2 Hasil Belajar

Sudjana (2009: 22) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom dalam Sudjana (2009: 22-33) yang secara garis besar membaginya menjadi 3 ranah, yaitu sebagai berikut:

2.1.2.1 Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah kognitif ini dapat diketahui melalui hasil tes yang dilakukan. Enam aspek yang telah disebutkan tadi akan dijabarkan sebagai berikut:

(1) Pengetahuan

Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat yang paling rendah. Tetapi, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat untuk tipe hasil belajar

berikutnya. Hafal menjadi prasyarat bagi pemahaman. Hal ini, berlaku untuk semua bidang studi. Dilihat dari segi bentuknya, tes yang paling banyak digunakan untuk mengungkapkan aspek pengetahuan adalah tipe melengkapi, isian, dan benar-salah.

(2) Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan yaitu pemahaman. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan. Tetapi, tidak berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan, sebab untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal. Penyusunan item tes pemahaman misalnya mengungkapkan tema, topik, atau masalah yang sama dengan yang pernah dipelajari atau diajarkan, tetapi materinya berbeda. Mengungkapkan tentang sesuatu dengan bahasa sendiri atau simbol tertentu termasuk ke dalam pemahaman terjemahan. Membuat contoh item pemahaman tidak mudah. Sebagian item pemahaman dapat disajikan dalam gambar, denah, diagram, atau grafik. Dalam tes objektif, tipe pilihan ganda dan tipe benar-salah mengungkapkan aspek pemahaman.

(3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut dapat berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Untuk cara mengetes aplikasi, Bloom membedakan delapan tipe aplikasi sebagai berikut:

- (1) dapat menetapkan prinsip yang sesuai untuk situasi baru yang dihadapi;
- (2) dapat menyusun kembali problem agar dapat menetapkan prinsip yang sesuai;
- (3) dapat memberikan spesifikasi batas-batas relevansi suatu prinsip;
- (4) dapat mengenali hal-hal khusus yang terpampang dari prinsip;
- (5) dapat menjelaskan

suatu gejala baru berdasarkan prinsip dan generalisasi tertentu; (6) dapat meramalkan sesuatu yang akan terjadi berdasarkan prinsip dan generalisasi tertentu; (7) dapat menentukan tindakan atau keputusan tertentu dalam menghadapi situasi baru dengan menggunakan prinsip dan generalisasi yang relevan; (8) dapat menjelaskan alasan menggunakan prinsip pada situasi baru yang dihadapi.

(4) Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi bagian-bagian sehingga jelas susunannya. Dengan analisis, diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat membagi integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu untuk beberapa hal memahami prosesnya. Untuk mengetes kecakapan analisis perlu mengenal berbagai kecakapan yang termasuk klasifikasi analisis, yaitu: (1) dapat mengklasifikasi kata-kata, frase-frase, atau pernyataan-pernyataan menggunakan kriteria analitik tertentu; (2) dapat meramalkan sifat-sifat khusus tertentu yang tidak disebutkan secara jelas; (3) dapat meramalkan kualitas, asumsi, atau kondisi yang perlu ada berdasarkan kriteria dan hubungan materinya; (4) dapat memfokuskan pola, tata, atau pengaturan materi dengan menggunakan kriteria seperti relevansi, sebab-akibat, dan peruntutan; (5) dapat mengenal organisasi, prinsip-prinsip organisasi, dan pola-pola materi yang dihadapinya; (6) dapat meramalkan sudut pandang, kerangka acuan, dan tujuan materi yang dihadapinya.

(5) Sintesis

Berpikir sintesis adalah berpikir divergen. Dalam berpikir divergen, pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan. Berpikir sintesis merupakan

salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Seseorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Dengan kemampuan sintesis, orang akan dapat menemukan hubungan urutan tertentu. Sintesis dapat diklasifikasikan menjadi beberapa tipe, antara lain: (1) kemampuan menemukan hubungan yang unik, antara lain mengomunikasikan gagasan, perasaan, dan pengalaman dalam bentuk tulisan, gambar, dan simbol ilmiah; (2) kemampuan menyusun rencana langkah-langkah operasi dari suatu tugas atau problem; (3) kemampuan mengabstraksikan gejala-gejala, data, dan hasil observasi menjadi terarah, proporsional, hipotesis, skema, model, atau bentuk-bentuk lain.

(6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, dan materiil. Untuk mengetes kecakapan evaluasi antara lain yaitu: (1) dapat memberikan evaluasi tentang ketepatan suatu karya atau dokumen; (2) dapat memberikan evaluasi satu sama lain antara asumsi, evidensi, dan simpulan, serta keajegan logika dan organisasinya; (3) dapat memahami nilai serta sudut pandang yang dipakai orang dalam mengambil suatu keputusan; (4) dapat mengevaluasi suatu karya melalui cara membandingkan dengan karya lain yang relevan; (5) dapat mengevaluasi suatu karya dengan menggunakan kriteria yang telah ditetapkan; (6) dapat memberikan evaluasi tentang suatu karya dengan menggunakan sejumlah kriteria yang eksplisit.

2.1.2.2 Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian,

organisasi, dan internalisasi. Ranah afektif dapat dinilai melalui pengamatan terhadap sikap yang dilakukan siswa dalam kegiatan sehari-hari. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar antara lain: (1) *receiving* yaitu suatu kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, dan gejala; (2) *responding* atau jawaban yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap rangsangan yang datang dari luar; (3) *valuing* atau penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus; (4) Organisasi yaitu pengembangan dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya; (5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku.

2.1.2.3 Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor merupakan hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotor dapat dinilai melalui tindakan atau keterampilan yang dapat diciptakan oleh siswa. Guru dapat melihat keterampilan-keterampilan dan tindakan yang dilakukan oleh siswa. Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu: (1) gerakan refleks; (2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar; (3) kemampuan perseptual, seperti membedakan visual, auditif, motoris, dan lain-lain; (4) kemampuan di bidang fisik, seperti kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan; (5) gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks; (6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondecursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

2.1.3 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Soewarso dan Susila (2010: 1) mengutip beberapa pendapat mengenai pengertian IPS menurut para ahli antara lain menurut Jarolimek (1967) dan Nasution (1975). Menurut Jarolimek (1967), “IPS merupakan ilmu yang mengkaji manusia dalam hubungannya dengan lingkungan sosial atau fisiknya”. Adapun pengertian IPS menurut Nasution (1975), “adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam sosialnya, dan bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi”. Selain pengertian di atas, Sardjiyo, Sugandi, dan Ischak (2011: 1.26) mengungkapkan bahwa “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan suatu ilmu yang mempelajari manusia dalam berinteraksi dengan lingkungannya baik biotik maupun abiotik, sosial, budaya, politik, dan segala sesuatu yang mungkin dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan agar siswa dapat menerapkannya dan bersikap tepat dalam menghadapi kondisi yang ada.

2.1.4 Karakteristik IPS di Sekolah Dasar

Menurut Hidayati, Mujinem, dan Senen (2008: 1.26), IPS terdiri dari disiplin Ilmu-ilmu Sosial yang tergabung menjadi satu. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa IPS itu mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbedadengan bidang studi lainnya. Berikut ini dikemukakan karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya.

2.1.4.1 Materi IPS

Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Menurut Tjokrodikaryo (1986) dalam Hidayati, Mujinem, dan Senen (2008: 1.26), ada 5 macam sumber materi IPS yaitu sebagai berikut:

- (1) Segala sesuatu yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- (2) Kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari.
- (3) Lingkungan geografi dan budaya yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- (4) Kehidupan masa lalu, perkembangan kehidupan manusia, sejarah lingkungan, tentang tokoh-tokoh, dan kejadian-kejadian yang besar.
- (5) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, dan keluarga.

2.1.4.2 Strategi Pembelajaran IPS

Menurut Mukminan (1996:5) dalam Hidayati, Mujinem, dan Senen (2008: 1.27), strategi pembelajaran IPS sebagian besar berdasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat atau tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut "*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*". Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan dengan lingkungan terdekat mereka dan perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekatnya. Selanjutnya, secara bertahap dan sistematis dikenalkan pada lingkungan yang lebih luas untuk mengembangkan

kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas. Pada penelitian ini strategi pembelajaran yang dipilih oleh peneliti untuk diterapkan pada pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi yaitu strategi *crossword puzzle*.

2.1.5 Tujuan Mempelajari IPS di Sekolah Dasar

IPS berperan sebagai pendorong untuk saling pengertian dan persaudaraan antarumat manusia. Selain itu, juga memusatkan perhatiannya pada hubungan antarmanusia dan pemahaman sosial. Dengan demikian IPS dapat membangkitkan kesadaran bahwa kita akan berhadapan dengan kehidupan yang penuh tantangan, atau dengan kata lain IPS mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial. Jadi rasionalisasi mempelajari IPS untuk jenjang pendidikan dasar dengan tujuan sebagai berikut:

- (1) Membekali siswa dengan memberikan pengetahuan sosial yang nantinya dapat bermanfaat dalam kehidupannya di masyarakat.
- (2) Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- (3) Membekali siswa agar mempunyai kemampuan berkomunikasi dengan warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- (4) Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- (5) Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi (Sardjiyo, Sugandi, dan Ischak. 2011: 1.28).

Selain tujuan di atas, dipaparkan pula dalam kurikulum IPS tahun 2006 bahwa pembelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan di masyarakat dan lingkungan.
- (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan yang ada dimasyarakat.
- (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, atau global (Sardjiyo, Sugandi, dan Ischak 2011: 1.29).

Dari beberapa tujuan mempelajari IPS pada hakikatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan. Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Menurut Tjokrodikaryo (1986) dalam Hidayati, Mujinem, dan Senen (2008: 1.26), ada 5 macam sumber materi IPS yaitu sebagai berikut:

- (1) Segala sesuatu yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- (2) Kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari.
- (3) Lingkungan geografi dan budaya yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- (4) Kehidupan masa lalu, perkembangan kehidupan manusia, sejarah lingkungan, tentang tokoh-tokoh, dan kejadian-kejadian yang besar.

- (5) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, dan keluarga.

2.1.6 Pengertian Strategi Pembelajaran

Secara konseptual pembelajaran merupakan suatu sistem. Sistem akan berjalan dengan baik apabila direncanakan dengan baik pula. Perencanaan yang baik tentunya akan mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan sistem tersebut. Salah satunya dalam merencanakan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran tersebut. Strategi dalam pembelajaran digunakan untuk melaksanakan suatu proses transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Untuk dapat memilih strategi yang tepat, tentunya guru harus terlebih dahulu mengetahui hakikat dari strategi pembelajaran.

Selain pengertian di atas, strategi pembelajaran menurut Mujiono (1992) yang dikutip Iskandarwassid dan Sunendar (2008: 8), diartikan sebagai “kegiatan pengajar untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dan komponen pembentuk sistem instruksional, di mana untuk itu pengajar menggunakan siasat tertentu”. Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu disiapkan untuk melakukan suatu kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan maksud dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Perencanaan strategi pembelajaran bertujuan guru dapat menentukan strategi yang dianggap tepat untuk membelajarkan suatu materi kepada siswanya. Dengan strategi yang telah disiapkan, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan dan dijelaskan oleh guru.

2.1.7 Pengertian Strategi *Crossword Puzzle*

Menurut Silberman (2009: 246), “*crossword puzzle* merupakan suatu strategi pembelajaran yang mendesain tes uji pada teka-teki silang yang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung. Uji teka-teki silang ini dapat diselesaikan secara tim atau individu”. Zaini, Munthe, dan Aryani (2008: 71) mengatakan bahwa “*crossword puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal”.

Adapun pengertian *crossword puzzle* menurut Atmopawiro (2007), adalah teka-teki kata yang membentuk suatu kotak yang terdiri dari blok hitam dan putih. Tujuan dari permainan ini yaitu mengisi kotak putih dengan huruf sehingga membentuk suatu kata. Pengisian tersebut dilakukan secara mendatar atau menurun dengan bantuan yang ada. Fungsi dari kotak hitam itu sendiri untuk membatasi kata. Di setiap awal kotak kata, biasanya diberi nomor yang menunjukkan urutan soal pada permainan *crossword puzzle* ini. Angka ini merujuk kepada bantuan yang diberikan untuk diselesaikan.

2.1.8 Prosedur Pelaksanaan Strategi *Crossword Puzzle*

Ada dua macam prosedur pelaksanaan strategi *crossword puzzle* menurut Silberman (2009: 246) serta Zaini, Munthe, dan Aryani (2008: 71). Dari kedua prosedur tersebut tidak jauh berbeda, yaitu:

2.1.8.1 Prosedur Pelaksanaan Strategi *Crossword Puzzle* menurut Silberman

- (1) Langkah pertama yaitu mencurahkan gagasan beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan materi pelajaran yang telah diselesaikan.

- (2) Susunlah *crossword puzzle* sederhana, yang mencakup kata kunci yang diperlukan. Hitamkan kotak-kotak yang tidak diperlukan. (catatan: item-item bisa diselingi dengan kata yang menyenangkan walaupun tidak berhubungan dengan materi pembelajaran)
- (3) Buatlah kata kunci *crossword puzzle* seperti contoh berikut: (1) definisi pendek (“tes yang digunakan untuk menentukan reliabilitas”); (2) kategori yang sesuai dengan kata kunci; (3) contoh (“*frase a pleasant peace*” merupakan contoh untuk ini); dan (4) lawan kata (lawan dari “demokrasi”).
- (4) Bagikan *crossword puzzle* kepada siswa, baik secara individual atau secara tim.
- (5) Tentukan batasan waktu kepada siswa untuk mengerjakan.
- (6) Serahkan hadiah kepada individu atau tim dengan benda yang paling konkret (Silberman 2009: 246).

2.1.8.2 Prosedur Pelaksanaan Strategi Crossword Puzzle menurut Zaini, Munthe, dan Aryani

- (1) Tuliskan kata-kata kunci, terminologi, atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan.
- (2) Buatlah *crossword puzzle* sederhana dengan kotak berwarna putih yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih. Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- (3) Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya dari kata-kata yang telah dibuat atau membuat pernyataan-pernyataan yang mengarah pada kata tersebut.
- (4) Bagikan *crossword puzzle* tersebut kepada siswa, bisa kepada individu atau kelompok.

- (5) Beri batasan waktu untuk siswa mengerjakan *crossword puzzle* tersebut .
- (6) Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar (Zaini, Munthe, dan Aryani 2008: 71).

2.1.9 Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Crossword Puzzle*

Sebagai strategi pembelajaran, *crossword puzzle* tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan. Seperti yang dikatakan oleh Sugiharti (2005) yang dikutip oleh Uma dalam skripsinya (2009) mengenai kelebihan dan kelemahan strategi *crossword puzzle* sebagai berikut:

2.1.9.1 Kelebihan Strategi *Crossword Puzzle* dalam Proses Pembelajaran.

- (1) Dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, rasa keingintahuan, serta rasa percaya diri pada setiap siswa. Strategi ini dapat memacu siswa untuk lebih menggali konsep-konsep materi yang diajarkan.
- (2) Siswa dapat belajar untuk lebih menggali potensi diri dan dapat lebih menghargai talenta yang telah dianugerahkan Tuhan kepadanya. Selain itu, siswa juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing.
- (3) Mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dan guru maupun antara siswa dan siswa lainnya. Bahkan interaksi ini lebih didominasi oleh interaksi antara siswa dan siswa, sedangkan guru hanya bersifat sebagai moderator saja.
- (4) Mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi pada siswa sehingga dapat hasil belajar yang diperoleh juga lebih baik.
- (5) Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Dengan adanya beberapa kelebihan yang dapat diperoleh dari penerapan strategi *crossword puzzle* seperti yang telah disebutkan di atas, peneliti akan berusaha mengoptimalkan hal tersebut pada pembelajaran yang akan dilaksanakan pada kelas IV A Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02.

2.1.9.2 Kelemahan Strategi Crossword Puzzle dalam Proses Pembelajaran.

- (1) Waktu pembelajaran yang tersedia sedikit, sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dikatakan bahwa guru memiliki kewenangan untuk memilih materi-materi penting yang akan diajarkan kepada siswanya, sedangkan kenyataannya masih adanya tes bagi siswa dengan soal-soal yang bukan berasal dari guru yang bersangkutan. Sedangkan pemahaman tentang materi yang dianggap penting dan yang kurang penting bagi setiap guru bisa saja berbeda-beda. Akhirnya, mau tidak mau guru harus mengajarkan semua materi yang ada dalam buku paket.
- (2) Penerapan strategi *crossword puzzle* dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas. Adakalanya siswa berteriak atau bertepuk tangan untuk mengungkapkan kegembiraannya ketika mereka mampu memecahkan suatu masalah. Hal ini juga dapat mengganggu konsentrasi guru dan siswa yang berada di kelas lain.
- (3) Banyak mengandung unsur spekulasi, peserta yang lebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan *crossword puzzle* belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang siswa lebih pandai dari lainnya.
- (4) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *crossword puzzle* dan jumlah siswa yang relatif besar (> 30 siswa), sulit mengaktifkan seluruhnya.

- (5) Adanya keengganan dari para guru untuk mengubah paradigma lama dalam pendidikan. Kebanyakan guru sudah merasa nyaman dengan metode ceramah, sehingga mereka enggan untuk mencoba hal-hal yang baru karena dianggap merepotkan.

Dengan adanya beberapa kelemahan yang dapat muncul dari penerapan strategi *crossword puzzle* tersebut, dalam pembelajaran nanti peneliti akan berusaha meminimalisir supaya kelemahan itu tidak mengganggu atau tidak muncul dalam pembelajaran.

2.1.10 Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan suatu pembelajaran yang berpusat pada guru. Dalam pembelajaran konvensional kurang terlihat adanya keaktifan siswa. Namun, tidak berarti bahwa dalam pembelajaran konvensional hanya guru yang bicara, tetapi masih ada kemungkinan untuk bertanya jawab dengan siswa dan adanya diskusi yang dilakukan oleh siswa. Supaya dapat membedakan antara pembelajaran yang menggunakan strategi *crossword puzzle* dan yang konvensional, maka akan dijabarkan ciri-ciri pembelajaran konvensional.

Menurut Hamdani (2011: 166), ada beberapa ciri pembelajaran konvensional, yaitu sebagai berikut:

- (1) Memfokuskan pada prestasi individu.
- (2) Setiap siswa akan saling berkompetisi dan berprinsip, “jika aku tidak sukses, aku akan kalah dan kehilangan.”
- (3) Penghargaan berupa prestasi individu.
- (4) Dalam proses belajar, diskusi antarsiswa tidak sering terjadi.
- (5) Tanggung jawab yang ada berupa tanggung jawab individu.

- (6) Kemampuan sosial diabaikan.
- (7) Seorang siswa akan menjalankan dirinya sendiri dalam menyelesaikan semua tugas.
- (8) Tidak ada proses tentang cara untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.
- (9) Pembentukan kelompok tidak diperhatikan (tidak ada), tetapi yang ada hanya berupa kelompok besar, yaitu kelas.

Ciri-ciri diskusi kelompok yang dilakukan dalam pembelajaran konvensional menurut Trianto (2012: 58-9) sebagai berikut:

- (1) Guru sering membiarkan apabila ada siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok.
- (2) Tanggung jawab individual sering diabaikan sehingga apabila ada tugas kelompok sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok saja.
- (3) Kelompok belajar biasanya homogen.
- (4) Pemimpin kelompok ditentukan oleh guru atau dibiarkan untuk memilih pemimpinnya sesuai kelompok masing-masing.
- (5) Keterampilan sosial sering diabaikan dalam pembelajaran.
- (6) Ketika pembelajaran berlangsung dan siswa sedang berdiskusi, guru tidak terus menerus melakukan pemantauan dan apabila terjadi sesuatu atau masalah dalam suatu kelompok, guru tidak ikut campur.
- (7) Guru tidak selalu memperhatikan kerjasama yang terjadi dalam kelompok belajar.
- (8) Penekanan sering berfokus pada penyelesaian tugas.

2.1.11 Materi Perkembangan Teknologi

Pada zaman dahulu teknologi yang ada masih sangat sederhana. Peralatan yang ada untuk membantu pekerjaan manusia juga terbatas. Untuk menumbuk

padi saja masih menggunakan alu dan lesung. Orang yang akan bepergian jauh menggunakan kuda atau sepeda. Bisa kamu bayangkan, seandainya tidak ditemukan mesin uap. Mungkin sampai sekarang, jika bepergian masih dengan berjalan kaki.

Berkat perkembangan teknologi, ditemukan berbagai peralatan modern yang menggunakan tenaga mesin. Peralatan tersebut membantu mempermudah pekerjaan manusia. Pada pelajaran ini, siswa akan mempelajari tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Pembelajaran tersebut akan difokuskan supaya siswa dapat membandingkan atau membedakan antara teknologi tradisional dan teknologi modern melalui ciri-ciri yang dimiliki teknologi tersebut.

2.1.11.1 Teknologi Produksi

Teknologi produksi merupakan alat dan cara yang digunakan manusia untuk menghasilkan barang atau jasa. Perkembangan teknologi produksi di Indonesia sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dari berbagai peralatan produksi yang ada sebagai hasil perkembangan teknologi modern. Untuk mengetahui perkembangan tersebut dapat dilakukan dengan cara membandingkan teknologi produksi masa lalu dan masa kini serta melihat perkembangan teknologi produksi modern di bidang pertanian, pakaian, dan sebagainya.

Untuk dapat membedakan teknologi produksi tradisional dan modern, maka siswa perlu mengetahui ciri-cirinya. Ciri-ciri tersebut diambil dari bukunya Nurhadi dan Rahmawaty (2009: 97-110), Rajiman dan Triyono (2009: 135-54), serta Indrastuti dan Rahmawati (2009: 127-44) antara lain sebagai berikut:

2.1.11.1.1 Teknologi produksi modern

Contoh teknologi produksi masa kini antara lain traktor, mesin tenun, gergaji mesin, dan mesin penggiling padi.

- (1) Kelebihan teknologi produksi modern, yaitu: (1) digerakkan dengan tenaga uap dan tenaga listrik secara otomatis; (2) peralatan dari campuran berbagai bahan dengan suatu proses produksi dan dirancang oleh tenaga ahli; (3) hasil produksi lebih banyak dan waktu cepat; (4) hasil produksi lebih bagus dan lebih awet; dan (5) penggunaannya praktis.
- (2) Kekurangan teknologi produksi modern, yaitu: (1) dibuat di pabrik atau bengkel; (2) biaya mahal; (3) sedikit menampung tenaga kerja; dan (4) menimbulkan polusi.

2.1.11.1.2 Teknologi produksi tradisional

Contoh teknologi produksi masa lalu antara lain cangkul, bajak, kapak, dan alat tenun tangan.

- (1) Kelebihan teknologi produksi tradisional, yaitu: (1) digerakkan dengan tenaga manusia, hewan, dan tenaga alam; (2) peralatan yang digunakan dari bahan sederhana dan bisa dibuat sendiri; (3) dibuat di mana saja; (4) biaya murah; (5) banyak menampung tenaga kerja; dan (6) tidak menimbulkan polusi.
- (2) Kekurangan teknologi produksi tradisional, yaitu: (1) hasil produksi yang didapat sedikit dan memakan waktu lama; (2) hasil produksi kurang bagus dan tidak awet, sehingga kurang diminati; dan (3) penggunaannya tidak praktis.

2.1.11.2 Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi dibedakan menjadi teknologi komunikasi lisan, tertulis dan komunikasi dengan isyarat. Contoh teknologi komunikasi masa lalu

antara lain kentongan, peluit, dan asap. Contoh teknologi komunikasi masa kini antara lain media cetak, televisi, radio, *hand phone*, dan internet. Perhatikan kelebihan dan kekurangan teknologi komunikasi zaman dahulu dan zaman sekarang berikut ini.

2.1.11.2.1 Teknologi komunikasi modern

- (1) Kelebihan teknologi komunikasi modern, yaitu: (1) alatnya modern dan canggih; (2) jangkauannya luas; dan (3) dapat dibawa kemana-mana (praktis).
- (2) Kekurangan teknologi komunikasi modern, yaitu: (1) harganya mahal; (1) sangat bergantung pada alat/onderdil; (3) jika rusak, sulit memperbaiki; dan (4) bisa mengganggu kesehatan

2.1.11.2.2 Teknologi komunikasi tradisional

- (1) Kelebihan teknologi komunikasi tradisional, yaitu: (1) murah; (2) alatnya sederhana; (3) jika rusak, mudah diperbaiki; (4) tidak terlalu bergantung pada alat; dan (5) tidak berdampak negatif pada kesehatan.
- (2) Kekurangan teknologi komunikasi tradisional, yaitu: (1) jangkauannya terbatas dan (2) susah dibawa kemana-mana.

2.1.11.3 *Teknologi Transportasi*

Perkembangan teknologi transportasi di Indonesia mengalami perkembangan yang pesat baik teknologi transportasi darat, laut, maupun udara. Namun demikian setiap teknologi transportasi tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Kelebihan dan kekurangan teknologi transportasi tradisional dan modern dapat dilihat pada uraian berikut ini:

2.1.11.3.1 Teknologi transportasi modern

- (1) Kelebihan teknologi transportasi modern, yaitu: (1) digerakkan dengan mesin canggih; (2) bisa cepat jalannya; (3) iminasi banyak orang; (4) nyaman digunakan; (5) praktis; dan (6) waktunya lebih cepat.
- (2) Kekurangan teknologi transportasi modern, yaitu: (1) harganya mahal; (2) bergantung pada mesin; (3) pembuatannya sulit; dan (4) menimbulkan polusi.

2.1.11.3.2 Teknologi transportasi tradisional

- (1) Kelebihan teknologi transportasi tradisional, yaitu: (1) biayanya murah; (2) bahan yang digunakan mudah diperoleh; (3) aman dipergunakan; dan (4) dapat dijadikan koleksi.
- (2) Kekurangan teknologi transportasi, yaitu: (1) mudah rusak dan (2) jalannya tidak dapat cepat.

2.2 Penelitian yang Relevan

- (1) “Implementasi *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar Asmaul Husna pada siswa kelas IV A MI Sunan Kalijogo di Malang” diteliti oleh Cicik Rohmatul Uma dari Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dari penelitian tersebut dapat dijelaskan antara lain observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dan di luar jam pelajaran. Setelah menerapkan pembelajaran tersebut pada siklus I, dapat diamati dari hasil belajar kelompok siswa dengan strategi *crossword puzzle* mulai adanya

peningkatan motivasi dalam belajar, sehingga prestasi siswa juga meningkat, jika dibandingkan dengan hasil tes awal yang telah dilaksanakan.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi pada siklus I yang dilaksanakan 2 kali pertemuan terdapat peningkatan motivasi belajar. Hal ini dapat diketahui dari lembar observasi motivasi yang menunjukkan nilai rata-rata 3,1 yang mengindikasikan ada peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Akidah Akhlak sebesar 72,22%. Demikian juga pada lembar penilaian yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari 64,8 menjadi 72,4.

Bentuk implementasi dari pembelajaran kooperatif yang optimal dalam meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak khususnya materi Asmaul Husna menerapkan strategi *crossword puzzle*, penggunaan modul sebagai media pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

- (2) “Implementasi *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar Aqidah Akhlak pada siswa kelas VII MTS Yaspuri di Malang”, diteliti oleh Muhammad Husein dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Setelah menerapkan pembelajaran tersebut pada siklus I, peneliti tersebut menyimpulkan bahwa dapat dinyatakan dari hasil belajar kelompok siswa dengan strategi *crossword puzzle* mulai adanya peningkatan motivasi dalam belajar, sehingga prestasi siswa juga meningkat, jika dibandingkan dengan hasil tes awal yang telah dilaksanakan.

Dari hasil penilaian belajar kelompok siswa dapat dibuktikan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzle* dapat

meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas VII MTS Yaspuri di Malang. Berdasarkan data empiris dan analisis dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak dan aplikasinya yang efektif dilaksanakan sesuai prosedur yang telah dibuat.

Dari dua hasil penelitian di atas, penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti mempunyai beberapa hal yang sama. Persamaan tersebut dapat dilihat dari penerapan strategi pembelajaran dan jenjang kelasnya. Persamaan dengan kedua penelitian tersebut yaitu dalam penerapan strategi pembelajaran yang menggunakan strategi *crossword puzzle*. Selain itu, penelitian ini juga akan dilaksanakan di kelas IV, seperti yang telah dilakukan oleh Cicik Rohmatul Uma.

2.3 Kerangka Berpikir

Siswa usia sekolah dasar mempunyai bentuk pemikiran yang masih konkret, senang bermain, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Pendidikan anak usia sekolah dasar merupakan pendidikan yang menjadi dasar untuk pendidikan di tingkat selanjutnya. Untuk itu, guru diharapkan dapat menggali potensi dan kemampuan yang terpendam dalam diri siswa. Kemampuan tersebut dapat digali melalui cara mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Dengan keaktifan tersebut, siswa dapat menggali atau mencari berbagai pengetahuan dan diharapkan dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Untuk membantu agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan aktif, guru dapat menerapkan berbagai macam strategi pembelajaran. Namun, pada

kenyataannya guru masih banyak yang menerapkan strategi pembelajaran konvensional yang hanya mengedepankan ceramah dan pemberian tugas. Padahal strategi konvensional cenderung membuat siswa pasif. Proses pembelajaran yang demikian, kurang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan salah satu strategi yang tepat untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar. Hal ini karena strategi ini hampir mirip dengan permainan kata yang harus dicari oleh siswa sesuai dengan petunjuk yang ada. Dalam hal ini siswa harus mencari jawaban yang benar dan jumlah hurufnya sesuai dengan kotak jawaban yang telah disediakan. Selain itu, strategi ini juga dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Jawaban tersebut dikatakan sementara, karena jawaban didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono 2012: 99). Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

2.4.1 Hipotesis Nol (Ho)

Ho : Tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar IPS materi Perkembangan Teknologi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 antara yang mendapat pembelajaran strategi *crossword puzzle* dan yang konvensional.

$$\text{Ho} : \mu_1 = \mu_2$$

2.4.2 Hipotesis Alternatif (Ha)

Ha : Terdapat perbedaan pada hasil belajar IPS materi Perkembangan Teknologi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 antara yang mendapat pembelajaran strategi *crossword puzzle* dan yang konvensional.

$$\text{Ha} : \mu_1 \neq \mu_2$$

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan jenis penelitian *quasi experimental design* (desain eksperimen semu), karena peneliti tidak akan sepenuhnya mampu mengontrol hal-hal yang mempengaruhi variabel penelitian. Jenis penelitian *quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol yang tidak sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono 2012: 116). Adapun desain dalam penelitian ini berbentuk *nonequivalent control group design* (tes awal dan tes akhir). Desain penelitian merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan (Margono 2009: 100). Pada bentuk penelitian ini, kelompok eksperimen atau kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono 2012: 118). *Quasi experimental design* dapat digambarkan sebagai berikut:

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

Keterangan:

E = Kelas eksperimen

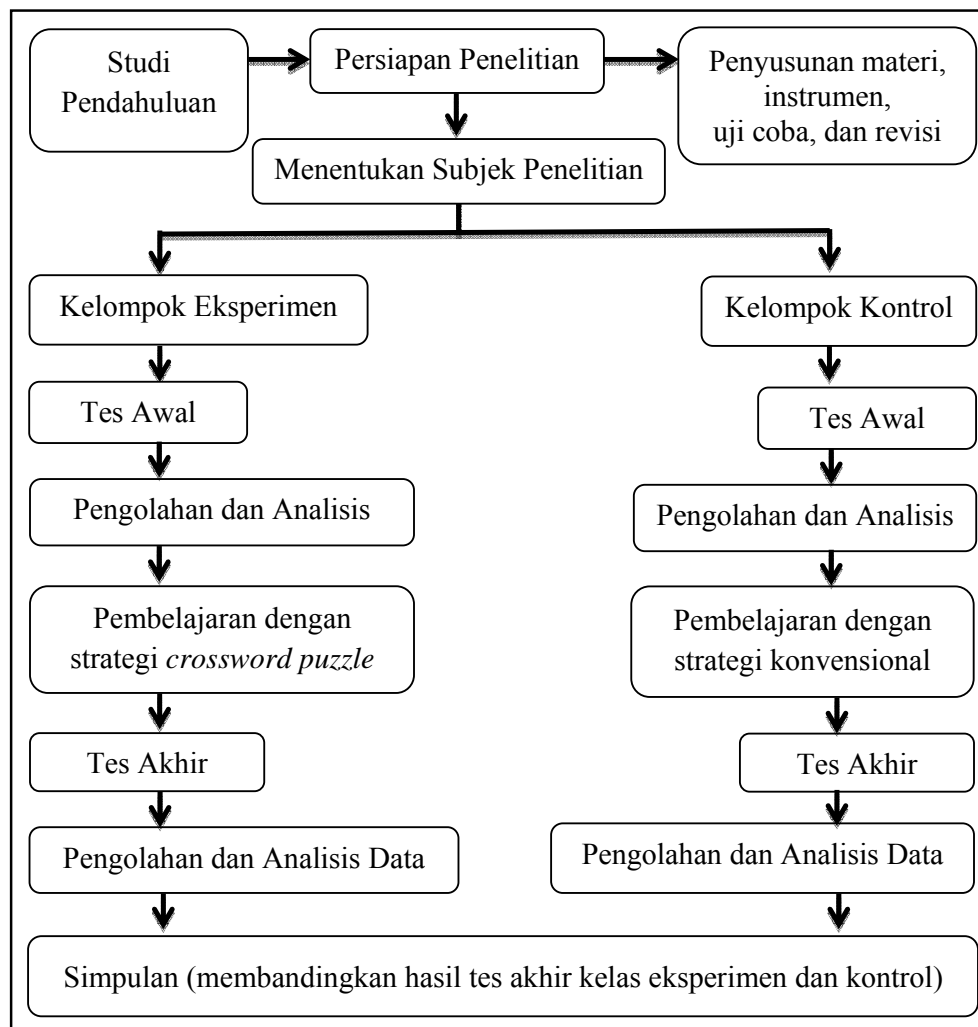
K = Kelas kontrol

O₁& O₃ = Sebelum eksperimen (Tes awal)

O₂& O₄ =Setelah eksperimen (Tes akhir)

Dalam penelitian eksperimen terdapat dua kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelompok kelas eksperimen yaitu kelompok yang sengaja dipengaruhi oleh variabel-variabel tertentu. Sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak dipengaruhi oleh variabel-variabel itu. Adanya kelompok kontrol tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan yang terjadi di kelompok kelas eksperimen akibat variabel-variabel eksperimen itu.

Alur penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sebagai berikut:



Bagan 3.1 Alur Penelitian Eksperimen pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2012: 119), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas hal-hal yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik simpulannya. Jadi, populasi merupakan keseluruhan sifat yang ada pada objek yang akan diteliti dan terdiri dari semua benda di alam yang akan diteliti, baik benda hidup maupun benda mati.

Adapun siswa yang menjadi populasi dalam penelitian ini sebanyak 56, yaitu siswa kelas IV A (28 siswa) dan kelas IV B (28 siswa) Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 yang berada di Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2012/2013. Kondisi siswa hampir sama karena berada di sekolah yang sama dan memiliki guru yang tingkat pendidikannya sejajar.

Untuk mengetahui kedua populasi yang akan digunakan mempunyai kemampuan awal yang relatif sama, maka peneliti melakukan uji kesamaan rata-rata terhadap nilai tes awal yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kontrol. Uji kesamaan rata-rata dilakukan secara empiris dan statistik. Uji kesamaan rata-rata secara empiris dilakukan dengan membandingkan nilai tes awal yang telah dilaksanakan pada kedua kelas tersebut. Jika rerata nilai pada kedua kelas tersebut relatif sama dan tidak terpaut jauh, maka bisa dikatakan bahwa kemampuan awal kedua kelas tersebut sama. Setelah tes awal dilakukan, diperoleh rerata nilai kelas eksperimen sebesar 47,95 dan kontrol sebesar 45,13. Memperhatikan data rerata nilai yang diperoleh, kedua kelas tersebut mempunyai rerata yang relatif sama. Jadi, bisa disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas tersebut sama.

Untuk uji kesamaan rata-rata secara statistik, peneliti menggunakan SPSS versi 17 dengan rumus *analyze-compare-means* dilanjutkan *one sample t test* dengan taraf signifikansi 0,05. Jika signifikansinya $> 0,05$, maka H_0 diterima. Di dalam uji dua pihak berlaku ketentuan, jika $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak (Sugiyono 2012: 147). Hasil penghitungan uji kesamaan rata-rata tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

	Test Value = 46.95					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
NILAI KELAS KONTROL	-.465	25	.646	-1.82231	-9.8942	6.2496

Dari tabel di atas diperoleh data nilai t_{hitung} -0,465 dengan signifikansinya 0,646. Dengan demikian, rerata nilai tes awal kelas eksperimen tidak berbeda dengan rerata nilai tes awal kelas kontrol, sehingga dapat dikatakan kedua kelas tersebut memiliki kemampuan awal yang sama.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono 2012: 120). Pengambilan sampel dilakukan bila peneliti tidak mungkin untuk mempelajari semua populasi yang ada karena jumlah populasi terlalu banyak. Pada penelitian ini menggunakan teknik *proportionate random sampling*, yaitu pengambilan sampel yang representatif dari setiap kelompok ditentukan seimbang atau sebanding dengan banyaknya jumlah siswa dalam masing-masing kelompok (Arikunto 2006: 139). Cara pengambilan anggota sampel dengan menggunakan teknik *proportionate random sampling* ini dilakukan secara random atau acak.

Untuk jumlah sampel ditentukan melalui tabel Krecjie. Krecjie dalam melakukan perhitungan ukuran sampel berdasarkan atas kesalahan 5%. Untuk mengetahui jumlah sampel dari tiap kelas, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Sampel tiap kelas} = \frac{\Sigma \text{siswa dalam kelas}}{\Sigma \text{ populasi}} \times \Sigma \text{sampel dalam tabel Krecjie}$$

Setelah melakukan perhitungan dengan rumus tersebut, dengan jumlah populasi 56 siswa, maka diperoleh jumlah sampel dari masing-masing kelas 26 siswa. Selain itu, untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti dapat langsung menentukan kelas mana yang akan digunakan.

3.3 Variabel Penelitian

(1) Variabel Bebas atau Independen (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penerapan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS.

(2) Variabel Terikat atau Dependen (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Menurut Sutrisno Hadi yang dikutip oleh Sugiyono (2012: 196), observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi merupakan teknik pengumpulan data

yang digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Teknik observasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu *participant observation* dan *nonparticipant observation* (Sugiyono 2012: 196).

Pada penelitian ini, teknik observasi yang digunakan yaitu *nonparticipant observation*. Hal ini dikarenakan observer tidak ikut serta dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi yang dilakukan yaitu observasi terstruktur. Observasi terstruktur ini merupakan observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan, dan dimana tempat pelaksanaannya (Sugiyono 2012: 198).

3.4.2 Dokumentasi

Sugiyono (2012: 326) menyatakan bahwa “dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.” Pengertian yang lain bahwa teknik dokumentasi adalah pengumpulan data yang berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Dalam hal ini, metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai daftar nama siswa dan nilai KKM mata pelajaran IPS kelas IV semester 2 tahun pelajaran 2012/2013. Selain itu, ketika pembelajaran berlangsung, peneliti juga mendokumentasikan proses pembelajaran tersebut dengan cara merekam yang kemudian tersimpan dalam bentuk video.

3.4.3 Tes

Tes yaitu seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk memperoleh jawaban yang bisa dijadikan dasar untuk menetapkan skor angka (Margono 2009: 170). Tes yaitu alat penilaian berupa pertanyaan-

pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan, tulisan, atau perbuatan. Tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa mengenai materi yang telah diajarkan oleh guru, terutama untuk penilaian hasil belajar kognitif (Sudjana 2009: 35). Tes mempunyai berbagai macam bentuk, salah satu bentuk tes yaitu tes pilihan ganda. Bentuk tes tersebut yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini.

Sesuai dengan desain penelitian, pada penelitian ini sebelum dilakukan pembelajaran pada kedua kelompok, terlebih dahulu diadakan tes awal. Tes awal ini dilakukan sebagai syarat dari desain yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*, dimana desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* yang menggunakan tes awal dan tes akhir (Sugiyono 2012: 118).

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui data tentang hasil belajar siswa dalam konsep Ilmu Pengetahuan Sosial. Margono (2009: 155) menyatakan bahwa, “instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa, sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya”. Instrumen yang berupa tes ini berbentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban sebanyak 15 soal. Meskipun yang diperlukan sebagai instrumen penelitian hanya 15 butir, untuk kepentingan uji coba instrumen, instrumen tersebut dikembangkan lagi menjadi 30 butir, dari satu kisi-kisi yang setara dalam cakupan materi dan tingkat kesulitannya dengan rincian yaitu 15 yang

paket A dan 15 soal paket B yang akan digunakan pada akhir pembelajaran. Soal tersebut dibuat disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang dijabarkan dalam kisi-kisi soal.

Alat evaluasi (tes) ini terlebih dahulu diujicobakan untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Instrumen pendukung lainnya yaitu, silabus kelas IV, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kisi-kisi soal, kunci jawaban, lembar jawaban, dan pedoman penilaian. Sebelum diuji coba, soal-soal tes tersebut terlebih dahulu direkomendasikan oleh tim ahli. Setelah diujicobakan, baru diolah dengan menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 17 untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen tersebut. Di bawah ini akan dipaparkan mengenai rumus uji prasyarat instrumen yaitu sebagai berikut:

3.5.1 Pengujian Validitas Soal

Validitas soal sangat diperlukan dalam suatu penelitian, karena validitas juga merupakan ukuran mutu dan kebermaknaan suatu penelitian (Anggoro, dkk 2007: 5.29). Instrumen ini biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar dan disusun berdasarkan materi pelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono 2012: 172). Uji validitas mengacu pada ketepatan isi soal tes sebagai alat ukur. Uji validitas digunakan untuk mengetahui seberapa jauh soal tes dapat berfungsi dengan baik dan dapat dikatakan valid untuk dijadikan sebagai alat ukur.

Sebelum soal diujicobakan perlu dilakukan pengujian validitas isinya. Pengujian validitas tersebut dilakukan dengan meminta bantuan dua penilai ahli untuk menilai kesesuaian butir soal tes dengan kisi-kisi yang telah ditetapkan. Dua penilai tersebut yaitu dosen Bapak Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd. dan Ibu Dra. Sri Sami Asih, M.Kes. Validitas instrumen yang berupa tes harus memenuhi validitas

isi dan validitas konstruksi (Sugiyono 2012: 170). Validitas isi dan konstruksi akan dijelaskan sebagai berikut:

3.5.1.1 Validitas Isi

Validitas isi diperlukan untuk mengetahui sejauh mana soal-soal yang ada di dalam soal dapat mengukur keseluruhan materi yang telah diajarkan dan tinggi rendahnya validitas isi dapat dilihat melalui perencanaan dan kisi-kisi soalnya (Suryanto dan Djatmiko 2011: 5.6). Soal yang akan digunakan untuk tes awaldan tes akhir berjumlah 15 soal. Namun untuk mengantisipasi kemungkinan tidak valid dan tidak reliabel, maka peneliti menyusun 30 soal yang diparalelkan.

Validitas isi dilaksanakan peneliti dengan melakukan konsultasi kepada tim ahli. Tim ahli tersebut terdiri dari tiga orang, yaitu dosen Bapak Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd., dan Ibu Dra. Sri Sami Asih, M.Kes., serta Kepala Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Ibu Hj. Sri Dayati, S.Pd. Lembar penilaian validitas isi ada dalam lampiran 9.

3.5.1.2 Validitas Konstruk

Peneliti melakukan analisis berdasarkan hasil uji coba soal untuk menghitung validitas konstruksi agar diketahui butir mana yang valid dan yang tidak. Untuk mempermudah pengolahan data, digunakan aplikasi SPSS versi 17. Dalam pengujian validitas konstruksi, setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Setelah itu, instrumen tersebut diujicobakan kepada sampel yang telah terpilih. Jumlah anggota sampel yang digunakan sekitar 30 orang (Sugiyono 2012: 172). Soal dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Untuk mengetahui validitas konstruksi instrumen digunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$\sum xy$ = jumlah perkalian x dengan y

X^2 = kuadrat dari X

Y^2 = kuadrat dari Y (Sugiyono 2012: 241)

Pada penelitian ini peneliti lebih memilih untuk melakukan uji validitas konstruk ini menggunakan SPSS versi 17 dan diperoleh hasil yang selengkapnya ada pada lampiran 13. Soal dikatakan valid apabila nilai *r pearson correlation* (r hitung) $\geq r_{\text{tabel}}$ untuk pengujian dua sisi pada taraf signifikansi 5%. Dari tabel *r (pearson product moment)*, nilai r_{tabel} untuk $n = 26$ orang sebesar 0,388. Dari data tersebut, diketahui bahwa butir yang mempunyai nilai *r pearson correlation* $\geq 0,388$ dan merupakan soal yang valid sebanyak 25 butir, sedangkan soal yang tidak valid yaitu 5 butir. Butir-butir soal yang valid dan tidak valid bisa dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Soal yang Valid dan Tidak

	Valid	Tidak Valid
Butir Soal	1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30	5, 8, 15, 17, dan 19
Jumlah	25 butir	5 butir

Untuk tabel hasil uji validitas soal secara lengkap bisa dilihat pada lampiran 13. Setelah mendapatkan data tersebut, soal yang digunakan sebagai instrumen penelitian sebanyak 15 soal yaitu butir 1, 2, 3, 4, 7, 9, 11, 13, 14, 20, 21, 23, 25, 27, dan 30.

3.5.2 Pengujian Reliabilitas Soal

Setelah hasil uji validitas diketahui, selanjutnya peneliti melakukan analisis soal untuk mengetahui indeks reliabilitas. Analisis ini hanya dilakukan untuk soal yang valid. Gronlund dan Linn (1990) yang dikutip Suryanto dan Djatmiko (2011: 5.10) menyatakan bahwa “reliabilitas mengacu pada ketetapan hasil tes yang diperoleh dari suatu pengukuran”. Tes hasil belajar dikatakan tetap apabila hasil pengukuran waktu pertama menunjukkan kesamaan hasil pada pengukuran waktu kedua terhadap siswa yang sama (Sudjana, 2009: 16). Salah satu cara untuk mengetahui reliabilitas suatu hasil pengukuran dapat dilakukan dengan cara melakukan pengukuran dua kali. Hasil pengukuran dikatakan mempunyai reliabilitas yang tinggi jika hasil pengukuran pertama tidak jauh berbeda dengan hasil pengukuran kedua. Fernandes (1984) yang dikutip Suryanto dan Djatmiko (2011: 5.11) berpendapat bahwa “suatu perangkat tes dikatakan cukup reliabel, jika mempunyai koefisien reliabilitas lebih besar dari 0,5”.

Untuk menguji reliabilitas soal tes bentuk pilihan ganda yang akan digunakan dalam penelitian, peneliti akan menggunakan rumus KR-20 sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

k = jumlah item dalam instrumen

P_i = proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

q_i = 1 - P_i

S_t² = varians total

(Sugiyono 2012: 180)

Selain menggunakan rumus di atas, uji reliabilitas juga dapat dilakukan melalui SPSS versi 17 menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Kemudian hasil r_i dikonsultasikan dengan harga tabel r *product moment*, dengan menetapkan taraf signifikansi 5%, jika $r_i > r_{tabel}$, maka alat ukur dikatakan reliabel. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* melalui SPSS versi 17.

Dari kedua rumus tersebut, peneliti lebih memilih untuk menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* melalui SPSS versi 17. Hal ini karena penghitungan menggunakan SPSS lebih tepat dan akurat dibandingkan dengan menggunakan cara manual. Untuk mengetahui reliabel atau tidaknya data tersebut, dengan melihat nilai pada kolom *Cronbach's Alpha*. Nilai reliabilitas per item dilihat dari perbandingan antara *Cronbach's Alpha* r_{hitung} dan $r_{tabel}(0,396)$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item tersebut dikatakan reliabel. Setelah butir soal diuji melalui penghitungan dengan menggunakan SPSS versi 17, diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,938. Dengan demikian, 25 butir soal tersebut dapat dikatakan reliabel. Untuk penghitungan lebih lengkap tentang hasil reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 14.

Tabel 3.2 Data Hasil Reliabilitas Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.938	25

3.5.3 Tingkat Kesukaran Soal

Menurut Suryanto dan Djatmiko (2011: 5.22), “tingkat kesukaran merupakan salah satu karakteristik yang dapat menunjukkan kualitas butir soal tersebut apakah termasuk mudah, sedang, atau sukar. Suatu butir soal dikatakan

mudah apabila sebagian besar siswa dapat menjawab dengan benar. Tingkat kesukaran butir soal dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I = indeks tingkat kesukaran butir soal

B = jumlah peserta tes yang menjawab benar

N = jumlah seluruh peserta tes

Kriteria indeks kesulitan soal itu sebagai berikut:

0 - 0,30 = soal kategori sukar

0,31- 0,70 = soal kategori sedang

0,71- 1,00 = soal kategori mudah

(Sudjana 2009: 137)

Berdasarkan hasil uji coba dari 30 soal diperoleh soal yang mudah dan sedang. Soal dengan kategori mudah ada 25 soal yaitu nomor 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9,10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30. Soal dengan kategori sedang ada 5 soal yaitu soal nomor 4, 6, 21, 22, dan 24. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 15.

3.5.4 Daya Beda Soal

Daya beda butir soal merupakan seberapa jauh butir soal tersebut dapat membedakan kemampuan masing-masing individu peserta tes. Butir soal diharapkan dapat membedakan antara siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dan yang memiliki kemampuan rendah (Suryanto dan Djatmiko 2011: 5.23). Daya beda butir soal dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = indeks daya beda butir soal

P_A = proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

(Suryanto dan Djatmiko 2011: 5.23)

Menurut Fernandes (1984) yang dikutip oleh (Suryanto dan Djatmiko 2011: 5.24), kategori indeks daya beda butir soal yaitu sebagai berikut:

$D \geq 0,40$ = sangat baik

$0,30 \leq D < 0,40$ = baik

$0,20 \leq D < 0,30$ = sedang

$D < 0,20$ = tidak baik

(Suryanto dan Djatmiko 2011: 5.24)

Berdasarkan hasil uji coba 30 butir soal, diperoleh data bahwa 30 butir soal tersebut mempunyai daya beda yang sangat baik. Dengan demikian, 30 butir soal yang diujicobakan layak untuk dipakai yaitu dengan kriteria valid, reliabel dan mempunyai daya pembeda yang tidak jelek, sehingga soal tersebut dapat digunakan. Untuk keperluan pengambilan data, digunakan 15 soal dengan waktu 15 menit. Hasil uji daya beda selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16.

3.6 Panduan Pelaksanaan Penelitian

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada penelitian yang akan dilaksanakan. Untuk membantu pelaksanaan penelitian tersebut, peneliti membuat suatu panduan penelitian. Panduan penelitian itu berisi tentang hal-hal yang

berhubungan dengan kegiatan penelitian seperti, nama dan alamat sekolah yang akan ditempati, jumlah siswa kelas IV A dan IV B, jumlah sampel, perlakuan yang akan diberikan, serta waktu pelaksanaan penelitian. Data-data tersebut diperoleh sebelum pelaksanaan penelitian yang berasal dari data kelas atau data sekolah yang ada. Supaya lebih jelas telah diuraikan pada tabel di atas.

Tabel 3.3 Panduan Penelitian Eksperimen di SD Negeri Jatimulya 02

No	Kriteria	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	
1.	Tempat Penelitian	SD Negeri Jatimulya 02	SD Negeri Jatimulya 02	
	a. Alamat	Desa Jatimulya, Kec. Suradadi, Kab. Tegal	Desa Jatimulya, Kec. Suradadi, Kab. Tegal	
	b. Akreditasi	B	B	
2.	Kelas	IV A	IV B	
	a. Jumlah	28 siswa	28 siswa	
	b. Sampel	26 siswa	26 siswa	
3.	Kemampuan Awal	Menggunakan uji kesamaan rata-rata	Menggunakan uji kesamaan rata-rata	
	a. Data	Nilai tes awal	Nilai tes awal	
	b. Mata Pelajaran	IPS	IPS	
	c. Kelas	IV	IV	
4.	Perlakuan	Strategi <i>crossword puzzle</i>	Strategi konvensional	
5.	Tes Awal	Rabu, 3 April 2013 10.25-11.00	Rabu, 3 April 2013 10.25-11.00	
6.	Pembelajaran a. Pertemuan I	1) Hari	Kamis	Rabu
		2) Tanggal	11 April 2013	10 April 2013
		3) Waktu	09.00-10.10	09.00-10.10
		4) RPP	Terlampir	Terlampir
	b. Pertemuan II	1) Hari	Kamis	Rabu
		2) Tanggal	18 April 2013	17 April 2013
		3) Waktu	09.00-10.10	09.00-10.10
		4) RPP	Terlampir	Terlampir
	c. Pertemuan III	1) Hari	Kamis	Rabu
		2) Tanggal	25 April 2013	24 April 2013
		3) Waktu	09.00-10.10	09.00-10.10
		4) RPP	Terlampir	Terlampir
7.	Tes Akhir	Kamis, 25 April 2013 10.30-11.00	Rabu, 24 April 2013 10.30-11.00	

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzled* dan kelas kontrol mendapat pembelajaran dengan strategi konvensional.

Kegiatan penelitian dilaksanakan mulai bulan Februari sampai dengan Juli 2013 di Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal tahun pelajaran 2012/2013. Seluruh anggota populasi sebanyak 56 siswa, yaitu 28 siswa kelas IV A dan 28 siswa kelas IV B. Dari populasi tersebut masing-masing diambil sampel dengan jumlah 26 siswa. Pengambilan sampel tersebut menggunakan teknik *proportionate random sampling*, sedangkan banyak anggota sampel tersebut ditentukan melalui tabel Krecjie. Untuk daftar nama siswa sebagai anggota sampel secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 4 dan 5. Mata pelajaran yang dipilih oleh peneliti yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi Perkembangan Teknologi. Waktu pelaksanaannya selama tiga pertemuan pada kelas eksperimen dan kontrol. Hal tersebut disesuaikan dengan silabus dan kesepakatan peneliti dengan kedua guru kelas IV. Kedua kelas tersebut mendapatkan perlakuan yang sama yaitu tes awal, pembelajaran, dan tes akhir. Perbedaannya pada strategi yang digunakan pada saat pembelajaran. Di bawah ini akan dijelaskan tentang pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen dan kontrol.

4.1.1 Pelaksanaan Tes Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tanggal 6 April 2013 untuk mengetahui kemampuan awal siswa di kelas eksperimen dan kontrol tentang materi yang akan diajarkan. Pelaksanaan tes awal ini dibantu pengawasannya oleh kedua guru kelas IV.

4.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran

4.1.2.1 Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 11 April 2013 untuk pertemuan pertama, 18 April 2013 untuk pertemuan kedua, dan 25 April 2013 untuk pertemuan ketiga.

4.1.2.1.1 Pertemuan Pertama

Kegiatan pembelajaran kelas eksperimen pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 11 April 2013. Pembelajaran dimulai pada pukul 09.00 dan diakhiri pada pukul 10.10 (dua jam pelajaran). Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal berlangsung kurang lebih selama sepuluh menit, yang terdiri atas kegiatan pendahuluan dan penjelasan tujuan pembelajaran oleh guru.

Setelah itu, guru memulai kegiatan inti kurang lebih selama 45 menit yang meliputi penjelasan guru tentang Perkembangan Teknologi. Materi Perkembangan Teknologi tersebut terbagi menjadi 3 macam, yaitu teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Untuk pertemuan pertama guru memberikan materi tentang perkembangan teknologi produksi. Setelah guru menyampaikan materi tersebut, guru mengondisikan siswa untuk belajar dalam

kelompok. Terlebih dahulu guru membagi kelas menjadi 7 kelompok dengan memperhatikan agar siswa yang pintar dan kurang dapat menyebar dalam setiap kelompok. Di dalam kelompok, siswa mengerjakan LKS yang berbentuk lembar *crossword puzzle* yang telah dibagikan oleh guru. Contoh LKS dapat dilihat dalam lampiran 22.

Kelompok yang sudah dibentuk oleh guru mendapatkan LKS yang sama. Apabila kelompok mengalami kesulitan, maka kelompok tersebut boleh berkonsultasi dengan guru. Kemudian guru memasang lembar *crossword puzzle* di papan tulis. Selama diskusi berlangsung, guru memperhatikan proses diskusi tersebut dan membantu kelompok yang memerlukan penjelasan. Setelah selesai mengerjakan LKS, setiap perwakilan kelompok maju untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada lembar *crossword puzzle* dan menuliskan jawabannya di lembar *crossword puzzle* yang telah disiapkan oleh guru di papan tulis, sedangkan yang lain memperhatikan. Perwakilan kelompok tersebut maju secara bergantian dan diberi kesempatan yang sama untuk berpendapat. Setelah tiap perwakilan kelompok maju, guru mengonfirmasi jawaban yang telah disampaikan oleh siswa. Kemudian guru mengumumkan kelompok dengan nilai tertinggi dan kelompok yang mengerjakan dengan waktu tercepat. Guru memberikan penghargaan berupa bingkisan makanan kecil pada kelompok yang telah disebutkan.

Setelah itu, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian siswa melaksanakan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran tersebut. Tes dikerjakan secara individu dan tidak diperkenankan bekerjasama. Tes tersebut berlangsung kurang lebih selama tujuh menit. Soal dan kunci jawaban yang digunakan selengkapnya

ada pada lampiran 31 dan 32. Setelah siswa selesai mengerjakan tes, guru mengoreksi hasil kerja siswa dan mengumumkan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.

4.1.2.1.2 Pertemuan Kedua

Kegiatan pembelajaran kelas eksperimen pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 18 April 2013. Pembelajaran dimulai pada pukul 09.00 dan diakhiri pada pukul 10.10 (dua jam pelajaran). Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal berlangsung kurang lebih selama sepuluh menit, yang terdiri atas kegiatan pendahuluan dan penjelasan tujuan pembelajaran oleh guru.

Setelah itu, guru memulai kegiatan inti kurang lebih selama 45 menit yang meliputi penjelasan guru tentang Perkembangan Teknologi. Materi Perkembangan Teknologi tersebut terbagi menjadi 3 macam, yaitu teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Untuk pertemuan kedua guru memberikan materi tentang perkembangan teknologi komunikasi. Setelah guru menyampaikan materi tersebut, guru mengondisikan siswa untuk belajar dalam kelompok. Terlebih dahulu guru membagi kelas menjadi 7 kelompok dengan memperhatikan agar setiap kelompok terdiri dari laki-laki dan perempuan. Di dalam kelompok, siswa mengerjakan LKS yang berbentuk lembar *crossword puzzle* yang telah dibagikan oleh guru. Contoh LKS dapat dilihat dalam lampiran 23.

Kelompok yang sudah dibentuk oleh guru mendapatkan LKS yang sama. Apabila kelompok mengalami kesulitan, maka kelompok tersebut boleh berkonsultasi dengan guru. Kemudian guru memasang lembar *crossword puzzle* di

papan tulis. Selama diskusi berlangsung, guru memperhatikan proses diskusi tersebut dan membantu kelompok yang memerlukan penjelasan. Setelah selesai mengerjakan LKS, setiap perwakilan kelompok maju untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada lembar *crossword puzzle* dan menuliskan jawabannya di lembar *crossword puzzle* yang telah disiapkan oleh guru di papan tulis, sedangkan yang lain memperhatikan. Perwakilan kelompok tersebut maju secara bergantian dan diberi kesempatan yang sama untuk berpendapat. Setelah tiap perwakilan kelompok maju, guru mengonfirmasi jawaban yang telah disampaikan oleh siswa. Kemudian guru mengumumkan kelompok dengan nilai tertinggi dan kelompok yang mengerjakan dengan waktu tercepat. Guru memberikan penghargaan berupa bintang pada kelompok yang telah disebutkan.

Setelah itu, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian siswa melaksanakan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran tersebut. Tes dikerjakan secara individu dan tidak diperkenankan bekerjasama. Tes tersebut berlangsung kurang lebih selama tujuh menit. Soal dan kunci jawaban yang digunakan selengkapnya ada pada lampiran 33 dan 34. Setelah siswa selesai mengerjakan tes akhir, guru mengoreksi hasil kerja siswa dan mengumumkan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.

4.1.2.1.3 Pertemuan Ketiga

Kegiatan pembelajaran kelas eksperimen pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 25 April 2013. Pembelajaran dimulai pada pukul 09.00 dan diakhiri pada pukul 10.10 (dua jam pelajaran). Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan

awal berlangsung kurang lebih selama sepuluh menit, yang terdiri atas kegiatan pendahuluan dan penjelasan tujuan pembelajaran oleh guru.

Setelah itu, guru memulai kegiatan inti kurang lebih selama 45 menit yang meliputi penjelasan guru tentang Perkembangan Teknologi. Materi Perkembangan Teknologi tersebut terbagi menjadi 3 macam, yaitu teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Untuk pertemuan ketiga guru memberikan materi tentang perkembangan teknologi transportasi. Setelah guru menyampaikan materi tersebut, guru mengondisikan siswa untuk belajar dalam kelompok. Terlebih dahulu guru membagi kelas menjadi 7 kelompok dengan berbagai memperhatikan agar setiap kelompok terdiri dari laki-laki dan perempuan. Di dalam kelompok, siswa mengerjakan LKS yang berbentuk lembar *crossword puzzle* yang telah dibagikan oleh guru. Contoh LKS dapat dilihat dalam lampiran 24.

Kelompok yang sudah dibentuk oleh guru mendapatkan LKS yang sama. Apabila kelompok mengalami kesulitan, maka kelompok tersebut boleh berkonsultasi dengan guru. Kemudian guru memasang lembar *crossword puzzle* di papan tulis. Selama diskusi berlangsung, guru memperhatikan proses diskusi tersebut dan membantu kelompok yang memerlukan penjelasan. Setelah selesai mengerjakan LKS, setiap perwakilan kelompok maju untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada lembar *crossword puzzle* dan menuliskan jawabannya di lembar *crossword puzzle* yang telah disiapkan oleh guru di papan tulis, sedangkan yang lain memperhatikan. Perwakilan kelompok tersebut maju secara bergantian dan diberi kesempatan yang sama untuk berpendapat. Setelah tiap perwakilan kelompok maju, guru mengonfirmasi jawaban yang telah disampaikan oleh siswa.

Kemudian guru mengumumkan kelompok dengan nilai tertinggi dan kelompok yang mengerjakan dengan waktu tercepat. Guru memberikan penghargaan berupa bingkisan makanan kecil pada kelompok yang telah disebutkan.

Setelah itu, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian siswa melaksanakan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran tersebut. Tes dikerjakan secara individu dan tidak diperkenankan bekerjasama. Tes tersebut berlangsung kurang lebih selama tujuh menit. Soal dan kunci jawaban yang digunakan selengkapnya ada pada lampiran 35 dan 36. Setelah siswa selesai mengerjakan tes akhir, guru mengoreksi hasil kerja siswa dan mengumumkan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.

4.1.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol

Pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 10 April 2013 untuk pertemuan pertama, 17 April 2013 untuk pertemuan kedua, dan 24 April 2013 untuk pertemuan ketiga.

4.1.2.2.1 Pertemuan Pertama

Kegiatan pembelajaran kelas kontrol pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 April 2013. Pembelajaran dimulai pada pukul 09.00 dan diakhiri pada pukul 10.10 (dua jam pelajaran). Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal berlangsung kurang lebih selama sepuluh menit, yang terdiri atas kegiatan pendahuluan dan penjelasan tujuan pembelajaran oleh guru.

Setelah itu, guru memulai kegiatan inti kurang lebih selama 45 menit yang meliputi penjelasan guru tentang Perkembangan Teknologi. Materi

Perkembangan Teknologi tersebut terbagi menjadi 3 macam, yaitu teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Untuk pertemuan pertama guru memberikan materi tentang perkembangan teknologi produksi. Setelah guru menyampaikan materi tersebut, guru mengondisikan siswa untuk belajar dalam kelompok. Terlebih dahulu guru membagi kelas menjadi 7 kelompok. Di dalam kelompok, siswa mengerjakan LKS yang berbentuk lembar diskusi yang telah dibagikan oleh guru. Contoh LKS ada dalam RPP yang dilampirkan dalam lampiran 28.

Kelompok yang sudah dibentuk oleh guru mendapatkan LKS yang sama. Setelah selesai mengerjakan LKS, setiap perwakilan kelompok maju untuk memaparkan hasil diskusi kelompoknya, sedangkan yang lain memperhatikan. Perwakilan kelompok tersebut maju secara bergantian dan diberi kesempatan yang sama untuk berpendapat. Setelah tiap perwakilan kelompok maju, guru mengonfirmasi jawaban yang telah disampaikan oleh siswa. Kemudian guru mengumumkan kelompok dengan nilai tertinggi.

Setelah itu, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian siswa melaksanakan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran tersebut. Tes dikerjakan secara individu dan tidak diperkenankan bekerjasama. Tes tersebut berlangsung kurang lebih selama tujuh menit. Soal dan kunci jawaban yang digunakan selengkapnya ada pada lampiran 31 dan 32. Setelah siswa selesai mengerjakan tes akhir, guru mengoreksi hasil kerja siswa dan mengumumkan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.

4.1.2.2.2 Pertemuan Kedua

Kegiatan pembelajaran kelas kontrol pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 17 April 2013. Pembelajaran dimulai pada pukul 09.00 dan diakhiri pada pukul 10.10 (dua jam pelajaran). Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal berlangsung kurang lebih selama sepuluh menit, yang terdiri atas kegiatan pendahuluan dan penjelasan tujuan pembelajaran oleh guru.

Setelah itu, guru memulai kegiatan inti kurang lebih selama 45 menit yang meliputi penjelasan guru tentang Perkembangan Teknologi. Materi Perkembangan Teknologi tersebut terbagi menjadi 3 macam, yaitu teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Untuk pertemuan kedua guru memberikan materi tentang perkembangan teknologi komunikasi. Setelah guru menyampaikan materi tersebut, guru mengondisikan siswa untuk belajar dalam kelompok. Terlebih dahulu guru membagi kelas menjadi 7 kelompok. Di dalam kelompok, siswa mengerjakan LKS yang berbentuk lembar diskusi yang telah dibagikan oleh guru. Contoh LKS ada dalam RPP yang dilampirkan dalam lampiran 29.

Kelompok yang sudah dibentuk oleh guru mendapatkan LKS yang sama. Setelah selesai mengerjakan LKS, setiap perwakilan kelompok maju untuk memaparkan hasil diskusi kelompoknya, sedangkan yang lain memperhatikan. Perwakilan kelompok tersebut maju secara bergantian dan diberi kesempatan yang sama untuk berpendapat. Setelah tiap perwakilan kelompok maju, guru mengonfirmasi jawaban yang telah disampaikan oleh siswa. Kemudian guru mengumumkan kelompok dengan nilai tertinggi.

Setelah itu, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian siswa melaksanakan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran tersebut. Tes dikerjakan secara individu dan tidak diperkenankan bekerjasama. Tes tersebut berlangsung kurang lebih selama tujuh menit. Soal dan kunci jawaban yang digunakan selengkapnya ada pada lampiran 33 dan 34. Setelah siswa selesai mengerjakan tes akhir, guru mengoreksi hasil kerja siswa dan mengumumkan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.

4.1.2.2.3 Pertemuan Ketiga

Kegiatan pembelajaran kelas kontrol pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 24 April 2013. Pembelajaran dimulai pada pukul 09.00 dan diakhiri pada pukul 10.10 (dua jam pelajaran). Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal berlangsung kurang lebih selama sepuluh menit, yang terdiri atas kegiatan pendahuluan dan penjelasan tujuan pembelajaran oleh guru.

Setelah itu, guru memulai kegiatan inti kurang lebih selama 45 menit yang meliputi penjelasan guru tentang Perkembangan Teknologi. Materi Perkembangan Teknologi tersebut terbagi menjadi 3 macam, yaitu teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Untuk pertemuan ketiga guru memberikan materi tentang perkembangan teknologi transportasi. Setelah guru menyampaikan materi tersebut, guru mengondisikan siswa untuk belajar dalam kelompok. Terlebih dahulu guru membagi kelas menjadi 7 kelompok. Di dalam kelompok, siswa mengerjakan LKS yang berbentuk lembar diskusi yang telah dibagikan oleh guru. Contoh LKS ada dalam RPP yang dilampirkan dalam lampiran 30.

Kelompok yang sudah dibentuk oleh guru mendapatkan LKS yang sama. Setelah selesai mengerjakan LKS, setiap perwakilan kelompok maju untuk memaparkan hasil diskusi kelompoknya, sedangkan yang lain memperhatikan. Perwakilan kelompok tersebut maju secara bergantian dan diberi kesempatan yang sama untuk berpendapat. Setelah tiap perwakilan kelompok maju, guru mengonfirmasi jawaban yang telah disampaikan oleh siswa. Kemudian guru mengumumkan kelompok dengan nilai tertinggi.

Setelah itu, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian siswa melaksanakan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran tersebut. Tes dikerjakan secara individu dan tidak diperkenankan bekerjasama. Tes tersebut berlangsung kurang lebih selama tujuh menit. Soal dan kunci jawaban yang digunakan selengkapnya ada pada lampiran 35 dan 36. Setelah siswa selesai mengerjakan tes akhir, guru mengoreksi hasil kerja siswa dan mengumumkan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.

4.1.3 Pelaksanaan Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah pembelajaran dilaksanakan, peneliti melaksanakan tes akhir. Tes tersebut dilaksanakan di kelas eksperimen tanggal 25 April 2013 dan di kelas kontrol pada tanggal 24 April 2013. Tes akhir ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa di kelas eksperimen dan kontrol tentang materi yang telah diajarkan serta untuk mengetahui nilai tes akhir dibandingkan dengan nilai tes awal. Dari data yang diperoleh, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

4.2 Hasil Penelitian

Dalam hasil penelitian akan dibahas data nilai awal dan nilai akhir yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian. Data-data tersebut berupa data kuantitatif yang berupa data hasil belajar siswa. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan secara lengkap di bawah ini.

4.2.1 Analisis Data Hasil Belajar

Setelah pembelajaran dilaksanakan, selanjutnya mengolah data nilai hasil belajar siswa. Pada penelitian ini data yang digunakan yaitu nilai awal dan akhir kelas eksperimen serta nilai awal dan akhir kelas kontrol.

4.2.1.1 Data Hasil Uji Coba Soal

Uji coba soal dilaksanakan pada tanggal 3 April 2013. Peserta uji coba yaitu seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 sebanyak 26 siswa. Soal uji coba sebanyak 30 soal. Selanjutnya, hasil jawaban siswa dianalisis setiap butirnya. Hasil analisis butir soal dapat dilihat pada lampiran 12. Hasil analisis butir soal ini yang akan dijadikan sebagai data uji instrumen seperti uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Dari hasil analisis tersebut dipilih 15 soal yang memenuhi syarat untuk digunakan sebagai tes awal dan tes akhir.

4.2.1.2 Data Nilai Tes Awal

Sebelum pembelajaran dimulai, siswa melaksanakan tes awal. Tes awal dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kontrol dengan soal yang sama untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan uji kesamaan rerata antarkelas. Berikut ini akan dijelaskan nilai tes awal dari kelas eksperimen dan kontrol.

4.2.1.2.1 Nilai Kelas Eksperimen

Data nilai tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kontrol. Tes awal dilaksanakan pada saat awal pembelajaran.

Rerata nilai tes awal kelas eksperimen sebesar 47,95. Berdasarkan data nilai tes awal kelas eksperimen pada lampiran 37 dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen

No Kelas	Kelas Interval	Frekuensi
1	13-25	2
2	26-38	4
3	39-51	9
4	52-64	6
5	65-77	3
6	78-90	2
Jumlah Total		26
Rerata		47,95

4.2.1.2.2 Nilai Kelas Kontrol

Kelas kontrol memiliki rerata nilai 45,13. Berdasarkan data nilai tes awal kelas kontrol pada lampiran 38 dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol

No Kelas	Kelas Interval	Frekuensi
1	13-25	4
2	26-38	7
3	39-51	6
4	52-64	2
5	65-77	4
6	78-90	3
Jumlah Total		26
Rerata		45,13

4.2.1.3 Data Nilai Tes Akhir

Tes akhir dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerima pembelajaran. Untuk kelas eksperimen guru menerapkan strategi *crossword puzzle* dan kelas kontrol guru menerapkan strategi konvensional. Soal

yang digunakan pada tes akhir sama dengan soal yang digunakan saat tes awal. Tes akhir dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar pada kedua kelas tersebut. Berikut ini akan dijelaskan hasil tes akhir pada kelas eksperimen dan kontrol.

4.2.1.3.1 Nilai Kelas Eksperimen

Soal-soal yang sudah dihitung validitas dan reliabilitasnya serta sudah diberikan untuk tes awal kemudian digunakan untuk tes akhir. Soal untuk tes akhir dalam kelas eksperimen terdiri dari 15 soal dengan bentuk pilihan ganda dan empat alternatif jawaban. Dari hasil tes akhir diperoleh rerata nilai sebesar 78,72. Nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah sebesar 46,67. Hasil tes akhir dapat dilihat pada lampiran 37. Dari data tersebut dapat dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Kelas Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen

No Kelas	Kelas Interval	Frekuensi
1	41-50	2
2	51-60	4
3	61-70	3
4	71-80	5
5	81-90	4
6	91-100	8
Jumlah Total		26
Rerata		78,72

4.2.1.3.2 Nilai Kelas Kontrol

Soal yang digunakan pada kelas kontrol sama dengan soal yang digunakan pada kelas eksperimen. Soal untuk tes akhir dalam kelas kontrol terdiri dari 15 soal dengan bentuk pilihan ganda dan empat alternatif jawaban. Dari hasil tes akhir diperoleh rerata nilai sebesar 67,69. Nilai tertinggi yaitu 100, dan nilai

terendah sebesar 46,67. Hasil tes akhir dapat dilihat pada lampiran 38. Dari data tersebut dapat dibuat tabel distribusi frekuensi kelas sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol

No Kelas	Kelas Interval	Frekuensi
1	41-50	4
2	51-60	8
3	61-70	4
4	71-80	5
5	81-90	1
6	91-100	4
Jumlah Total		26
Rerata		67,69

4.2.2 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilaksanakan untuk menguji data yang sudah didapatkan, sehingga bisa diuji hipotesisnya. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan secara lebih lengkap di bawah ini.

4.2.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Dalam pendekatan statistika parametrik, setidaknya ada dua teknik statistika yang dapat digunakan untuk pengujian normalitas, yaitu uji *Liliefors* dan *Chi Kuadrat* (Matondang 1992). Teknik *Liliefors* menggunakan pendekatan pemeriksaan data individu dalam keseluruhan (kelompok). Prosedurnya akan menjadi rumit apabila jumlah data cukup banyak. Karena itu, teknik *Liliefors* biasanya digunakan untuk rentang data yang relatif sedikit (<100), sedangkan untuk rentangan yang lebih besar digunakan teknik *Chi Kuadrat* dengan menguji data berkelompok.

Uji normalitas data pada penelitian ini, akan menggunakan teknik uji *Liliefors* pada kolom *Kolmogorov Smirnov* menggunakan SPSS versi 17. Keputusan uji dan penarikan simpulan diambil pada taraf signifikansi 5%. Apabila nilainya di atas 0,05, maka distribusi data dinyatakan normal dan apabila nilainya di bawah 0,05, maka data diinterpretasikan berdistribusi tidak normal. Uji normalitas data ini dilakukan supaya peneliti dapat mengetahui data yang diperoleh normal atau tidak, sehingga peneliti dapat menentukan rumus uji hipotesis yang akan digunakan.

Pada penelitian ini, hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kolom *Kolmogorov Smirnov* pada kelas eksperimen yaitu 0,153 dan kelas kontrol sebesar 0,158. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data hasil tes akhir berdistribusi normal. Hasil penghitungan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 17 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5 Normalitas Data Tes Akhir

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Eksperimen	.147	26	.153	.926	26	.064
	Kontrol	.146	26	.158	.916	26	.037

a. Lilliefors Significance Correction

Untuk hasil selengkapnya bisa dilihat pada lampiran 39.

4.2.2.2 Uji Homogenitas (Uji Kesamaan Varians)

Pada dasarnya uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki terpenuhi atau tidak sifat homogen pada varians antarkelompok dan untuk dapat menentukan rumus t-test yang akan digunakan. Uji ini dilakukan terhadap skor hasil belajar yang akan dikenai analisis varians.

Pengujian homogenitas varians suatu kelompok data dapat dilakukan dengan cara Uji F (*Levene's Test*) dan Uji *Bartlett*. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan rumus Uji F pada SPSS versi 17 dengan taraf signifikansi 5%. Jika $F_h \leq F_t$, maka H_0 diterima dan berarti varians homogen. Dalam penelitian ini ada dua kelompok data yang akan diuji yaitu data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun proses pengujian dan rumus yang digunakan untuk pengujian homogenitas varians kelompok data yaitu sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

(Sugiyono 2012: 260)

Dari hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS 17 yang dilakukan, diketahui nilai signifikansi dari kolom *Levene's Test for Equality of Variances* menunjukkan nilai signifikansinya 0,936. Jadi, dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelas tersebut homogen. Hasil penghitungan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.6 Homogenitas Data

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Nilai	Equal variances assumed	0,007	0,936
	Equal variances not assumed		

Untuk hasil selengkapnya bisa dilihat pada lampiran 40.

4.2.3 Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)

Analisis data dilakukan untuk menguji hasil belajar IPS materi Perkembangan Teknologi dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah masing-masing memperoleh pembelajaran. Analisis data ini dilakukan

untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa, yang dalam hal ini yaitu kelompok eksperimen. Analisis data ini akan menggunakan rumus uji-t yang menunjukkan ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok yang akan dibandingkan. Uji hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu uji dua pihak. Apabila harga t hitung (t_h) > t tabel (t_t), maka H_a diterima dan H_o ditolak. Untuk rumus uji-t yang dapat digunakan ada dua macam pilihan. Peneliti dapat menentukan rumus yang akan digunakan setelah peneliti mengetahui jumlah sampel dan homogenitas variansnya. Kedua rumus tersebut sebagai berikut:

(1) Sparated varians

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata nilai kelompok I

\bar{X}_2 = Rata-rata nilai kelompok II

S_1 = Simpangan baku kelompok kontrol

S_2 = Simpangan baku kelompok eksperimen

n_1 = Jumlah sampel variabel I

n_2 = Jumlah sampel variabel II

Rumus ini dapat digunakan apabila:

$n_1 = n_2$ dan varians homogen

$n_1 = n_2$ dan varians tidak homogen

$n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogen

(Sugiyono 2012: 258-9)

(2) Polled varians

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = Rata-rata nilai kelompok I

\bar{X}_2 = Rata-rata nilai kelompok II

S_1 = Simpangan baku kelompok kontrol

S_2 = Simpangan baku kelompok eksperimen

n_1 = Jumlah sampel variabel I

n_2 = Jumlah sampel variabel II

Rumus ini dapat digunakan apabila:

$n_1 = n_2$ dan varians homogen

$n_1 \neq n_2$ dan varians homogen

$n_1 = n_2$ dan varians tidak homogen (Sugiyono 2012: 258-9)

Namun, dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus *independent samples test* karena penelitian yang dilakukan menggunakan dua sampel yang berjumlah sama dan homogen (Sugiyono 2012: 258). Selain itu, rumus tersebut digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan (Priyatno 2010: 32). Pengujian hipotesis tersebut menggunakan SPSS 17 dengan taraf signifikansi 0,025%. Peneliti menggunakan teknik ini, karena penelitian yang dilakukan menggunakan dua sampel yang berjumlah sama dan homogen (Sugiyono 2012: 258). Selain itu, teknik tersebut juga untuk menunjukkan bentuk hipotesis berbentuk komparatif (dua sampel) independen.

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis menggunakan program SPSS versi 17. Menu yang digunakan yaitu *analyze-compare-means* dilanjutkan *independent samples t-test*. Di dalam uji dua pihak berlaku ketentuan, jika $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak (Sugiyono 2012: 147). Hasil penghitungan uji hipotesis dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis
Independent Sampels t-test

t-test for Equality of Means						
					95% Confidence Interval of the Difference	
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
2.374	50	.021	11.02577	4.64396	1.69810	20.35344
2.374	49.935	.021	11.02577	4.64396	1.69780	20.35374

Penghitungan dapat dilihat dari kolom *t tes for equality of means* yang diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($2,374 > 2,007$) dan taraf signifikansinya $0,021 < 0,025$. Mengacu pada ketentuan pengambilan keputusan uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, terdapat perbedaan secara signifikan pada hasil belajar IPS materi Perkembangan Teknologi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 antara yang mendapat pembelajaran strategi *crosswordpuzzle* dan yang konvensional. Untuk hasil selengkapnya bisa dilihat pada lampiran 41.

4.3 Pembahasan

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Februari sampai dengan Juli 2013 pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 semester 2. Tujuan penelitian ini yaitu untuk membandingkan hasil belajar siswa kelas IV

antara kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan penerapan strategi *crossword puzzle* dan kelas kontrol yang menerapkan strategi konvensional. Strategi *crossword puzzle* dapat memberikan perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan, karena strategi ini sesuai dengan kondisi anak usia sekolah dasar yang merupakan usia bermain, artinya bahwa siswa usia sekolah dasar lebih tertarik pada hal-hal yang bersifat permainan dan menyenangkan (Siddiq, Munawaroh, dan Sungkono 2008: 2.14-5).

Melalui strategi *crossword puzzle*, siswa secara tidak langsung belajar dengan bermain tebak-tebakan, yaitu menebak jawaban yang benar dari pertanyaan yang ada dan sesuai dengan kotak yang tersedia. Strategi *crossword puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang di dalamnya dapat menerapkan diskusi kelompok. Zaini, Munthe, dan Aryani (2008: 71) mengatakan bahwa “*Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal”.

Sebagaimana seperti yang dikatakan oleh Sugiharti (2005) yang dikutip oleh Uma dalam skripsinya (2009) kelebihan strategi *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran antara lain yaitu: (1) dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, rasa keingintahuan, serta rasa percaya diri pada setiap siswa. Strategi ini dapat memacu siswa untuk lebih menggali konsep-konsep materi yang diajarkan; (2) siswa dapat belajar untuk lebih menggali potensi diri dan dapat lebih menghargai talenta yang telah dianugerahkan Tuhan kepadanya. Selain itu, siswa juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing; (3) mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam bentuk interaksi baik

antara siswa dan guru maupun antara siswa dan siswa lainnya. Bahkan interaksi ini lebih didominasi oleh interaksi antara siswa dan siswa, sedangkan guru hanya bersifat sebagai moderator saja; (4) mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi pada siswa sehingga dapat hasil belajar yang diperoleh juga lebih baik; (5) Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Pada penelitian ini, peneliti telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan prosedur pelaksanaan strategi *crossword puzzle*. Sepertiyang dipaparkanoleh Zaini, Munthe, dan Aryani, bahwa langkah-langkah pembelajaran tersebut antara lain yaitu antara lain: (1) tuliskan kata-kata kunci, terminologi, atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan; (2) buatlah *crossword puzzle* sederhana dengan kotak berwarna putih yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih. Hitamkan bagian yang tidak diperlukan; (3) buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya dari kata-kata yang telah dibuat atau membuat pernyataan-pernyataan yang mengarah pada kata tersebut; (4) bagikan *crossword puzzle* tersebut kepada siswa, bisa kepada individu atau kelompok; (5) beri batasan waktu untuk siswa mengerjakan *crossword puzzle* tersebut; (6) beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar (Zaini, Munthe, dan Aryani 2008: 71).

Dari pernyataan di atas, untuk poin satu sampai tiga guru telah mempersiapkannya sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas, sedangkan untuk poin empat sampai enam guru melakukannya ketika pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini diperkuat dengan lembar observasi yang diisi

oleh guru kelas IV A berdasarkan pengamatannya selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi tersebut dapat dilihat pada lampiran 42.

Sesuai dengan desain penelitian, pada penelitian ini sebelum dilakukan pembelajaran pada kedua kelompok, terlebih dahulu diadakan tes awal. Tes awal ini dilakukan sebagai syarat dari desain yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*, dimana desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* yang menggunakan tes awal dan tes akhir (Sugiyono 2012: 118). Selain itu, tes awal ini juga dimaksudkan untuk mengumpulkan data awal siswa agar peneliti dapat mengetahui kondisi awal kedua kelompok tersebut. Subjek penelitian berasal dari kondisi pengetahuan awal yang sama. Pengetahuan awal dalam penelitian ini yaitu data nilai tes awal sebelum diberi perlakuan.

Dari pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa sebelum pembelajaran peneliti melaksanakan tes awal pada kelas eksperimen dan kontrol. Memperhatikan data nilai tersebut dapat diketahui bahwa rerata nilai tes awal kelas eksperimen yaitu 47,95 dan kontrol sebesar 45,13. Dengan selisih yang tidak begitu jauh, berarti peneliti dapat menggunakan kedua kelas tersebut untuk penelitian.

Selanjutnya, setelah peneliti melaksanakan pembelajaran, peneliti melaksanakan tes akhir untuk mendapatkan nilai hasil belajar siswa. Kemudian nilai tersebut diuji normalitas, homogenitas, dan selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Sudjana (2009: 22) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil

belajar dari Bloom dalam Sudjana (2009: 22-33) yang secara garis besar membaginya menjadi 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pada penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan untuk menganalisis data nilai kognitif. Dari penelitian tersebut diperoleh rerata nilai hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar (lebih dari 65) yaitu 76,26, sedangkan rerata nilai pada kelompok kontrol yaitu 54,74 yang artinya belum mencapai nilai ketuntasan belajar. Terjadinya perbedaan hasil belajar ini salah satunya karena penerapan strategi *crossword puzzle* pada kelompok eksperimen. Sesuai dengan desain penelitian yang digunakan, keefektifan strategi *crossword puzzle* pada hasil belajar IPS materi perkembangan teknologisiswa kelas IV yaitu $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3) = (76,26 - 47,95) - (54,74 - 45,13) = 18,70$. Dari hasil pengujian hipotesis tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima.

Selain itu, pengujian hipotesis juga diperkuat dengan menggunakan SPSS versi 17. Namun, sebelum dilaksanakan pengujian hipotesis menggunakan SPSS versi 17, peneliti terlebih dahulu menguji normalitas data tersebut yang berupa nilai signifikansi dalam kolom *Levene's test of Equality of Variances* sebesar $0,936 > 0,05$. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa data itu homogen. Homogenitas data perlu dilakukan, karena salah satu asumsi yang harus dipenuhi dalam uji t (parametris) yaitu data yang dibandingkan harus homogen (Sugiyono 2012: 202). Untuk uji akhir dilihat dari kolom *t tes for equality of means* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,374 > 2,007$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Memperhatikan data tersebut disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV pada materi Perkembangan Teknologi antara yang menerapkan

strategi *crossword puzzle* dan yang menerapkan strategi konvensional. Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan strategi *crossword puzzle* efektif terhadap materi tertentu pada mata pelajaran yang berbeda.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal menunjukkan bahwa:

- (1) Ada perbedaan secara signifikan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 pada materi Perkembangan Teknologi antara yang menerapkan strategi *crossword puzzle* dan yang menerapkan strategi konvensional.
- (2) Pembelajaran dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menerapkan strategi konvensional pada mata pelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi. Keefektifan strategi *crossword puzzle* ini bisa dilihat dari rerata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen 78,72 dan kontrol 67,69. Selain itu, hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,374 > 2,007$), yang berarti H_0 **diterima**. Hal tersebut menunjukkan bahwa strategi *crossword puzzle* lebih efektif dibandingkan dengan strategi konvensional.

5.2 Saran

- (1) Disarankan kepada guru untuk menerapkan strategi *crossword puzzle* dalam melaksanakan pembelajaran.

- (2) Sebelum menggunakan strategi *crossword puzzle*, hendaknya guru merencanakan dengan baik pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga pelaksanaannya dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.
- (3) Strategi *crossword puzzle* supaya disosialisasikan dan dijadikan alternatif dalam pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- (4) Guru supaya mengembangkan strategi *crossword puzzle* sesuai dengan keadaan yang ada.
- (5) Guru supaya melakukan variasi pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan strategi *crossword puzzle* sesuai dengan yang diperlukan dengan tujuan agar pembelajaran dapat lebih efektif.

Lampiran 1

Silabus

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : IV/ 2

Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media	Penilaian	Sumber Belajar	Alokasi waktu
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
2.3.Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	Perkembangan Teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan jenis-jenis teknologi untuk berproduksi yang digunakan masyarakat pada masa lalu dan masa kini. 	1. Siswa mendiskusikan tentang perbandingan jenis-jenis teknologi produksi pada masa lalu dan teknologi produksi pada masa sekarang.				2 x 35 menit
		<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan alat-alat teknologi komunikasi yang digunakan masyarakat setempat pada masa lalu dan masa kini. 	2. Siswa menyebutkan dan membandingkan alat-alat komunikasi dari yang paling tradisional sampai yang paling modern.				2 x 35 menit
		<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan jenis-jenis teknologi transportasi pada masa lalu dan masa kini. 	3. Siswa mendiskusikan jenis-jenis transportasi tradisional dan transportasi modern serta manfaat menggunakan transportasi.				2 x 35 menit

Lampiran 2

Silabus Kelas Eksperimen

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : IV A/2

Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media	Penilaian	Sumber Belajar	Alokasi waktu
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
2.3. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	Perkembangan Teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan jenis-jenis teknologi untuk berproduksi yang digunakan masyarakat pada masa lalu dan masa kini. • Membandingkan alat-alat teknologi komunikasi yang digunakan masyarakat setempat pada masa lalu dan masa kini. • Membandingkan 	<p>Kegiatan Pendahuluan Guru: Mengucapkan salam, menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa, mengondisikan siswa, mempresensi kehadiran siswa, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa, serta memberikan motivasi.</p> <p>Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi Guru: Menjelaskan materi perkembangan teknologi, memasang lembar <i>crossword</i> 	Lembar teka-teki silang	Penilaian LKS Soal Evaluasi		2 x 35 menit

		<p>jenis-jenis teknologi transportasi pada masa lalu dan masa kini.</p>	<p><i>puzzle</i> di papan tulis, menjelaskan cara mengerjakan lembar <i>crossword puzzle</i>, dan membimbing siswa mengerjakan lembar <i>crossword puzzle</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborasi Siswa: dibagi menjadi 7 kelompok, siswa mengerjakan lembar <i>crossword puzzle</i>, dan perwakilan kelompok satu per satu maju untuk mengisi lembar <i>crossword puzzle</i> yang ada di papan tulis. • Konfirmasi Wakil kelompok diberi kesempatan untuk mengisi lembar <i>crossword puzzle</i> yang ditempel di papan tulis. <p>Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibimbing untuk membuat simpulan • Siswa secara individual mengerjakan LKS. • Guru memberikan PR. • Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 				
--	--	---	--	--	--	--	--

Lampiran 3

Silabus Kelas Kontrol

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : IV B/2

Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Media	Penilaian	Sumber Belajar	Alokasi waktu
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
2.3.Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	Perkembangan Teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan jenis-jenis teknologi untuk berproduksi yang digunakan masyarakat pada masa lalu dan masa kini. • Membandingkan alat-alat teknologi komunikasi yang digunakan masyarakat setempat pada masa lalu dan masa kini. 	<p>Kegiatan Pendahuluan Guru: Mengucapkan salam, menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa, mengondisikan siswa, mempresensi kehadiran siswa, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa, serta memberikan motivasi.</p> <p>Kegiatan inti • Eksplorasi Guru:</p>	Lembar diskusi siswa	Penilaian LKS Soal Evaluasi		2 x 35 menit

		<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan jenis-jenis teknologi transportasi pada masa lalu dan masa kini. 	<p>Menjelaskan materi perkembangan teknologi, membagi lembar diskusi siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborasi Siswa: dibagi menjadi 7 kelompok dan mengerjakan lembar lembar diskusi bersama kelompoknya. • Konfirmasi Wakil kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. <p>Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibimbing untuk membuat simpulan • Siswa secara individual mengerjakan LKS. • Guru memberikan PR. • Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 				
--	--	--	---	--	--	--	--

Lampiran 4



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
 DINAS DIKPORA KABUPATEN TEGAL
 UPT DINAS DIKPORA KECAMATAN SURADADI
SD NEGERI JATIMULYA 02

Jln. Jatibogor-Kertasari Ds. Jatimulya Kec. Suradadi Kab. Tegal Kode Pos 52182

Daftar Siswa Kelas Eksperimen

NOMOR			NAMA SISWA	L/P
URUT	INDUK	NISN		
1	3308	0033358594	A. Nur Fadilah	L
2	3522	0024735921	Adi Prasetya	L
3	3306	0033358606	Agus Riyanto	L
4	3307	0033358592	Ahmad Faris Zulhaq	L
5	3311	0033358589	Akhmad Fajar .M	L
6	3312	0033358602	Akhmad Khoirul Arifin	L
7	3517	0030793423	Akhmad Nurhamdani	L
8	3313	0033358605	Alfan Izza Sabilla	L
9	3314	0033358581	Alfin Barnadji Aqil	L
10	3316	0033358578	Arfan Haqiqi	L
11	3319	0033358601	Aris Setiawan	L
12	3320	0033358608	Bagus Ramdhani	L
13	3321	0033358595	Dahril Maksudi	L
14	3523	0031627243	Desy Ratnasari	P
15	3323	0026790993	Dimas Amrulloh	L
16	3325	0026974744	Erik Saputra	L
17	3415	0035491506	Fahmi Ngairul Huda	L
18	3326	0026791004	Fani Etika Sari	P
19	3327	0033358580	Fenyta Issandi	P
20	3331	0033358599	Iin Maslikha	P
21	3332	0033358600	Iqbal Dwi Asmaji	L
22	3335	9993323766	Jamaludin	L
23	3336	0033358610	Khumaedi	L
24	3337	0033358604	Krisna Yoga P.	L
25	3339	0033358603	Maja Fadilah	P
26	3418	0035491510	Putri Sakinah Anggraeni	P

Lampiran 5



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS DIKORA KABUPATEN TEGAL
UPT DINAS DIKORA KECAMATAN SURADADI
SD NEGERI JATIMULYA 02

Jln. Jatibogor-Kertasari Ds. Jatimulya Kec. Suradadi Kab. Tegal Kode Pos 52182

Daftar Siswa Kelas Kontrol

NOMOR			NAMA SISWA	L/P
URUT	INDUK	NISN		
1	3341	0026791008	Miftah Khusurur	L
2	3343	0026790994	M. Faqih Saripudin	L
3	3344	0033358588	M. Imam Ariski	L
4	3342	0033358607	Miko Adi Saputra	L
5	3347	0033358584	Nur Kholis	L
6	3346	0033358590	Nurdianah	P
7	3349	0026791010	Nurul Aeni	P
8	3416	0028412615	Putri Hamidah	P
9	3351	0033358583	Putri Khoirunisah	P
10	3352	0033358609	Riski Amaliyah	P
11	3353	0010102266	Rizal Muhemin	L
12	3355	0026790997	Rochyati	P
13	3356	0033358596	Sahrul Ma'arip	L
14	3358	0026790978	Samurih	L
15	3359	0033358586	Satrio Setiawan	L
16	3360	0033358598	Siti Ajizah	P
17	3361	0040233325	Siti Karisma	P
18	3363	0033355440	Sony C. Kurniawan	L
19	3364	0033554393	Sri Dewi Khotimah	P
20	3365	0033554400	Stefani Ayu Lestari	P
21	3366	0033554392	Teddy Saputra	L
22	3367	0033554398	Teguh Eka Prasetya	L
23	3368	0033554396	Tri Winarni	P
24	3381	0026974740	Trisno	L
25	3369	0026974743	Uun Kurniati	P
26	3372	0033554402	Wandi Fahrizal	L

Lampiran 6



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
 DINAS DIKORA KABUPATEN TEGAL
 UPT DINAS DIKORA KECAMATAN SURADADI
SD NEGERI JATIMULYA 02

Jln. Jatibogor-Kertasari Ds. Jatimulya Kec. Suradadi Kab. Tegal Kode Pos 52182

Daftar Siswa Kelas Uji Coba

NOMOR		NAMA SISWA	L/P
URUT	NISN		
1.	0026974745	Figo Mulya Pratama	L
2.	0010102275	Ahmad Rizki	L
3.	0010102265	Mukti Priyanto	L
4.	0026791005	Maulina Safitri	P
5.	0026790974	Nilma Dwi Arista	P
6.	0026790983	Nur Kusumawati	P
7.	0026790975	Ndaru Naqsobandi	L
8.	0026790987	Nur Rohmah	P
9.	0026790988	Fipit Khasbiyatun Janah	P
10.	0026790976	Veni Nandayani	P
11.	0010102271	Serih Sudrajat	L
12.	0010102285	Sachiroh	P
13.	0010102277	Siti Nurkhotijah	P
14.	0010102267	Siti Mukhayanah	P
15.	0010102261	Sinta Widiarti	P
16.	0010102274	Taofik Kurohman	L
17.	0010102260	Tarjuki	L
18.	0026790973	Uli Azmi	L
19.	0033358579	Windi Sumekar	P
20.	0010102258	Wahyudi	L
21.	0033358585	Windawati	P
22.	0010209647	Mohammad Ilham	L
23.	0026974746	Dafa Nurhaekal	L
24.	0026974742	Ahmad Saqofik	L
25.	0011063300	Mokhammad Fauzian Anasrul	L
26.	0011076298	Agus Prihanto	L

Lampiran 7

Jadwal Pelajaran Kelas Eksperimen

NO	WAKTU	HARI					
		SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU
1.	07.00 - 07.35	Upacara	Matematika	B. Indonesia	Matematika	B. Inggris	Penjasorkes
2.	07.35 - 08.10	Upacara	Matematika	B. Indonesia	Matematika	B. Inggris	Penjasorkes
3.	08.10 - 08.45	PAI	Matematika	B. Indonesia	Matematika	B. Indonesia	Penjasorkes
	08.45 - 09.00	ISTIRAHAT					
4.	09.00 - 09.35	PAI	B. Indonesia	IPA	IPS	SBK	Penjasorkes
5.	09.35 - 10.10	PAI	B. Indonesia	IPA	IPS	SBK	IPS
	10.10 - 10.25	ISTIRAHAT					
6.	10.25 - 11.00	PKn	Bahasa Jawa	SBK	IPA		KKG
7.	11.00 - 11.35	PKn	Bahasa Jawa	SBK	IPA		KKG
8.	11.35 - 12.10	Pengayaan/Remidi	BK	Pengayaan/Remidi	BK		

Jadwal Pelajaran Kelas Kontrol

NO	WAKTU	HARI					
		SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU
1.	07.00 - 07.35	Upacara	Matematika	B. Indonesia	Matematika	B. Inggris	Penjasorkes
2.	07.35 - 08.10	Upacara	Matematika	B. Indonesia	Matematika	B. Inggris	Penjasorkes
3.	08.10 - 08.45	PAI	Matematika	B. Indonesia	Matematika	B. Indonesia	Penjasorkes
	08.45 - 09.00	ISTIRAHAT					
4.	09.00 - 09.35	PAI	B. Indonesia	IPS	IPA	SBK	Penjasorkes
5.	09.35 - 10.10	PAI	B. Indonesia	IPS	IPA	SBK	IPS
	10.10 - 10.25	ISTIRAHAT					
6.	10.25 - 11.00	PKn	Bahasa Jawa	SBK	IPA		KKG
7.	11.00 - 11.35	PKn	Bahasa Jawa	SBK	IPA		KKG
8.	11.35 - 12.10	Pengayaan/Remidi	BK	Pengayaan/Remidi	BK		

Lampiran 8

Kisi-kisi Soal untuk Uji Coba

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Soal	Jenis Soal	Ranah kognitif	Kunci jawaban	Tingkat kesukaran		
						Mudah	Sedang	Sulit
2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	Siswa dapat membedakan antara teknologi tradisional dan modern.	1 16	Pilihan Ganda	C2	B B	v		
	Siswa dapat menyebutkan contoh alat produksi tradisional atau modern.	2 17		C1	C D	v		
	Disebutkan satu contoh alat produksi, siswa dapat menentukan tradisional atau modern.	3 18		C2	B B		v	
	Disebutkan ciri-ciri teknologi produksi, siswa dapat mengelompokkan secara tradisional atau modern.	4 19		C3	B B			v
	Disajikan gambar alat komunikasi, siswa dapat menentukan tradisional atau modern.	5 20		C1	D D		v	
	Siswa dapat menentukan contoh teknologi komunikasi modern atau tradisional.	6 21		C2	B B		v	
	Disebutkan ciri-ciri teknologi komunikasi, siswa dapat mengelompokkan secara tradisional atau modern.	7 22		C3	C C			v

	Disebutkan contoh alat komunikasi, siswa dapat menentukan tradisional atau modern.	8 23		C1	A A		v	
	Disajikan beberapa contoh alat komunikasi, siswa dapat menentukan tradisional atau modern.	9 24		C2	D D			v
	Siswa dapat menentukan contoh alat komunikasi tradisional atau modern.	10 25		C1	B A	v		
	Diajikan gambar alat transportasi, siswa dapat menentukan modern atau tradisional.	11 26		C1	C D		v	
	Disebutkan ciri teknologi transportasi, siswa dapat mengelompokkan tradisional atau modern.	12 27		C3	A A			v
	Disebutkan beberapa contoh alat transportasi, siswa dapat menentukan tradisional atau modern.	13 28		C2	C C			v
	Disebutkan contoh alat transportasi, siswa dapat menentukan tradisional atau modern.	14 29		C1	B D		v	
	Siswa dapat menentukan gambar contoh alat transportasi darat, laut, atau udara.	15 30		C2	D C		v	

No	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
B.	Konstruksi																														
5.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas.	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	√	√	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	√	√	√	X	√	√
6.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.				√	√					√				√						√	√					√			√	

No	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
16.	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17.	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
18.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/ kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	

Catatan:

Tegal, 15 Maret 2013

Penilai

Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd.
196110181988031002

No	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
B.	Konstruksi																														
5.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.				√	√					√				√						√	√					√				√

No	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
16.	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17.	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
18.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/ kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	

Catatan:

Tegal, 25 Maret 2013

Penilai

Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd.
196110181988031002

No	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
B.	Konstruksi																														
5.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.				√	√					√				√						√	√					√			√	

No	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
16.	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17.	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
18.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/ kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	

Catatan:

Tegal, 25 Maret 2013

Penilai

Dra. Sri Sami Asih, M.Kes.
19631224 198703 2 001

No	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
B.	Konstruksi																														
5.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8.	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.				√	√					√				√						√	√					√			√	

No	Aspek yang Diperhatikan	Nomor Soal																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
16.	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia baku.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
17.	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
18.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/ kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	

Catatan:

Tegal, 28 Maret 2013

Penilai

Hj. Sri Dayati, S.Pd.
19621109 198201 2 002

Lampiran 10

SOAL UJI COBA UNTUK TES AWAL DAN TES AKHIR

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Mata Pelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial

Waktu : 45 menit

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Teknologi yang prosesnya cepat merupakan teknologi
 - a. tradisional
 - b. modern
 - c. klasik
 - d. baru
2. Teknologi produksi modern yang digunakan untuk menggemburkan tanah pertanian yaitu
 - a. cangkul
 - b. kerbau
 - c. traktor
 - d. sepeda motor
3. Para petani menumbuk padi menggunakan lesung dan alu yang merupakan teknologi
 - a. modern
 - b. tradisional
 - c. baru
 - d. lama
4. Perhatikan pernyataan-pernyataan di bawah ini!

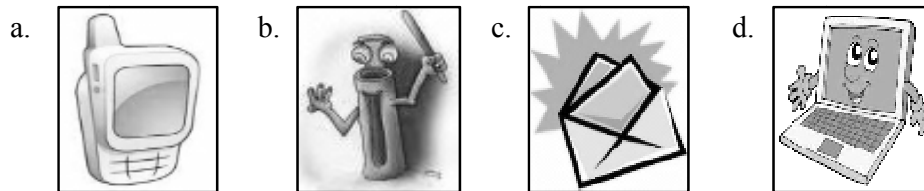
1. Peralatan cangkih.	4. Waktu produksi lama
2. Menggunakan tenaga manusia dan hewan.	5. Menggunakan mesin.
3. Tidak menimbulkan polusi	

 Ciri-ciri teknologi produksi tradisional yaitu
 - a. 1, 2, dan 3
 - b. 2, 3, dan 4
 - c. 3, 4, dan 5
 - d. 1, 3, dan 5
5. Gambar di bawah ini merupakan contoh teknologi komunikasi



- a. kuno
- b. maju
- c. tradisional
- d. modern

6. Di bawah ini yang termasuk teknologi komunikasi tradisional yaitu



7. Perhatikan pernyataan-pernyataan di bawah ini!

1. Jangkauan terbatas
2. Biaya murah
3. Informasi cepat diterima
4. Menggunakan alat canggih

Dari pernyataan di atas yang termasuk ciri-ciri teknologi komunikasi modern yaitu

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 1 dan 4

8. Telepon merupakan contoh teknologi komunikasi

- a. modern
- b. baru
- c. kuno
- d. tradisional

9. Perhatikan data berikut ini!

- | | | |
|--------------|--------------|-----------|
| 1. Handphone | 3. Surat | 5. Peluit |
| 2. Laptop | 4. Kentongan | |

Yang termasuk contoh teknologi komunikasi tradisional yaitu

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 4 dan 5

10. Dua contoh alat komunikasi tradisional yaitu

- a. telepon dan faksimili
- b. kentongan dan sandi
- c. telegraf dan radio
- d. internet dan HP

11. Gambar di samping merupakan contoh alat transportasi



- a. baru c. modern
b. lama d. tradisional

12. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

1. Menggunakan mesin canggih.
2. Menimbulkan polusi.
3. Dijalankan menggunakan tenaga manusia atau hewan.
4. Biaya mahal
5. Waktu tempuh lama

Yang merupakan ciri-ciri teknologi transportasi modern yaitu

- a. 1 dan 2 c. 3 dan 4
b. 2 dan 3 d. 4 dan 5

13. Perhatikan data di bawah ini!

1. Sepeda motor 4. Kereta api
2. Becak 5. Perahu layar
3. Pesawat

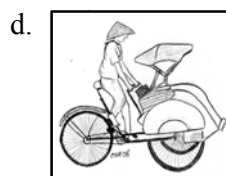
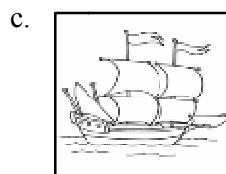
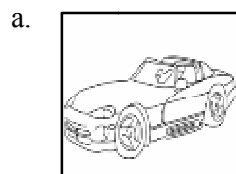
Yang termasuk teknologi transportasi modern yaitu

- a. 1 dan 2 c. 3 dan 4
b. 2 dan 3 d. 4 dan 5

14. Delman merupakan contoh alat transportasi

- a. kuno b. tradisional c. baru d. modern

15. Contoh teknologi transportasi darat tradisional yaitu

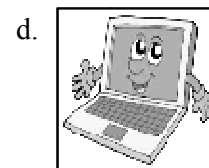
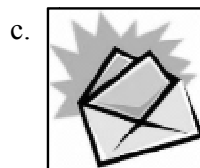


16. Teknologi yang menggunakan mesin canggih disebut teknologi
- tradisional
 - modern
 - klasik
 - baru
17. Salah satu alat tradisional yang biasa digunakan untuk menggemburkan tanah yaitu
- linggis
 - serok
 - sekop
 - cangkul
18. Perajin batik menggunakan canting untuk membuat batik. Canting tersebut merupakan teknologi produksi
- modern
 - tradisional
 - baru
 - lama
19. Perhatikan pernyataan-pernyataan di bawah ini!
- Menggunakan tenaga manusia.
 - Peralatan canggih.
 - Menggunakan mesin.
 - Waktu produksi cepat
 - Tidak menimbulkan polusi
- Ciri-ciri teknologi produksi modern yaitu
- 1, 2, dan 3
 - 2, 3, dan 4
 - 3, 4, dan 5
 - 1, 3, dan 5
20. Gambar di bawah ini merupakan contoh teknologi komunikasi



- kuno
- maju
- tradisional
- modern

21. Di bawah ini yang termasuk teknologi komunikasi tradisional yaitu



22. Perhatikan pernyataan-pernyataan di bawah ini!

1. Informasi cepat diterima
2. Menggunakan alat canggih
3. Jangkauan terbatas
4. Biaya murah

Ciri-ciri teknologi komunikasi tradisional yaitu

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 1 dan 4

23. Laptop merupakan contoh teknologi komunikasi

- a. modern
- b. baru
- c. kuno
- d. tradisional

24. Perhatikan data berikut ini!

1. Kentongan
2. Handphone
3. Peluit
4. Laptop
5. Surat

Contoh teknologi komunikasi modern yaitu

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 4 dan 5

25. Dua contoh alat komunikasi modern yaitu

- a. telepon dan surat
- b. kentongan dan sandi
- c. kentongan dan radio
- d. sandi dan HP

26.  Gambar di samping merupakan contoh alat transportasi

- a. baru
- b. lama
- c. modern
- d. tradisional

27. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

1. Dijalankan menggunakan tenaga manusia atau hewan.
2. Waktu tempuh lama.
3. Menggunakan mesin canggih.
4. Menimbulkan polusi.
5. Biaya mahal

Ciri-ciri teknologi transportasi tradisional yaitu

- a. 1 dan 2 b. 2 dan 3 c. 3 dan 4 d. 4 dan 5

28. Perhatikan data di bawah ini!

1. Sepeda motor
2. Pesawat
3. Perahu layar
4. Becak
5. Kereta api

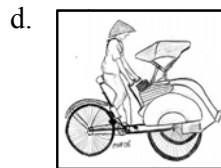
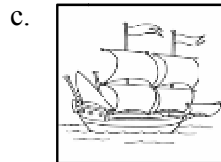
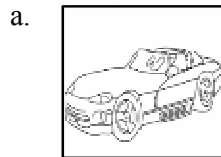
Contoh alat transportasi tradisional yaitu

- a. 1 dan 2 b. 2 dan 3 c. 3 dan 4 d. 4 dan 5

29. Kereta api merupakan contoh alat transportasi

- a. kuno c. baru
b. tradisional d. modern

30. Contoh alat transportasi air tradisional yaitu



Lampiran 11

Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran
Uji Coba Soal Tes Awal dan Tes Akhir

Nomor Soal	Kunci Jawaban	Skor	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	B	1	16	B	1
2	C	1	17	D	1
3	B	1	18	B	1
4	B	1	19	B	1
5	D	1	20	D	1
6	B	1	21	B	1
7	C	1	22	C	1
8	A	1	23	A	1
9	D	1	24	D	1
10	B	1	25	A	1
11	C	1	26	D	1
12	A	1	27	A	1
13	C	1	28	C	1
14	C	1	29	D	1
15	D	1	30	C	1
Skor Maksimal		15 + 15 = 30			

Ketentuan :

Jawaban benar diberi skor 1

Jawaban salah diberi skor 0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 12

DATA HASIL UJI COBA 30 BUTIR SOAL TERHADAP 26 SISWA

Nomor Siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Soal 26	Soal 27	Soal 28	Soal 29	Soal 30	Total	
1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24
2	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	9
3	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29
9	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	23
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	27
11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26
12	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	28
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	29
16	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	20
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
18	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
21	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	21
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
23	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	20
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
25	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7
26	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Σx	19	23	22	17	20	18	19	25	21	24	23	22	20	22	26	24	25	20	19	21	18	18	25	20	21	22	24	22	21	21		

Lampiran 14

HASIL UJI RELIABILITAS SOAL UJI COBA**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	19.54	34.258	.737	.933
SOAL2	19.38	35.446	.725	.934
SOAL3	19.42	34.974	.748	.934
SOAL4	19.62	34.966	.551	.937
SOAL6	19.58	34.734	.615	.935
SOAL7	19.54	34.338	.721	.934
SOAL9	19.46	34.578	.767	.933
SOAL10	19.35	36.875	.429	.937
SOAL11	19.38	35.046	.833	.933
SOAL12	19.42	36.334	.427	.938
SOAL13	19.50	34.820	.663	.935
SOAL14	19.42	35.214	.691	.934
SOAL16	19.35	35.675	.806	.934
SOAL18	19.50	34.740	.679	.934
SOAL20	19.46	35.378	.591	.936
SOAL21	19.58	34.414	.675	.934
SOAL22	19.58	35.614	.450	.938
SOAL23	19.31	36.942	.581	.937
SOAL24	19.50	36.260	.371	.939
SOAL25	19.46	36.258	.402	.938
SOAL26	19.42	35.214	.691	.934
SOAL27	19.35	35.675	.806	.934
SOAL28	19.42	35.854	.539	.936
SOAL29	19.46	36.018	.453	.937
SOAL30	19.46	36.578	.334	.939

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.938	25

Lampiran 15

UJI TINGKAT KESUKARAN SOAL UJI COBA

No Soal	Σ Siswa yang menjawab benar	Hasil	Tingkat Kesukaran
1	19	0,73	Mudah
2	23	0,88	Mudah
3	22	0,85	Mudah
4	17	0,65	Sedang
5	20	0,77	Mudah
6	18	0,69	Sedang
7	19	0,73	Mudah
8	25	0,96	Mudah
9	21	0,81	Mudah
10	24	0,92	Mudah
11	23	0,88	Mudah
12	22	0,85	Mudah
13	20	0,77	Mudah
14	22	0,85	Mudah
15	26	1,00	Mudah
16	24	0,92	Mudah
17	25	0,96	Mudah
18	20	0,77	Mudah
19	19	0,73	Mudah
20	21	0,81	Mudah
21	18	0,69	Sedang
22	18	0,69	Sedang
23	25	0,96	Mudah
24	20	0,77	Sedang
25	21	0,81	Mudah
26	22	0,85	Mudah
27	24	0,92	Mudah
28	22	0,85	Mudah
29	21	0,81	Mudah
30	21	0,81	Mudah

Lampiran 16

UJI DAYA BEDA SOAL UJI COBA

No Soal	Σ kelas atas yang menjawab benar	Σ kelas bawah yang menjawab benar	Hasil	DAYA BEDA
1	13	6	2,17	Sangat baik
2	13	10	1,30	Sangat baik
3	13	9	1,44	Sangat baik
4	13	4	3,25	Sangat baik
5	12	8	1,50	Sangat baik
6	13	5	2,60	Sangat baik
7	13	6	2,17	Sangat baik
8	13	12	1,08	Sangat baik
9	13	8	1,63	Sangat baik
10	13	11	1,18	Sangat baik
11	13	10	1,30	Sangat baik
12	13	9	1,44	Sangat baik
13	13	7	1,86	Sangat baik
14	13	9	1,44	Sangat baik
15	13	13	1,00	Sangat baik
16	13	11	1,18	Sangat baik
17	13	12	1,08	Sangat baik
18	13	7	1,86	Sangat baik
19	10	9	1,11	Sangat baik
20	13	8	1,63	Sangat baik
21	13	5	2,60	Sangat baik
22	11	7	1,57	Sangat baik
23	13	12	1,08	Sangat baik
24	13	7	1,86	Sangat baik
25	13	8	1,63	Sangat baik
26	13	9	1,44	Sangat baik
27	13	11	1,18	Sangat baik
28	12	10	1,20	Sangat baik
29	11	10	1,10	Sangat baik
30	12	9	1,33	Sangat baik

Lampiran 17

SOAL TES AWAL DAN TES AKHIR

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Waktu : 15 menit

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Teknologi yang prosesnya cepat merupakan teknologi
 - a. tradisional
 - b. modern
 - c. klasik
 - d. baru
2. Teknologi produksi modern yang digunakan untuk menggemburkan tanah pertanian yaitu
 - a. cangkul
 - b. kerbau
 - c. traktor
 - d. sepeda motor
3. Para petani menumbuk padi menggunakan lesung dan alu yang merupakan teknologi
 - a. modern
 - b. tradisional
 - c. baru
 - d. lama
4. Perhatikan pernyataan-pernyataan di bawah ini!
 1. Peralatan canggih.
 2. Menggunakan tenaga manusia dan hewan.
 3. Tidak menimbulkan polusi.
 4. Waktu produksi lama.
 5. Menggunakan mesin.
 Ciri-ciri teknologi produksi tradisional yaitu
 - a. 1, 2, dan 3
 - b. 2, 3, dan 4
 - c. 3, 4, dan 5
 - d. 1, 3, dan 5

5. Perhatikan data berikut ini!

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. Handphone | 4. Kentongan |
| 2. Laptop | 5. Peluit |
| 3. Surat | |

Yang termasuk contoh teknologi komunikasi tradisional yaitu

- | | |
|------------|------------|
| a. 1 dan 2 | c. 3 dan 4 |
| b. 2 dan 3 | d. 4 dan 5 |

6. Perhatikan pernyataan-pernyataan di bawah ini!

1. Jangkauan terbatas
2. Biaya murah
3. Informasi cepat diterima
4. Menggunakan alat canggih

Dari pernyataan di atas yang termasuk ciri-ciri teknologi komunikasi modern yaitu

- | | | | |
|------------|------------|------------|------------|
| a. 1 dan 2 | b. 2 dan 3 | c. 3 dan 4 | d. 1 dan 4 |
|------------|------------|------------|------------|

7. Delman merupakan contoh alat transportasi

- | | |
|----------------|-----------|
| a. kuno | c. baru |
| b. tradisional | d. modern |

8. Gambar di bawah merupakan contoh alat transportasi



- | | |
|---------|----------------|
| a. baru | c. modern |
| b. lama | d. tradisional |

9. Perhatikan data di bawah ini!

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1. Sepeda motor | 4. Kereta api |
| 2. Becak | 5. Perahu layar |
| 3. Pesawat | |

Yang termasuk teknologi transportasi modern yaitu

- | | | | |
|------------|------------|------------|------------|
| a. 1 dan 2 | b. 2 dan 3 | c. 3 dan 4 | d. 4 dan 5 |
|------------|------------|------------|------------|

10. Gambar di bawah ini merupakan contoh teknologi komunikasi







- | | |
|---------|----------------|
| a. kuno | c. tradisional |
| b. maju | d. modern |

11. Laptop merupakan contoh teknologi komunikasi

- a. modern
- b. baru
- c. kuno
- d. tradisional





12. Di bawah ini yang termasuk teknologi komunikasi tradisional yaitu

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

13. Dua contoh alat komunikasi modern yaitu

- a. telepon dan surat
- b. kentongan dan sandi
- c. kentongan dan radio
- d. sandi dan HP

14. Contoh alat transportasi air tradisional yaitu

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

15. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

1. Dijalankan menggunakan tenaga manusia atau hewan.
2. Waktu tempuh lama.
3. Menggunakan mesin canggih.
4. Menimbulkan polusi.
5. Biaya mahal

Ciri-ciri teknologi transportasi tradisional yaitu

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 4 dan 5

Lampiran 18

Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran
Soal Tes Awal dan Tes Akhir

Nomor Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	B	1
2	C	1
3	B	1
4	B	1
5	D	1
6	C	1
7	B	1
8	C	1
9	C	1
10	D	1
11	A	1
12	B	1
13	A	1
14	C	1
15	A	1
Skor Maksimal		15

Ketentuan :

Jawaban benar diberi skor 1

Jawaban salah diberi skor 0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 19

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 1 KELAS EKSPERIMEN**

Sekolah	: SD Negeri Jatimulya 02
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	: IV A/II
Materi Pokok	: Perkembangan Teknologi
Hari, Tanggal	: Kamis, 11 April 2013
Jam ke	: 4 -5
Waktu	: 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

I. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

II. Kompetensi Dasar

- 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

III. Indikator Pembelajaran

Membandingkan jenis-jenis teknologi untuk berproduksi yang digunakan masyarakat pada masa lalu dan masa kini.

IV. Tujuan Pembelajaran

Melalui strategi *crossword puzzle* siswa dapat:

1. Menyebutkan minimal 3 contoh teknologi produksi tradisional.
2. Menyebutkan minimal 3 contoh teknologi produksi modern.
3. Menyebutkan minimal 3 perbedaan teknologi produksi tradisional dan modern melalui ciri-cirinya.

Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin, Kerjasama, Tekun, Toleransi, Tanggung jawab, Percaya diri, Teliti, dan Berani

V. Materi

Jenis Teknologi	Ciri-ciri	
	Tradisional	Modern
Produksi	<ul style="list-style-type: none"> a. Digerakkan dengan tenaga manusia, hewan, dan tenaga alam. b. Peralatan yang digunakan dari bahan sederhana dan bisa dibuat sendiri. c. Dibuat di mana saja. d. Biaya murah. e. Hasil produksi yang didapat sedikit dan memakan waktu lama. f. Banyak menampung tenaga kerja. g. Hasil produksi kurang bagus dan tidak awet. h. Penggunaannya tidak praktis. i. Tidak menimbulkan polusi. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Digerakkan dengan tenaga uap dan tenaga listrik secara otomatis. b. Peralatan dari campuran berbagai bahan dengan suatu proses produksi, dan dirancang oleh tenaga ahli. c. Dibuat dipabrik atau bengkel. d. Biaya cukup mahal. e. Hasil produksi bisa berlipat ganda dibandingkan dengan peralatan manual dan tidak membutuhkan waktu lama. f. Sedikit menampung tenaga kerja. g. Hasil produksi lebih bagus dan lebih awet. h. Penggunaannya praktis. i. Menimbulkan polusi.

VI. Metode Pembelajaran

1. Strategi
 - Crossword Puzzle*
2. Metode
 - a. Ceramah
 - b. Tanya jawab
 - c. Penugasan
 - d. Diskusi

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

1. **Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**
 - a. Guru mengucapkan salam.

- b. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa.
- c. Guru menyiapkan bahan ajar dan perlengkapan pembelajaran.
- d. Guru mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran.
- e. Guru mempresensi kehadiran siswa.
- f. Guru melakukan apersepsi untuk mengawali pembelajaran melalui tanya jawab dengan siswa.
 - “Apa yang anak-anak makan saat sarapan pagi?” (Nasi)
 - “Nasi itu asalnya dari mana?” (Padi)
 - “Apakah padi tersebut bisa langsung dimasak?”
 - “Nasi itu dari beras yang berasal dari padi.”
 - “Bagaimana cara untuk mendapatkan nasi?”
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dan memberikan motivasi.

Setelah pembelajaran selesai, diharapkan kalian dapat menyebutkan masing-masing 3 contoh teknologi produksi tradisional, teknologi produksi modern, serta perbedaan teknologi produksi tradisional dan modern.

2. Kegiatan Inti (45 Menit)

- a. Eksplorasi (15 menit)
 - Dalam kegiatan eksplorasi guru:
 - 1) Menjelaskan pengertian perkembangan teknologi.
 - 2) Menyebutkan beberapa kata kunci yang berhubungan dengan teknologi produksi tradisional dan modern.
 - 3) Memasang lembar *crossword puzzle* di papan tulis.
 - 4) Menjelaskan kepada siswa tentang cara mengerjakan lembar *crossword puzzle*.
 - 5) Membimbing siswa dalam mengerjakan tugas tersebut.
- b. Elaborasi (20 menit)
 - 1) Siswa dibagi menjadi 7 kelompok yang masing-masing beranggotakan 4 anak.

- 2) Siswa menerima lembar *crossword puzzle* dari guru.
 - 3) Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru tentang cara mengerjakan lembar tugas tersebut.
 - 4) Siswa mengerjakan lembar *crossword puzzle* bersama dengan kelompoknya sesuai waktu yang ditentukan oleh guru.
- c. Konfirmasi (10 menit)
- 1) Perwakilan kelompok satu per satu maju untuk mengisi lembar *crossword puzzle* yang ada di papan tulis.
 - 2) Guru memberi tanggapan atas jawaban dan hasil kerja siswa.
 - 3) Guru membetulkan apabila ada kesalahpahaman dalam diri siswa tentang materi yang telah dipelajari.
 - 4) Guru dan siswa setuju dengan jawaban yang benar.
 - 5) Guru memberi penghargaan untuk kelompok yang mengisi lembar *crossword puzzle* dengan benar.
 - 6) Guru bersama-sama siswa membuat simpulan materi pembelajaran

3. Kegiatan Akhir (15 menit)

- a. Siswa mengerjakan soal tes akhir. (terlampir)
- b. Guru menganalisis hasil tes akhir.
- c. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.
- d. Guru menutup pembelajaran

VIII. Alat Dan Sumber Belajar

1. Alat

Lembar *crossword puzzle* (terlampir)

2. Sumber Belajar

- a. Indrastuti dan Penny Rahmawaty. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (Karya Mandiri Nusantara).
- b. Rajiman dan A. Triyono. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (CV Swadaya Murni).

- c. Nurhadi dan Hartitik Fitria Rahmawati. 2009. *Mengenal Lingkungan Sekitar Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Kelas IV Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (CV. Citra Praya).
- d. Nurhadi dan Hartitik Fitria Rahmawati. 2011. *Fun Learning Social Science 4 for Grade IV Elementary School*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

IX. Penilaian

Kriteria Penilaian

- 1. Jenis Penilaian : Tertulis
- 2. Teknik Penilaian : Tes
- 3. Bentuk penilaian : Isian
- 4. Alat penilaian : Soal-soal evaluasi
- 5. Skor Penilaian : $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Tegal, 30 Maret 2013

Mengetahui,
Guru Kelas IVA

Peneliti

Siti Uswatun Khasanah, S.Pd. SD.
19680327 200801 2 010

Retno Wijiastuti
1401409392

Mengetahui
Kepala SD Negeri Jatimulya 02

Hj. Sri Dayati, S.Pd.
19621109 198201 2 002

Lampiran 20

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2 KELAS EKSPERIMEN

Sekolah	: SD Negeri Jatimulya 02
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	: IV A/II
Materi Pokok	: Perkembangan Teknologi
Hari, Tanggal	: Kamis, 18 April 2013
Jam ke	: 4 -5
Waktu	: 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

I. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

II. Kompetensi Dasar

- 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

III. Indikator Pembelajaran

Membandingkan alat-alat teknologi komunikasi yang digunakan masyarakat setempat pada masa lalu dan masa kini.

IV. Tujuan Pembelajaran

Melalui strategi *crossword puzzle* siswa dapat:

1. Menyebutkan minimal 3 contoh teknologi komunikasi tradisional.
2. Menyebutkan minimal 3 contoh teknologi komunikasi modern.
3. Menyebutkan minimal 3 perbedaan teknologi komunikasi tradisional dan modern melalui ciri-cirinya.

Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin, Kerjasama, Tekun, Toleransi, Tanggung jawab, Percaya diri, Teliti, dan Berani

V. Materi

Jenis Teknologi	Ciri-ciri	
	Tradisional	Modern
Komunikasi	a. Murah b. Alatnya sederhana c. Jika rusak, memperbaikinya mudah d. Tidak terlalu bergantung pada alat e. Tidak berdampak negatif pada kesehatan f. Jangkauannya terbatas dan susah dibawa kemana-mana g. Informasi yang disampaikan lambat diterima.	a. Alatnya modern dan canggih b. Jangkauannya luas c. Dapat dibawa kemana-mana (praktis) d. Harganya mahal e. Sangat bergantung pada alat atau onderdil f. Jika rusak, sulit memperbaiki bisa mengganggu kesehatan g. Informasi yang disampaikan cepat diterima.

VI. Metode Pembelajaran

1. Strategi
Crossword Puzzle
2. Metode
 - a. Ceramah
 - b. Tanya jawab
 - c. Penugasan
 - d. Diskusi

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

1. **Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**
 - a. Guru mengucapkan salam.
 - b. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa.
 - c. Guru menyiapkan bahan ajar dan perlengkapan pembelajaran.
 - d. Guru mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran.

- e. Guru mempresensi kehadiran siswa.
- f. Guru melakukan apersepsi untuk mengawali pembelajaran melalui tanya jawab dengan siswa.
 - “Siapa yang pernah melihat HP?”
 - “Fungsi HP untuk apa?”
 - “Kemana kita bisa menggunakan HP untuk berkomunikasi?”
 - “Siapa yang pernah melihat kentongan?”
 - “Untuk apa kentongan digunakan?”
 - “Kedua benda tersebut merupakan alat komunikasi, apa perbedaannya?”
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dan memberikan motivasi.

Setelah pembelajaran selesai, diharapkan kalian dapat menyebutkan masing-masing 3 contoh teknologi komunikasi tradisional, teknologi komunikasi modern, serta perbedaan teknologi komunikasi tradisional dan modern.

2. Kegiatan Inti (45 Menit)

a. Eksplorasi (15 menit)

Dalam kegiatan eksplorasi guru:

- 1) Menyebutkan beberapa kata kunci yang berhubungan dengan teknologi komunikasi tradisional dan modern.
- 2) Memasang lembar *crossword puzzle* di papan tulis.
- 3) Guru menjelaskan kepada siswa tentang cara mengerjakan lembar *crossword puzzle*.
- 4) Membimbing siswa dalam mengerjakan tugas tersebut.

b. Elaborasi (20 menit)

- 1) Siswa dibagi menjadi 7 kelompok yang masing-masing beranggotakan 4 anak.
- 2) Siswa menerima lembar *crossword puzzle* dari guru.
- 3) Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru tentang cara mengerjakan lembar tugas tersebut.

- 4) Siswa mengerjakan lembar *crossword puzzle* bersama dengan kelompoknya sesuai waktu yang ditentukan oleh guru.
 - 5) Perwakilan kelompok satu per satu maju untuk mengisi lembar *crossword puzzle* yang ada di papan tulis.
- c. Konfirmasi (10 menit)
- 1) Guru memberi tanggapan atas jawaban dan hasil kerja siswa.
 - 2) Guru membetulkan apabila ada kesalahpahaman dalam diri siswa tentang materi yang telah dipelajari.
 - 3) Guru dan siswa setuju atas jawaban yang benar.
 - 4) Guru memberi penghargaan untuk kelompok yang mengisi lembar *crossword puzzle* dengan benar.
 - 5) Guru bersama-sama siswa membuat simpulan materi pembelajaran.

3. Kegiatan Akhir (15 menit)

- a. Siswa mengerjakan soal tes akhir. (terlampir)
- b. Guru menganalisis hasil tes akhir.
- c. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.
- d. Guru menutup pembelajaran.

VIII. Alat Dan Sumber Belajar

1. Alat

Lembar *Crossword Puzzle* (terlampir)

2. Sumber Belajar

- a. Indrastuti dan Penny Rahmawaty. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (Karya Mandiri Nusantara).
- b. Rajiman dan A. Triyono. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (CV Swadaya Murni).
- c. Nurhadi dan Hartitik Fitria Rahmawati. 2009. *Mengenal Lingkungan Sekitar Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Kelas IV Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (CV. Citra Praya).

- d. Nurhadi dan Hartitik Fitria Rahmawati. 2011. *Fun Learning Social Science 4 for Grade IV Elementary School*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

IX. Penilaian

Kriteria Penilaian

1. Jenis Penilaian : Tertulis
2. Teknik Penilaian : Tes
3. Bentuk penilaian : Isian
4. Alat penilaian : Soal-soal evaluasi
5. Skor Penilaian : $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Tegal, 30 Maret 2013

Mengetahui,
Guru Kelas IV A

Peneliti

Siti Uswatun Khasanah, S.Pd. SD.
19680327 200801 2 010

Retno Wijiastuti
1401409392

Mengetahui
Kepala SD Negeri Jatimulya 02

Hj. Sri Dayati, S.Pd.
19621109 198201 2 002

Lampiran 21

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3 KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SD Negeri Jatimulya 02
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : IV A/II
Materi Pokok : Perkembangan Teknologi
Hari, Tanggal : Kamis, 25 April 2013
Jam ke : 4 -5
Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

I. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

II. Kompetensi Dasar

- 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

III. Indikator Pembelajaran

Membandingkan jenis-jenis teknologi transportasi pada masa lalu dan masa kini.

IV. Tujuan Pembelajaran

Melalui strategi *crossword puzzle* siswa dapat:

1. Menyebutkan minimal 3 contoh teknologi transportasi modern.
2. Menyebutkan minimal 3 contoh teknologi transportasi tradisional.
3. Menyebutkan minimal 3 perbedaan teknologi transportasi tradisional dan modern melalui ciri-cirinya.

Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin, Kerjasama, Tekun, Toleransi, Tanggung jawab, Percaya diri, Teliti, dan Berani

V. Materi

Jenis Teknologi	Ciri-ciri	
	Tradisional	Modern
Transportasi	a. Digerakkan dengan tenaga manusia atau hewan. b. Biayanya murah c. Bahan yang digunakan mudah didapat d. Aman dipergunakan e. Dapat dijadikan koleksi f. Mudah rusak g. Jalannya tidak cepat h. Jumlah barang terbatas i. Kurang diminati	a. Digerakkan dengan mesin canggih. b. Bisa cepat jalannya c. Diminati banyak orang d. Nyaman digunakan e. Praktis f. Waktunya lebih cepat g. Harganya mahal h. Bergantung pada mesin i. Pembuatannya sulit j. Menimbulkan polusi

VI. Metode Pembelajaran

1. Strategi

Crossword Puzzle

2. Metode

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Penugasan
- d. Diskusi

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- a. Guru mengucapkan salam.
- b. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa.
- c. Guru menyiapkan bahan ajar dan perlengkapan pembelajaran.
- d. Guru mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran.
- e. Guru mempresensi kehadiran siswa.

- f. Guru melakukan apersepsi untuk mengawali pembelajaran melalui menyanyikan lagu naik delman dan naik kereta api serta tanya jawab dengan siswa.

“Siapa yang pernah naik delman?”

“Delman dapat berjalan karena apa?”

“Bagaimana jalannya, cepat atau tidak?”

“Siapa yang pernah naik kereta api?”

“Kereta api dapat berjalan karena apa?”

“Bagaimana jalannya, cepat atau tidak?”

“Kedua benda tersebut merupakan alat transportasi, apa perbedaannya?”

- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dan memberikan motivasi.

Setelah pembelajaran selesai, diharapkan kalian dapat menyebutkan masing-masing 3 contoh teknologi transportasi tradisional, teknologi transportasi modern, serta perbedaan teknologi transportasi tradisional dan modern.

2. Kegiatan Inti (45 Menit)

- a. Eksplorasi (15 menit)

Dalam kegiatan eksplorasi guru:

- 1) Menyebutkan beberapa kata kunci yang berhubungan dengan teknologi transportasi tradisional dan modern.
- 2) Memasang lembar *crossword puzzle* di papan tulis.
- 3) Guru menjelaskan kepada siswa tentang cara mengerjakan lembar *crossword puzzle*.
- 4) Membimbing siswa dalam mengerjakan tugas tersebut.

- b. Elaborasi (20 menit)

- 1) Siswa dibagi menjadi 7 kelompok yang masing-masing beranggotakan 4 anak.
- 2) Siswa menerima lembar *crossword puzzle* dari guru.
- 3) Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru tentang cara mengerjakan lembar tugas tersebut.

- 4) Siswa mengerjakan lembar *crossword puzzle* bersama dengan kelompoknya sesuai waktu yang ditentukan oleh guru.
 - 5) Perwakilan kelompok satu per satu maju untuk mengisi lembar *crossword puzzle* yang ada di papan tulis.
- c. Konfirmasi (10 menit)
- 1) Guru memberi tanggapan atas jawaban dan hasil kerja siswa.
 - 2) Guru membetulkan apabila ada kesalahpahaman dalam diri siswa tentang materi yang telah dipelajari.
 - 3) Guru dan siswa setuju atas jawaban yang benar.
 - 4) Guru memberi penghargaan untuk kelompok yang mengisi lembar *crossword puzzle* dengan benar.
 - 5) Guru bersama-sama siswa membuat simpulan materi pembelajaran.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Siswa mengerjakan soal tes akhir. (terlampir)
- b. Guru menganalisis hasil tes akhir.
- c. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.
- d. Guru menutup pembelajaran.

VIII. Alat Dan Sumber Belajar

1. Alat

Lembar *Crossword Puzzle* (terlampir)

2. Sumber Belajar

- a. Indrastuti dan Penny Rahmawaty. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (Karya Mandiri Nusantara).
- b. Rajiman dan A. Triyono. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (CV Swadaya Murni).
- c. Nurhadi dan Hartitik Fitria Rahmawati. 2009. *Mengenal Lingkungan Sekitar Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Kelas IV Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (CV. Citra Praya).

- d. Nurhadi dan Hartitik Fitria Rahmawati. 2011. *Fun Learning Social Science 4 for Grade IV Elementary School*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

IX. Penilaian

Kriteria Penilaian

1. Jenis Penilaian : Tertulis
2. Teknik Penilaian : Tes
3. Bentuk penilaian : Isian
4. Alat penilaian : Soal-soal evaluasi
5. Skor Penilaian : $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Tegal, 30 Maret 2013

Mengetahui,
Guru Kelas IVA

Peneliti

Siti Uswatun Khasanah, S.Pd. SD.
19680327 200801 2 010

Retno Wijiastuti
1401409392

Mengetahui
Kepala SD Negeri Jatimulya 02

Hj. Sri Dayati, S.Pd.
19621109 198201 2 002

Lampiran 22

**LEMBAR KERJA SISWA PERTEMUAN 1
KELAS EKSPERIMEN**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : VI A/ 2

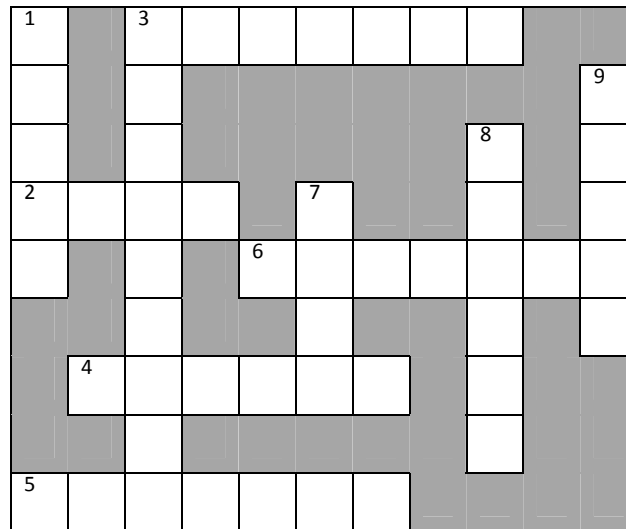
Kerjakan Teka-teki Silang di Bawah Ini Bersama Kelompokmu!

Mendatar

2. Kualitas barang dari alat produksi modern.
3. Jumlah tenaga kerja yang dibutuhkan pada penggunaan alat produksi modern.
4. Jumlah barang yang dihasilkan apabila menggunakan alat produksi modern.
5. Alat produksi modern yang digunakan untuk menggemburkan tanah.
6. Tenaga yang digunakan pada alat produksi tradisional.

Menurun

1. Waktu yang digunakan untuk berproduksi menggunakan alat modern.
3. Sifat alat yang digunakan pada teknologi produksi tradisional.
7. Waktu yang digunakan untuk berproduksi menggunakan alat tradisional.
8. Teknologi tradisional yang digunakan untuk menumbuk padi.
9. Biaya produksi menggunakan alat tradisional.



Nama Kelompok :

Ketua :

Anggota :

.....

.....

Lampiran 23

**LEMBAR KERJA SISWA PERTEMUAN 2
KELAS EKSPERIMEN**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : VI A/ 2

Kerjakan teka-teki silang di bawah ini bersama kelompokmu!

Mendatar

2. Contoh alat komunikasi modern dalam bentuk tulisan.
3. Harga alat komunikasi modern.
5. Waktu yang diperlukan agar pesan sampai kepada penerima melalui alat komunikasi tradisional.
6. Waktu yang diperlukan agar pesan sampai kepada penerima melalui alat komunikasi modern.
9. Contoh alat komunikasi modern.

Menurun

1. Biaya yang dikeluarkan bila menggunakan alat komunikasi tradisional.
2. Jangkauan komunikasi menggunakan alat komunikasi tradisional.
4. Jangkauan komunikasi menggunakan alat komunikasi modern.
7. Contoh alat komunikasi tradisional.
8. Mesin yang digunakan pada alat komunikasi modern.

						7		8		
		1			6					
2										
3				4						
								9		
			5							

Nomor Kelompok :

Ketua :

Anggota :

.....

.....

Lampiran 24

**LEMBAR KERJA SISWA PERTEMUAN 3
KELAS EKSPERIMEN**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : VI A/ 2

Kerjakan teka-teki silang di bawah ini bersama kelompokmu!

Mendatar

1. Waktu tempuh alat transportasi modern.
3. Digunakan untuk menjalankan alat transportasi modern.
4. Waktu tempuh alat transportasi tradisional.
5. Contoh alat transportasi darat modern.
6. Biaya penggunaan alat transportasi tradisional.

Menurun

2. Contoh alat transportasi udara modern.
6. Biaya penggunaan alat transportasi modern.
7. Contoh alat transportasi air tradisional.
8. Contoh alat transportasi darat tradisional.
9. Tenaga yang digunakan untuk menjalankan alat transportasi tradisional.



								8	
1		2							
3									
				6		7		9	
	4								
5									



Nomor Kelompok :

Ketua :

Anggota :

.....

.....

Lampiran 25

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 1 KELAS KONTROL**

Sekolah	: SD Negeri Jatimulya 02
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	: IVB/II
Materi Pokok	: Perkembangan Teknologi
Hari, tanggal	: Rabu, 10 April 2013
Jam ke	: 4 - 5
Waktu	: 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

I. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

II. Kompetensi Dasar

2.3. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

III. Indikator Pembelajaran

Membandingkan jenis-jenis teknologi untuk berproduksi yang digunakan masyarakat pada masa lalu dan masa kini.

IV. Tujuan Pembelajaran

Melalui penjelasan guru, siswa dapat:

1. Menyebutkan minimal 3 macam contoh teknologi produksi tradisional.
2. Menyebutkan minimal 3 macam contoh teknologi produksi modern.
3. Menyebutkan minimal 3 perbedaan teknologi produksi tradisional dan modern melalui ciri-cirinya.

Karakter siswa yang diharapkan:

Disiplin, Kerja sama, Tekun, Toleransi, Tanggung jawab, Percaya diri, dan Teliti, Berani

V. Materi

Jenis Teknologi	Ciri-ciri	
	Tradisional	Modern
PRODUKSI	<ul style="list-style-type: none"> a. Digerakkan dengan tenaga manusia, hewan, dan tenaga alam. b. Peralatan yang digunakan dari bahan sederhana dan bisa dibuat sendiri. c. Dibuat di mana saja. d. Biaya murah. e. Hasil produksi yang didapat sedikit dan memakan waktu lama. f. Banyak menampung tenaga kerja. g. Hasil produksi mudah rusak. h. Penggunaannya tidak praktis. i. Tidak menimbulkan polusi. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Digerakkan dengan tenaga uap dan tenaga listrik secara otomatis. b. Peralatan dari campuran berbagai bahan dengan suatu proses produksi, dan dirancang oleh tenaga ahli. c. Dibuat dipabrik atau bengkel. d. Biaya cukup mahal. e. Hasil produksi bisa berlipat ganda dibandingkan dengan peralatan manual dan tidak membutuhkan waktu lama. f. Sedikit menampung tenaga kerja. g. Hasil produksi lebih bagus dan lebih awet. h. Penggunaannya praktis. i. Menimbulkan polusi.

VI. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Penugasan
- d. Diskusi

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- a. Guru mengucapkan salam.
- b. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa.
- c. Guru menyiapkan bahan ajar dan perlengkapan pembelajaran.
- d. Guru mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran.
- e. Guru mempresensi kehadiran siswa.

- f. Guru melakukan apersepsi untuk mengawali pembelajaran melalui tanya jawab dengan siswa.

“Apa yang anak-anak makan saat sarapan pagi?” (Nasi)

“Nasi itu asalnya dari mana?” (Padi)

“Apakah padi tersebut bisa langsung dimasak?”

“Nasi itu dari beras yang berasal dari padi.”

“Bagaimana cara untuk mendapatkan nasi?”

- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dan memberikan motivasi.

Setelah pembelajaran selesai, diharapkan kalian dapat menyebutkan masing-masing 3 contoh teknologi produksi tradisional, teknologi produksi modern, serta perbedaan teknologi produksi tradisional dan modern.

2. Kegiatan Inti (45 Menit)

- a. Eksplorasi (15 menit)

Dalam kegiatan eksplorasi guru:

- 1) menjelaskan tentang perkembangan teknologi produksi.
- 2) bertanya jawab dengan siswa tentang perbedaan teknologi produksi modern dan tradisional.
- 3) membagi siswa menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4 siswa.
- 4) membagikan lembar diskusi.

- b. Elaborasi (20 menit)

- 1) Siswa dibentuk menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4 anak.
- 2) Siswa menerima lembar diskusidari guru.
- 3) Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru tentang cara mengerjakan lembar tugas tersebut.
- 4) Siswa mengerjakan lembar diskusibersama kelompoknya sesuai waktu yang ditentukan oleh guru.

- c. Konfirmasi (10 menit)

- 1) Perwakilan kelompok satu per satu maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

- 2) Guru memberi tanggapan atas jawaban dan hasil kerja siswa.
- 3) Guru membetulkan apabila ada kesalahpahaman dalam diri siswa tentang materi yang telah dipelajari.
- 4) Guru dan siswa sepakat atas jawaban yang benar.
- 5) Guru bersama-sama siswa membuat simpulan materi pembelajaran.

3. Kegiatan Akhir (15 menit)

- a. Siswa mengerjakan soal-soal tes akhir. (terlampir)
- b. Guru menganalisis hasil tes akhir.
- c. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.
- d. Guru menutup pembelajaran.

VIII. Alat Dan Sumber Belajar

1. Alat : Lembar diskusi
2. Sumber Belajar
 - a. Indrastuti dan Penny Rahmawaty. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: Untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (Karya Mandiri Nusantara).
 - b. Rajiman dan A. Triyono. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (CV Swadaya Murni).
 - c. Nurhadi dan Hartitik Fitria Rahmawati. 2009. *Mengenal Lingkungan Sekitar Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Kelas IV Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (CV. Citra Praya).
 - d. Nurhadi dan Hartitik Fitria Rahmawati. 2011. *Fun Learning Social Science 4 for Grade IV Elementary School*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

IX. Penilaian

Kriteria Penilaian

1. Jenis Penilaian : Tertulis
2. Teknik Penilaian : Tes

3. Bentuk penilaian : Isian
4. Alat penilaian : Soal-soal evaluasi
5. Skor Penilaian : $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Tegal, 30 Maret 2013

Mengetahui,
Guru Kelas IV B

Peneliti

Catur Mulyawati, S.Pd.

Retno Wijastuti
1401409392

Mengetahui
Kepala SD Negeri Jatimulya 02

Hj. Sri Dayati, S.Pd.
19621109 198201 2 002

Lampiran 26

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 2 KELAS KONTROL**

Sekolah	: SD Negeri Jatimulya 02
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	: IVB/II
Materi Pokok	: Perkembangan Teknologi
Hari, tanggal	: Rabu, 17 April 2013
Jam ke	: 4 - 5
Waktu	: 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

I. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

II. Kompetensi Dasar

2.3. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

III. Indikator Pembelajaran

Membandingkan alat-alat teknologi komunikasi yang digunakan masyarakat setempat pada masa lalu dan masa kini.

IV. Tujuan Pembelajaran

Melalui penjelasan guru, siswa dapat:

1. Menyebutkan minimal 3 macam contoh teknologi komunikasi tradisional.
2. Menyebutkan minimal 3 macam contoh teknologi komunikasi modern.
3. Menyebutkan minimal 3 perbedaan teknologi komunikasi tradisional dan modern melalui ciri-cirinya.

Karakter siswa yang diharapkan:

Disiplin, Kerja sama, Tekun, Toleransi, Tanggung jawab, Percaya diri, dan Teliti, Berani

V. Materi

Jenis Teknologi	Ciri-ciri	
	Tradisional	Modern
KOMUNIKASI	<ul style="list-style-type: none"> a. Murah b. Alatnya sederhana c. Jika rusak, mudah memperbaikinya d. Tidak terlalu bergantung pada alat. e. Tidak berdampak negatif pada kesehatan. f. Jangkauannya terbatas dan susah dibawa kemana-mana. g. Informasi yang disampaikan lambat diterima. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Alatnya modern dan canggih b. Jangkauannya luas c. Dapat dibawa kemana-mana (praktis) d. Harganya mahal e. Sangat bergantung pada alat atau onderdil f. Jika rusak, sulit memperbaiki bisa mengganggu kesehatan g. Informasi yang disampaikan cepat diterima.

VI. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Penugasan
- d. Diskusi

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- a. Guru mengucapkan salam.
- b. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa.
- c. Guru menyiapkan bahan ajar dan perlengkapan pembelajaran.
- d. Guru mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran.
- e. Guru mempresensi kehadiran siswa.
- f. Guru melakukan apersepsi untuk mengawali pembelajaran melalui tanya jawab dengan siswa.

“Siapa yang pernah melihat HP?”

“Fungsi HP untuk apa?”

“Kemana kita bisa menggunakan HP untuk berkomunikasi?”

“Siapa yang pernah melihat kentongan?”

“Untuk apa kentongan digunakan?”

“Kedua benda tersebut merupakan alat komunikasi, apa perbedaannya?”

- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dan memberikan motivasi.

Setelah pembelajaran selesai, diharapkan kalian dapat menyebutkan masing-masing 3 contoh teknologi komunikasi tradisional, teknologi komunikasi modern, serta perbedaan teknologi komunikasi tradisional dan modern.

2. Kegiatan Inti (45 Menit)

a. Eksplorasi (15 menit)

Dalam kegiatan eksplorasi guru:

- 1) menjelaskan tentang perkembangan teknologi komunikasi.
- 2) bertanya jawab dengan siswa mengenai perbedaan teknologi komunikasi modern dan tradisional.
- 3) membagi siswa menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4 siswa.
- 4) membagikan lembar diskusi.

b. Elaborasi (20 menit)

- 1) Siswa dibentuk menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4 anak.
- 2) Siswa menerima lembar diskusidari guru.
- 3) Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru tentang cara mengerjakan lembar tugas tersebut.
- 4) Siswa mengerjakan lembar diskusibersama kelompoknya sesuai waktu yang ditentukan oleh guru.

c. Konfirmasi (10 menit)

- 1) Perwakilan kelompok satu per satu maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya.
- 2) Guru memberi tanggapan atas jawaban dan hasil kerja siswa.

- 3) Guru membetulkan apabila ada kesalahpahaman dalam diri siswa tentang materi yang telah dipelajari.
- 4) Guru dan siswa sepakat atas jawaban yang benar.
- 5) Guru bersama-sama siswa membuat simpulan materi pembelajaran.

3. Kegiatan Akhir (15 menit)

- a. Siswa mengerjakan soal-soal tes akhir. (terlampir)
- b. Guru menganalisis hasil tes akhir.
- c. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.
- d. Guru menutup pembelajaran.

VIII. Alat Dan Sumber Belajar

1. Alat : Lembar diskusi
2. Sumber Belajar
 - a. Indrastuti dan Penny Rahmawaty. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: Untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (Karya Mandiri Nusantara).
 - b. Rajiman dan A. Triyono. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (CV Swadaya Murni).
 - c. Nurhadi dan Hartitik Fitria Rahmawati. 2009. *Mengenal Lingkungan Sekitar Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Kelas IV Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (CV. Citra Praya).
 - d. Nurhadi dan Hartitik Fitria Rahmawati. 2011. *Fun Learning Social Science 4 for Grade IV Elementary School*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

IX. Penilaian

Kriteria Penilaian

1. Jenis Penilaian : Tertulis
2. Teknik Penilaian : Tes
3. Bentuk penilaian : Isian

4. Alat penilaian : Soal-soal evaluasi
5. Skor Penilaian : $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Mengetahui,
Guru Kelas IV B

Catur Mulyawati, S.Pd.

Tegal, 30 Maret 2013

Peneliti

Retno Wijiastuti
1401409392

Mengetahui
Kepala SD Negeri Jatimulya 02

Hj. Sri Dayati, S.Pd.
19621109 198201 2 002

Lampiran 27

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 3 KELAS KONTROL**

Sekolah	: SD Negeri Jatimulya 02
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	: IVB/II
Materi Pokok	: Perkembangan Teknologi
Hari, tanggal	: Rabu, 24 April 2013
Jam ke	: 4 - 5
Waktu	: 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

I. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

II. Kompetensi Dasar

2.3. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

III. Indikator Pembelajaran

Membandingkan jenis-jenis teknologi transportasi pada masa lalu dan masa kini.

IV. Tujuan Pembelajaran

Melalui penjelasan guru, siswa dapat:

1. Menyebutkan minimal 3 macam contoh teknologi transportasi modern.
2. Menyebutkan minimal 3 macam contoh teknologi transportasi tradisional.
3. Menyebutkan minimal 3 perbedaan teknologi transportasi tradisional dan modern melalui ciri-cirinya.

Karakter siswa yang diharapkan:

Disiplin, Kerja sama, Tekun, Toleransi, Tanggung jawab, Percaya diri, dan Teliti, Berani

V. Materi

Jenis Teknologi	Ciri-ciri	
	Tradisional	Modern
TRANSPORTASI	a. Digerakkan dengan tenaga manusia atau hewan. b. Biayanya murah c. Bahan yang digunakan mudah didapat d. Aman dipergunakan e. Dapat dijadikan koleksi f. Mudah rusak g. Jalannya tidak cepat h. Jumlahnya terbatas i. Kurang diminati	a. Digerakkan dengan mesin canggih. b. Bisa cepat jalannya c. Diminati banyak orang d. Nyaman digunakan e. Praktis f. Waktunya lebih cepat g. Harganya mahal h. Bergantung pada mesin i. Pembuatannya sulit j. Menimbulkan polusi

VI. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Penugasan
- d. Diskusi

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- a. Guru mengucapkan salam.
- b. Guru menyuruh ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa.
- c. Guru menyiapkan bahan ajar dan perlengkapan pembelajaran.
- d. Guru mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran.
- e. Guru mempresensi kehadiran siswa.
- f. Guru melakukan apersepsi untuk mengawali pembelajaran melalui menyanyikan lagu naik delman dan naik kereta api serta tanya jawab dengan siswa.

“Siapa yang pernah naik delman?”

“Delman dapat berjalan karena apa?”

“Bagaimana jalannya, cepat atau tidak?”

“Siapa yang pernah naik kereta api?”

“Kereta api dapat berjalan karena apa?”

“Bagaimana jalannya, cepat atau tidak?”

“Kedua benda tersebut merupakan alat transportasi, apa perbedaannya?”

- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dan memberikan motivasi.

Setelah pembelajaran selesai, diharapkan kalian dapat menyebutkan masing-masing 3 contoh teknologi transportasi tradisional, teknologi transportasi modern, serta perbedaan teknologi transportasi tradisional dan modern.

2. Kegiatan Inti (45 Menit)

- a. Eksplorasi (15 menit)

Dalam kegiatan eksplorasi guru:

- 1) menjelaskan tentang perkembangan teknologi transportasi.
- 2) bertanya jawab dengan siswa tentang perbedaan teknologi transportasi modern dan tradisional.
- 3) membagi siswa menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4 siswa.
- 4) membagikan lembar diskusi.

- b. Elaborasi (20 menit)

- 1) Siswa dibentuk menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4 anak.
- 2) Siswa menerima lembar diskusidari guru.
- 3) Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru tentang cara mengerjakan lembar tugas tersebut.
- 4) Siswa mengerjakan lembar diskusibersama kelompoknya sesuai waktu yang ditentukan oleh guru.

- c. Konfirmasi (10 menit)

- 1) Perwakilan kelompok satu per satu maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Guru memberi tanggapan atas jawaban dan hasil kerja siswa.

- 2) Guru membetulkan apabila ada kesalahpahaman dalam diri siswa tentang materi yang telah dipelajari.
- 3) Guru dan siswa sepakat atas jawaban yang benar.
- 4) Guru bersama-sama siswa membuat simpulan materi pembelajaran.

3. Kegiatan Akhir (15 menit)

- a. Siswa mengerjakan soal-soal tes akhir. (terlampir)
- b. Guru menganalisis hasil tes akhir.
- c. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.
- d. Guru menutup pembelajaran.

VIII. Alat Dan Sumber Belajar

1. Alat : Lembar diskusi
2. Sumber Belajar
 - a. Indrastuti dan Penny Rahmawaty. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: Untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (Karya Mandiri Nusantara).
 - b. Rajiman dan A. Triyono. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (CV Swadaya Murni).
 - c. Nurhadi dan Hartitik Fitria Rahmawati. 2009. *Mengenal Lingkungan Sekitar Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Kelas IV Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (CV. Citra Praya).
 - d. Nurhadi dan Hartitik Fitria Rahmawati. 2011. *Fun Learning Social Science 4 for Grade IV Elementary School*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

IX. Penilaian

Kriteria Penilaian

1. Jenis Penilaian : Tertulis
2. Teknik Penilaian : Tes

3. Bentuk penilaian : Isian
4. Alat penilaian : Soal-soal evaluasi
5. Skor Penilaian : $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Tegal, 30 Maret 2013

Mengetahui,
Guru Kelas IV B

Peneliti

Catur Mulyawati, S.Pd.

Retno Wijiastuti
1401409392

Mengetahui
Kepala SD Negeri Jatimulya 02

Hj. Sri Dayati, S.Pd.
19621109 198201 2 002

Lampiran 28

**LEMBAR KERJA SISWA
PERTEMUAN 1 KELAS KONTROL**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/ Semester : IV B/ 2
Waktu : 7 menit

Lengkapilah tabel di bawah ini dengan berdiskusi bersama kelompokmu!

No	Jenis Teknologi	Ciri-cirinya	Contohnya
1.	Teknologi Produksi Modern	a. Tenaga yang digunakan:	a.
		b. Biaya:	
		c. Jumlah hasil:	b.
		d. Jumlah tenaga kerja yang dibutuhkan:	
		e. Kualitas hasil produksi:	c.
		f. Peralatan yang digunakan:	
2.	Teknologi Produksi Tradisional	a. Tenaga yang digunakan:	a.
		b. Biaya:	
		c. Jumlah hasil:	b.
		d. Jumlah tenaga kerja yang dibutuhkan:	
		e. Kualitas hasil produksi:	c.
		f. Peralatan yang digunakan:	

Nomor Kelompok :

Nama Ketua :

Nama Anggota :

.....

.....

.....

Lampiran 29

LEMBAR KERJA SISWA PERTEMUAN 2 KELAS KONTROL

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/ Semester : IV B/ 2
Waktu : 7 menit

Lengkapilah tabel di bawah ini dengan berdiskusi bersama kelompokmu!

No	Jenis Teknologi	Ciri-cirinya	Contohnya
1.	Teknologi komunikasi modern	a. Harganya	a.
		b. Jangkauannya	
		c. Sifat alat yang digunakan	b.
		d. Dapat diperbaiki dengan	
		e. Dampaknya untuk kesehatan	c.
		f. Dapat dibawa kemana-mana dengan	
2.	Teknologi komunikasi tradisional	a. Harganya	a.
		b. Jangkauannya	
		c. Sifat alat yang digunakan	b.
		d. Dapat diperbaiki dengan	
		e. Dampaknya untuk kesehatan	c.
		f. Dapat dibawa kemana-mana dengan	

Nomor Kelompok :
 Nama Ketua :
 Nama Anggota :

.....



Lampiran 30

**LEMBAR KERJA SISWA
PERTEMUAN 3 KELAS KONTROL**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/ Semester : IV B/ 2
Waktu : 7 menit

Coretlah jawaban yang salah pada tabel di bawah ini dengan berdiskusi bersama kelompokmu!

No	Jenis Teknologi	Ciri-cirinya	Contohnya
1.	Teknologi Transportasi Modern	a. Digerakkan menggunakan tenaga Manusia - Mesin	a.
		b. Harganya Mahal - Murah	
		c. Bahan yang digunakan untuk pembuatannya Mudah didapatkan – Sulit didapatkan	b.
		d. Waktu tempuh Cepat - Lama	
		e. Kualitasnya Awet – Mudah rusak	c.
		f. Dampaknya Tidak menimbulkan polusi – Menimbulkan polusi	
2.	Teknologi Transportasi Tradisional	a. Digerakkan menggunakan tenaga Manusia - Mesin	a.
		b. Harganya Mahal - Murah	
		c. Bahan yang digunakan untuk pembuatannya Mudah didapatkan – Sulit didapatkan	b.
		d. Waktu tempuh Cepat - Lama	
		e. Kualitasnya Awet – Mudah rusak	c.
		f. Dampaknya Tidak menimbulkan polusi – Menimbulkan polusi	

Nomor Kelompok :
Nama Ketua :
Nama Anggota :

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

Lampiran 31

Soal Tes Akhir Pertemuan 1**Waktu : 7 menit****Nama** :**No. absen** :**Kelas** :**Kerjakan soal di bawah ini dengan benar!**

1. Sebutkan 3 contoh alat produksi tradisional yang ada di sekitarmu!

a.

b.

c.

2. Sebutkan 3 contoh alat produksi modern yang ada di sekitarmu!

a.

b.

c.

3. Sebutkan 3 perbedaan antara alat produksi modern dan tradisional!

a. Alat Produksi Modern

(1)

(2)

(3)

b. Alat Produksi Tradisional

(1)

(2)

(3)

Lampiran 32

Kunci Jawaban Soal Tes Akhir Pertemuan 1

1. a. Cangkul
b. Gergaji
c. Alu dan Lesung
2. a. Mesin penggiling padi
b. Gergaji mesin
c. Traktor
3. a. 1. Menggunakan tenaga mesin.
2. Menimbulkan polusi.
3. Biaya lebih mahal.
b. 1. Menggunakan tenaga mesin atau hewan.
2. Tidak menimbulkan polusi.
3. Biaya murah.

Lampiran 33

Soal Tes Akhir Pertemuan 2**Waktu : 7 menit****Nama** :**No. absen** :**Kelas** :**Kerjakan soal di bawah ini dengan benar!**

1. Sebutkan 3 contoh alat komunikasi tradisional yang ada di sekitarmu!

a.

b.

c.

2. Sebutkan 3 contoh alat komunikasi modern yang ada di sekitarmu!

a.

b.

c.

3. Sebutkan 3 perbedaan antara alat komunikasi modern dan tradisional!

a. Ciri Alat Komunikasi Modern

(1)

(2)

(3)

b. Ciri Alat Komunikasi Tradisional

(1)

(2)

(3)

Lampiran 34

Kunci Jawaban Soal Tes Akhir Pertemuan 2

1. a. Asap
b. Kentongan
c. Sandi
2. a. *Handphone*
b. Surat
c. Telepon
3. a. 1. Waktu pengiriman pesan cepat.
2. Jangkauan luas.
3. Biaya lebih mahal.
b. 1. Waktu pengiriman pesan lama.
2. Jangkauan terbatas.
3. Biaya murah.

Lampiran 35

Soal Tes Akhir Pertemuan 3**Waktu : 7 menit****Nama** :**No. absen** :**Kelas** :**Kerjakan soal di bawah ini dengan benar!**

1. Sebutkan 3 contoh alat transportasi modern yang ada di sekitarmu!

a.

b.

c.

2. Sebutkan 3 contoh alat transportasi tradisional yang ada di sekitarmu!

a.

b.

c.

3. Sebutkan 3 perbedaan antara alat transportasi modern dan tradisional!

a. Ciri Alat Transportasi Modern

(1)

(2)

(3)

b. Ciri Alat Transportasi Tradisional

(1)

(2)

(3)

Lampiran 36

Kunci Jawaban Soal Tes Akhir Pertemuan 3

1. a. Mobil
b. Pesawat
c. Kereta api
2. a. Delman
b. Becak
c. Perahu layar
3. a. 1. Menggunakan tenaga mesin.
2. Menimbulkan polusi.
3. Waktu tempuh cepat.
b. 1. Menggunakan tenaga mesin atau hewan.
2. Tidak menimbulkan polusi.
3. Waktu tempuh lama.

Lampiran 37



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS DIKPORA KABUPATEN TEGAL
UPT DINAS DIKPORA KECAMATAN SURADADI
SD NEGERI JATIMULYA 02

Jln. Jatibogor-Kertasari Ds. Jatimulya Kec. Suradadi Kab. Tegal Kode Pos 52182

NILAI TES AWAL DAN TES AKHIR KELOMPOK EKSPERIMEN

NOMOR			NAMA SISWA	L/P	TES AWAL	TES AKHIR
No	INDUK	NISN				
1	3308	33358594	A. Nur Fadilah	L	40,00	86,67
2	3522	24735921	Adi Prasetya	L	73,33	80,00
3	3306	33358606	Agus Riyanto	L	26,67	66,67
4	3307	33358592	Ahmad Faris Z.	L	46,67	100,00
5	3311	33358589	Akhmad Fajar M.	L	13,33	80,00
6	3312	33358602	A. Khoirul A.	L	86,67	100,00
7	3517	30793423	A. Nurhamdani	L	40,00	80,00
8	3313	33358605	Alfan Izza Sabilla	L	80,00	86,67
9	3314	33358581	Alfin Barnadji A.	L	20,00	86,67
10	3316	33358578	Arfan Haqiqi	L	53,33	100,00
11	3319	33358601	Aris Setiawan	L	60,00	73,33
12	3320	33358608	Bagus Ramdhani	L	66,67	93,33
13	3321	33358595	Dahril Maksudi	L	53,33	60,00
14	3523	31627243	Desy Ratnasari	P	53,33	80,00
15	3323	26790993	Dimas Amrulloh	L	46,67	66,67
16	3325	26974744	Erik Saputra	L	66,67	100,00
17	3415	35491506	Fahmi Ngairul H.	L	46,67	86,67
18	3326	26791004	Fani Etika Sari	P	53,33	60,00
19	3327	33358580	Fenyta Issandi	P	33,33	53,33
20	3331	33358599	Iin Maslikha	P	40,00	46,67
21	3332	33358600	Iqbal Dwi Asmaji	L	46,67	53,33
22	3335	9993323766	Jamaludin	L	33,33	66,67
23	3336	33358610	Khumaedi	L	53,33	93,33
24	3337	33358604	Krisna Yoga P.	L	40,00	93,33
25	3339	33358603	Maja Fadilah	P	26,67	60,00
26	3418	35491510	Putri Sakinah A.	P	46,67	93,33
JUMLAH					1246,67	2046,67
RERATA					47,95	78,72

Lampiran 38



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS DIKPORA KABUPATEN TEGAL
UPT DINAS DIKPORA KECAMATAN SURADADI
SD NEGERI JATIMULYA 02

Jln. Jatibogor-Kertasari Ds. Jatimulya Kec. Suradadi Kab. Tegal Kode Pos 52182

NILAI TES AWAL DAN TES AKHIR KELOMPOK KONTROL

NOMOR			NAMA SISWA	L/P	TES AWAL	TES AKHIR
No	INDUK	NISN				
1	3341	26791008	Miftah Khusurur	L	33,33	73,33
2	3343	26790994	M. Faqih Saripudin	L	53,33	93,33
3	3344	33358588	M. Imam Ariski	L	33,33	73,33
4	3342	33358607	Miko Adi Saputra	L	46,67	60,00
5	3347	33358584	Nur Kholis	L	80,00	86,67
6	3346	33358590	Nurdianah	P	13,33	80,00
7	3349	26791010	Nurul Aeni	P	80,00	100,00
8	3416	28412615	Putri Hamidah	P	33,33	66,67
9	3351	33358583	Putri Khoirunisah	P	40,00	66,67
10	3352	33358609	Riski Amaliyah	P	66,67	93,33
11	3353	10102266	Rizal Muhemin	L	33,33	53,33
12	3355	26790997	Rochyati	P	80,00	53,33
13	3356	33358596	Sahrul Ma'arip	L	33,33	53,33
14	3358	26790978	Samurih	L	66,67	60,00
15	3359	33358586	Satrio Setiawan	L	46,67	60,00
16	3360	33358598	Siti Ajizah	P	66,67	66,67
17	3361	40233325	Siti Karisma	P	13,33	80,00
18	3363	33355440	Sony C. Kurniawan	L	20,00	53,33
19	3364	33554393	Sri Dewi Khotimah	P	46,67	46,67
20	3365	33554400	Stefani Ayu Lestari	P	33,33	80,00
21	3366	33554392	Teddy Saputra	L	40,00	66,67
22	3367	33554398	Teguh Eka Prasetya	L	53,33	46,67
23	3368	33554396	Tri Winarni	P	66,67	100,00
24	3381	26974740	Trisno	L	20,00	53,33
25	3369	26974743	Uun Kurniati	P	33,33	46,67
26	3372	33554402	Wandi Fahrizal	L	40,00	46,67
JUMLAH					1173,32	1760,00
RERATA					45,13	67,69

Lampiran 39

UJI NORMALITAS NILAI TES AKHIR

Case Processing Summary

Kelas		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai	Eksperimen	26	100,0%	0	,0%	26	100,0%
	Kontrol	26	100,0%	0	,0%	26	100,0%

Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error		
Nilai	Eksperimen	Mean	78,7181		
		95% Confidence Interval for Mean	3,22419		
		Lower Bound	72,0777		
		Upper Bound	85,3584		
		5% Trimmed Mean	79,2308		
		Median	80,0000		
		Variance	270,280		
		Std. Deviation	16,44020		
		Minimum	46,67		
		Maximum	100,00		
		Range	53,33		
		Interquartile Range	28,33		
		Skewness	-,367		
		Kurtosis	-,887		
		Kontrol	Kontrol	Mean	67,6923
				95% Confidence Interval for Mean	3,34230
				Lower Bound	60,8087
Upper Bound	74,5759				
5% Trimmed Mean	67,0653				
Median	66,6700				
Variance	290,446				
Std. Deviation	17,04246				
Minimum	46,67				
Maximum	100,00				
Range	53,33				
Interquartile Range	26,67				
Skewness	,530				
Kurtosis	-,835				

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Eksperimen	,147	26	,153	,926	26	,064
	Kontrol	,146	26	,158	,916	26	,037

Lampiran 40

UJI HOMOGENITAS NILAI TES AKHIR**Test of Homogeneity of Variances**

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.007	1	50	.936

ANOVA

Nilai

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1580.379	1	1580.379	5.637	.021
Within Groups	14018.146	50	280.363		
Total	15598.524	51			

Lampiran 41

UJI HIPOTESIS**Group Statistics**

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Eksperimen	26	78.7181	16.44020	3.22419
	Kontrol	26	67.6923	17.04246	3.34230

Independent Samples Test

t-test for Equality of Means						
					95% Confidence Interval of the Difference	
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
2,374	50	,021	11,02577	4,64396	1,69810	20,35344
2,374	49,935	,021	11,02577	4,64396	1,69780	20,35374

Lampiran 42

Foto-foto Kegiatan Pembelajaran

Uji coba instrumen di kelas V SD Negeri Jatimulya 02



Uji coba instrumen di kelas V SD Negeri Jatimulya 02



Tes Awal Kelas Eksperimen



Proses Pembelajaran di Kelas Eksperimen



Pembagian Kelompok Diskusi Kelas Eksperimen



Diskusi Kelompok Kelas Eksperimen



Guru Memasang Lembar *Crossword Puzzle* di Papan Tulis



Siswa Menulis Jawaban di Lembar *Crossword Puzzle*



Guru Memberikan Hadiah Kepada Kelompok Terbaik di Kelas Eksperimen



Tes Akhir Kelas Eksperimen



Tes Awal Kelas Kontrol



Pembelajaran di Kelas Kontrol



Diskusi Kelompok Kelas Kontrol



Tes Akhir Kelas Kontrol

Lampiran 43

**INSTRUMEN PENGAMATAN
PELAKSANAAN STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE*
PADA PEMBELAJARAN DI KELAS EKSPERIMEN
PERTEMUAN 1**

Petunjuk

Amatilah proses pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *crossword puzzle*. Kemudian berilah tanda cek (☐) pada kolom Ya, jika langkah-langkah strategi *crossword puzzle* benar-benar dilaksanakan dengan baik. Berilah tanda cek (☐) pada kolom Tidak, jika langkah-langkah strategi *crossword puzzle* tidak dilaksanakan dengan baik.

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Guru menjelaskan materi Perkembangan Teknologi Produksi.	√	
2	Guru membentuk kelompok diskusi.	√	
3	Guru memberi lembar tugas <i>crossword puzzle</i> .	√	
4	Guru memasang lembar <i>crossword puzzle</i> di papan tulis.	√	
5	Guru membimbing siswa dalam pelaksanaan diskusi kelompok.	√	
6	Guru bersama siswa mencocokkan hasil diskusi siswa.	√	
7	Guru membetulkan jawaban siswa yang salah.	√	
8	Guru membimbing siswa dalam penghitungan skor.	√	
9	Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang mengumpulkan skor paling besar.	√	

Tegal, 11 April 2013

Observer

Siti Uswatun Khasanah, S.Pd. SD.
19680327 200801 2 010

INSTRUMEN PENGAMATAN
PELAKSANAAN STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE*
PADA PEMBELAJARAN DI KELAS EKSPERIMEN
PERTEMUAN 2

Petunjuk

Amatilah proses pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *crossword puzzle*. Kemudian berilah tanda cek (☐) pada kolom Ya, jika langkah-langkah strategi *crossword puzzle* benar-benar dilaksanakan dengan baik. Berilah tanda cek (☐) pada kolom Tidak, jika langkah-langkah strategi *crossword puzzle* tidak dilaksanakan dengan baik.

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Guru menjelaskan materi Perkembangan Teknologi Komunikasi.	√	
2	Guru membentuk kelompok diskusi.	√	
3	Guru memberi lembar tugas <i>crossword puzzle</i> .	√	
4	Guru memasang lembar <i>crossword puzzle</i> di papan tulis.	√	
5	Guru membimbing siswa dalam pelaksanaan diskusi kelompok.	√	
6	Guru bersama siswa mencocokkan hasil diskusi siswa.	√	
7	Guru membetulkan jawaban siswa yang salah.	√	
8	Guru membimbing siswa dalam penghitungan skor.	√	
9	Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang mengumpulkan skor paling besar.	√	

Tegal, 18 April 2013

Observer

Siti Uswatun Khasanah, S.Pd. SD.
 19680327 200801 2 010

**INSTRUMEN PENGAMATAN
PELAKSANAAN STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE*
PADA PEMBELAJARAN DI KELAS EKSPERIMEN
PERTEMUAN 3**

Petunjuk

Amatilah proses pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *crossword puzzle*. Kemudian berilah tanda cek (☐) pada kolom Ya, jika langkah-langkah strategi *crossword puzzle* benar-benar dilaksanakan dengan baik. Berilah tanda cek (☐) pada kolom Tidak, jika langkah-langkah strategi *crossword puzzle* tidak dilaksanakan dengan baik.

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Guru menjelaskan materi Perkembangan Teknologi Transportasi.	√	
2	Guru membentuk kelompok diskusi.	√	
3	Guru memberi lembar tugas <i>crossword puzzle</i> .	√	
4	Guru memasang lembar <i>crossword puzzle</i> di papan tulis.	√	
5	Guru membimbing siswa dalam pelaksanaan diskusi kelompok.	√	
6	Guru bersama siswa mencocokkan hasil diskusi siswa.	√	
7	Guru membetulkan jawaban siswa yang salah.	√	
8	Guru membimbing siswa dalam penghitungan skor.	√	
9	Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang mengumpulkan skor paling besar.	√	

Tegal, 25 April 2013
Observer

Siti Uswatun Khasanah, S.Pd. SD.
19680327 200801 2 010

Lampiran 44

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
	UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
	Gedung Gd A2 Lt. , Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
	Telepon: 024-8508019
	Laman: http://fip.unnes.ac.id, sure

No : 090/UN37.1.1.9/LK/2013
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Jatimulya 02 Suradadi Kab. Tegal
di SDN Jatimulya 02 Suradadi Kab. Tegal

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama	: RETNO WIJASTUTI
NIM	: 1401409392
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Topik	: Keefektifan Strategi Crossword Puzzle pada Hasil Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Suradadi Tegal

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.


Semarang, 27 Maret 2013
A. a. Dekan
Koordinator PGSD Tegal,


Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd
NIP. 19630923 198703 1 001




1401409392
- FM/16-AKO-24/Rev. 00 -

Lampiran 45


PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS DIKORA KABUPATEN TEGAL
UPT DINAS DIKORA KECAMATAN SURADADI
SD NEGERI JATIMULYA 02
 Jln. Jatibogor-Kertasari Ds. Jatimulya Kec. Suradadi Kab. Tegal Kode Pos 52182

SURAT KETERANGAN IZIN
No. 421.2/70/III/2013


Yang bertandatangan di bawah ini :


Nama : SRI DAYATI, S.Pd
 NIP : 19621109 198201 2 002
 Jabatan : Kepala Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02
 Instansi : Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02
 UPTD Dikpora Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal

dengan ini memberi izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 dalam rangka penyusunan skripsi kepada


Nama : RETNO WIJASTUTI
 NIM : 1401409392
 Pekerjaan : Mahasiswa UNNES
 Alamat : Desa Kertasari RT 01 RW 02 Kecamatan Suradadi,
 Kabupaten Tegal

Demikian surat izin ini saya buat agar dapat digunakan seperlunya.

Jatimulya, 20 Maret 2013
 Kepala SD Negeri Jatimulya 02

 Sri Dayati, S Pd
 19621109 198201 2 002



Lampiran 46



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
 DINAS DIKPORA KABUPATEN TEGAL
 UPT DINAS DIKPORA KECAMATAN SURADADI
 SD NEGERI JATIMULYA 02
 Jln. Jatibogor-Kertasari Ds. Jatimulya Kec. Suradadi Kab. Tegal Kode Pos. 52182

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 421.2/71/V/ 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini saya

Nama : Sri Dayati, S.Pd.
 NIP : 19621109 198201 2 002
 Pangkat, Golongan/ Ruang : Pembina / IV A
 Jabatan : Kepala Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02


Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Retno Wijastuti
 NIM : 1401409392

telah melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Jatimulya 02 Kecamatan Suradadi Kabupaten Tegal kelas IV semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013 pada bulan Maret sampai dengan bulan April 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jatimulya, 27 April 2013
 Kepala SD Negeri Jatimulya 02



Sri Dayati, S.Pd
 19621109 198201 2 002

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, M. Toha, dkk. 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Atmopawiro, Alasian. 2007. *Analisis Teknik Pengisian Kata dalam Permainan Teka-teki Silang*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Doyin, Mukh, dan Wagiran. 2009. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UNNES Press
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hidayati, Mujinem, dan Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Semarang: UNNES Press.
- Husein, Muhammad. 2010. *Implementasi Cooperative Learning melalui Strategi Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aqidah Akhlak pada Siswa Kelas VII MTS Yaspuri di Malang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Indrastuti dan Penny Rahmawati. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Margono, S. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Matondang, Zulkifi. 1992. *Pengujian Normalitas Data*. Online http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&ved=0CDgQFjAB&url=http%3A%2F%2Fahost1992.googlecode.com%2Ffiles%2F8.%2520Normalitas%2520Data_liliefors.pdf&ei=xGsQUYbmCsSzrAem24DwBw&usg=AFQjCNG7lwxqPwnfnsEmWKBv6SQU8ko3MQ&sig2=jfghkAFIFp3BuUILAIWayA&bvm=bv.41867550,d.bmk [accessed: 1 Februari 2013].
- Mualuko, Ndiku J. 2007. The Issue of Poverty in the Provision of Quality Education in Kenyan Secondary Schools. *Educational Research and Review Vol. 2 (7)*. Available online at <http://www.academicjournals.org/ERR> [accessed: 29 Desember 2012].
- Nurhadi dan Hartitik Fitria Rahmawati. 2009. *Mengenal Lingkungan Sekitar Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Kelas IV Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom
- Radjiman dan Triyono. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sardjiyo, Didih Sugandi, dan Ischak. 2011. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Saulnier, Bruce M., dkk. 2008. From Teaching: Learner-Centered Teaching and Assessment in Information Systems Education. *Journal of Information Systems Education*, Vol. 19 (2). Available online at http://go.galegroup.com/ps/retrieve.do?retrieveFormat=PDF_FROM_CALLISTO&inPS=true&prodId=GPS&userGroupName=ptn064&workId=PI-3RJQ [accessed: 29 Desember 2012].
- Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Diterjemahkan oleh Sarjuli, dkk. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soewarso dan Susila. 2010. *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- . 2009. *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto, Adi dan Tedjo Djatmiko. 2011. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: KENCANA.
- Uma, Cicik Rohmatul. 2009. *Implementasi Cooperative Learning melalui Strategi Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Asmaul Husna pada Siswa Kelas IV A MI Sunan Kalijogo di Malang*. Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Wardani, IG.A.K., dkk. 2009. *Perspektif Pendidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wibowo, Mungin Eddy, dkk. 2009. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah Universitas Negeri Semarang*. Semarang: UNNES Press.

Zaini, Hisyam, Bermawi Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.