

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* PADA SISWA KELAS IV SEMESTER GENAP SD NEGERI 1 LANGKAPURA BANDAR LAMPUNG

Dinayati¹, Wawat Suryati², Putut Wisnu Kurniawan³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

dinaaindra5@gmail.com¹, wawatsuryati@gmail.com², pututbukan@gmail.com³

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum maksimalnya perolehan hasil belajar siswa, kurangnya semangat dan minat siswa, peran guru dalam pembelajaran masih terlalu mendominasi, kurangnya penggunaan media pada pembelajaran IPS dan proses pembelajaran yang kurang melibatkan keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Langkapura. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah kelas IVA yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan diperoleh peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I mendapat rata-rata skor sebesar 68,62 dengan memperoleh persentase 68,97%, dan pada siklus II mendapat rata-rata skor sebesar 75 dengan memperoleh persentase 89,66%. Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Langkapura.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Abstract: *This research is motivated by the lack of maximum student learning outcomes, lack of enthusiasm and interest of students, the role of the teacher in learning is still too dominant, the lack of media use in social studies learning and the learning process that does not involve student activity. This study aims to improve social studies learning outcomes for fourth grade students of SD Negeri 1 Langkapura. This type of research is classroom action research which is carried out collaboratively. The subject of this research is class IVA which consists of 29 students. Data collection techniques used are tests, observations and documentation. The results showed an increase in student learning outcomes in the first cycle got an average score of 68.62 with a percentage of 68.97%, and in the second cycle got an average score of 75 with a percentage of 89.66%. Based on the results of the explanation above, it can be concluded that the use of crossword puzzle learning strategies can improve social studies learning outcomes for fourth grade students of SD Negeri 1 Langkapura.*

Keyword: *Learning Outcomes, Crossword Puzzle Learning Strategy*

PENDAHULUAN

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari setiap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Keberhasilan guru dalam proses belajar dapat dilihat dari tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa yang nampak pada perubahan sebagai aspek yang diharapkan. Proses pembelajaran di sekolah merupakan proses interaksi antara siswa dan guru maupun lingkungan, dengan harapan akan

terjadi perubahan pada diri siswa. Perubahan pada diri siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang semestinya dalam proses diupayakan guru dengan pendekatan dan model yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Metode dalam pembelajaran sangat menentukan keberhasilan anak didik dalam menuntut ilmu. Metode sebagai cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Penguasaan substansi tidaklah cukup, jika metode yang dipakai tidak tepat. Hal ini merupakan salah satu

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* PADA SISWA KELAS IV SEMESTER GENAP SD NEGERI 1 LANGKAPURA BANDAR LAMPUNG

usaha yang tidak boleh ditinggalkan oleh tenaga pendidik adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan pembelajaran. Guru sebagai tenaga pendidik diharapkan mampu mengelola seluruh proses kegiatan belajar-mengajar secara efektif. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang prinsip-prinsip belajar sebagai dasar dalam merancang kegiatan belajar-mengajar, salah satunya adalah tentang memilih metode yang tepat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung nilai siswa tidak memuaskan disebabkan beberapa hal dan ditambah dengan faktor lain seperti materi yang harus dipelajari terlalu luas namun dibatasi oleh waktu yang kurang maksimal sehingga membuat kurangnya pemahaman siswa terhadap materi-materi pelajaran IPS yang sedang diajarkan.

Faktor yang timbul dari diri siswa diantaranya adalah kurang semangat dan kurangnya minat saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya semangat dan minat tersebut terlihat dari sedikit siswa yang mau membaca materi pelajaran IPS. Ketika berdiskusi sedikit siswa yang mau bertanya. Selain itu, dilihat dari sikap siswa yang kurang antusias dengan pembelajaran IPS. Kurangnya minat pada siswa dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi pelajaran. Banyak siswa yang hanya mengobrol dengan teman saat pembelajaran berlangsung. Akibat dari kurangnya minat tersebut tidak sedikit dari siswa yang diberi pertanyaan

langsung oleh guru tidak bisa menjawab dengan benar karena kurang memperhatikan saat dijelaskan.

Penggunaan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa pun semakin baik. Strategi pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan keaktifan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*.

Rachmawati (2015:38-39) pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Parwati (2018 : 108) pengertian pembelajaran menurut beberapa ahli yang mengemukakan pandangannya yaitu sebagai berikut.

1. Duffy dan Roehler, pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.
2. Gagne dan Briggs, mengartikan *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung

terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

3. Syaiful Sagala, pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.
4. Dimiyati dan Mudjiono, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Munandar, yang menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.
5. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Hidayat (2019 : 32) strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu pendekatan dalam mengorganisasikan komponen-komponen pembelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Ngalimun (2017 : 7) menguraikan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas

pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Hamruni (2012:3) bahwa strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Sementara Dick dan Carey dalam Harjanto & Tanod (2019 : 9-10), yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah komponen umum dari suatu rangkaian materi dan prosedur pembelajaran yang akan digunakan secara bersama-sama oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hidayat (2019 : 70) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mengasah kemampuan berfikir secara cermat. Strategi ini juga sangat menyenangkan ketika diterapkan dalam proses pembelajaran karena para peserta didik bisa berpartisipasi aktif sejak awal. Sementara Silberman (2013 : 256) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran yang menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka – teki silang yang akan mengundang minat dan partisipasi siswa. Teka – teki silang bisa diisi secara perseorangan atau kelompok.

Hisyam Zaini, dkk dalam Yuliana (2016 : 2) menyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* adalah salah satu tipe dalam strategi

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* PADA SISWA KELAS IV SEMESTER GENAP SD NEGERI 1 LANGKAPURA BANDAR LAMPUNG

pembelajaran aktif yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Dengan menggunakan *crossword puzzle* ini siswa merasa senang, karena dalam belajar siswa dapat bermain kata atau tebak kata. Jadi secara tidak langsung siswa belajar dengan proses pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan tidak membosankan.

Parwati (2018 : 24) hasil belajar adalah suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Sementara Dimiyati & Mudjiono dalam Parwati (2018 : 24) menjelaskan hasil belajar sebagai suatu interaksi antara pembelajar dan tindakan mengajar. Sementara Suprijono (2015 : 6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Yang harus di ingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Sudjana (2009 : 22) hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Susanto (2016 : 137) ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka

memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan, semuanya dipelajari dan dikaji dalam sosiologi. Aspek ekonomi yang meliputi perkembangan, faktor, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu ekonomi. Aspek budaya dengan segala perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi. Aspek sejarah yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah. Begitu juga aspek geografi yang memberikan karakter ruang terhadap kehidupan di masyarakat dipelajari dalam ilmu geografi.

Selanjutnya, Buchari Alma dalam Susanto (2016 : 141) mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi. Dengan mempelajari IPS ini sudah semestinya siswa mendapatkan bekal pengetahuan

Secara perinci, Mutakin dalam Susanto (2016 : 145-146) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut:

a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau

lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.

- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam bahasa Inggris disebut *classroom action research*, disingkat (CAR) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus-menerus selama penelitian. Arikunto (2017: 2) bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Penelitian tindakan kelas merupakan rangkaian tiga buah kata yang masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang dengan sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam hal ini, gerak kegiatan adalah adanya siklus yang terjadi secara berulang untuk peserta didik yang dikenai suatu tindakan.
3. Kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi mempunyai makna yang lain. Seperti sudah lama dikenai sejak zamannya, pendidik Johann Amos Comenius pada abad ke-18, yang dimaksud dengan “kelas” dalam konsep pendidikan dan pengajaran adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama, belajar hal yang sama dari pendidik yang sama pula.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes
Tes merupakan alat pengukur data yang berharga dalam penelitian. Tes ialah seperangkat rangsangan (stimul) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban – jawaban yang dijadikan penetapan skor angka. Penulis menggunakan tes ini untuk mengumpulkan data – data mengenai hasil belajar siswa. Dalam metode tes ini penulis memberikan tes berupa

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* PADA SISWA KELAS IV SEMESTER GENAP SD NEGERI 1 LANGKAPURA BANDAR LAMPUNG

post-test ataupun pre-test individu yang disiapkan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data adalah dengan jalan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan kepada subjek penelitian, instrumen ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai fakta, keyakinan, perasaan, niat, dan sebagainya.

Adapun interview ini ditunjukkan siswa kelas IV A, serta guru mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung, yang dapat memberikan informasi tentang data yang dibutuhkan oleh peneliti tentang penerapan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran.

3. Observasi

Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan observasi partisipan, dimana peneliti turut ambil bagian atau berada dalam keadaan objek yang di observasi. Metode observasi ini adalah metode pokok atau primer yang penulis gunakan untuk memperoleh data dan mengamati secara langsung dalam penggunaan strategi pembelajaran yang dilakukan bersama dalam proses pembelajaran dalam penerapan meningkatkan hasil belajar. Dari hasil observasi ini, maka pembelajaran dalam mata pelajaran IPS yang diberikan kepada siswa akan menjadikan objek yang akan penulis amati secara jelas, untuk selanjutnya digunakan sebagai data empiris dari lapangan yang akan di analisis.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal – hal atau variabel

berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda dan sebagainya. Jadi penulis menggunakan metode dokumentasi untuk mendapatkan data tentang kondisi yang obyektif di SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung, seperti sejarah berdirinya, keadaan siswa, keadaan guru, keadaan sarana prasarana dan lain-lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Langkapura, diketahui bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS yang dikemas sebagai kegiatan kelompok diskusi dan evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* proses pembelajaran menjadi semakin menyenangkan dan siswa lebih terlibat langsung dalam pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran dan aktif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Harjanto & Tanod (2019:9-10) bahwa strategi pembelajaran adalah pendekatan secara menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam membantu usaha belajar siswa, mengorganisasikan pengalaman belajar, mengatur dan merencanakan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Adapun tujuan pembelajaran yang diharapkan adalah dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Selain dari strategi pembelajaran tersebut, peran guru juga

berpengaruh dalam hasil penelitian tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2014:54-70) yang mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang timbul dari diri siswa. Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar diri siswa. Faktor yang dari luar siswa tersebut salah satunya adalah guru.

Peran guru dalam menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* juga menentukan keberhasilan penelitian ini terutama dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas IVA SD Negeri 1 Langkapura. Pada siklus I, kinerja guru dalam menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* sudah baik, masih ada beberapa aspek dalam lembar observasi yang belum dilaksanakan oleh guru yaitu adalah aspek memberikan pujian secara verbal kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan memberikan penghargaan kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan. Setelah diadakan refleksi pada siklus I, guru memperbaiki kinerjanya pada siklus II.

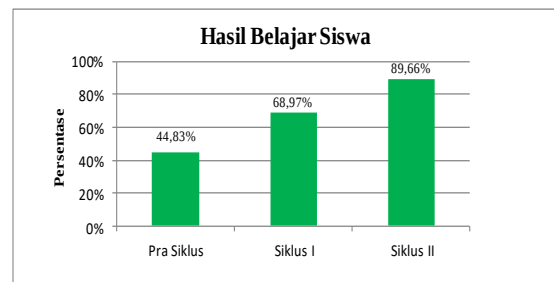
Dalam mengukur hasil belajar siswa peneliti menggunakan tes dengan berbentuk isian sebanyak 20 butir pertanyaan pada tahap pra siklus, siklus I maupun siklus II dengan membahas materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama pada setiap siklusnya. Hasil belajar siswa yang berupa hasil belajar ranah kognitif sudah baik dan mengalami peningkatan. Berikut ini adalah penjelasan tentang hasil belajar ranah kognitif sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IVA SD Negeri 1 Langkapura.

Tabel 4.15
Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	64,31	68,62	75
Skor Tertinggi	75	85	85
Skor Terendah	50	55	60
Persentase Ketuntasan Belajar	44,83%	68,97%	89,66%

Sumber : Pengolahan Data

Peningkatan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 4.1

Diagram Hasil Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, dapat dilihat bahwa indikator keberhasilan tindakan telah tercapai pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar dari tahap pra siklus adalah 44,83% kemudian meningkat pada siklus I menjadi 68,97% dan lebih meningkat lagi pada siklus II menjadi 89,66%. Untuk itu pelaksanaan perbaikan pembelajaran diberhentikan di siklus kedua karena telah mencapai indikator keberhasilan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, penggunaan, dan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus I, hasil belajar siswa yang memperoleh ketuntasan sebanyak 20 siswa atau 68,97%. Pada siklus II, perolehan belajar siswa meningkat menjadi 26 siswa dengan

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* PADA SISWA KELAS IV SEMESTER GENAP SD NEGERI 1 LANGKAPURA BANDAR LAMPUNG

persentase 89,66%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV semester genap SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas. Edisi Revisi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Harjanto, Ambyah & Mareyke Jessy Tanod. (2019). *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Pustaka Pranala.
- Hidayat, Isnu. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta DIVA Press.
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Parama Ilmu.
- Parwati, Ni Nyoman dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok :Raja Grafindo Persada.
- Rachmawati, Tutik & Daryanto. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Yogyakarta : Gava Media.
- Silberman. (2013). *Active Learning. 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nusamedia.
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*

Dasar. Jakarta : Prenadamedia Group

- Yuliana. (2016). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle di Kelas IV SD Sekarsuli Yogyakarta*. Skripsi (online) di : <https://node2.123dok.com/dt03pdf/123dok/000/497/497417.pdf.pdf?X-Amz-Content-Sha256=UNSIGNED-PAYLOAD&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-> Diunduh tanggal 15 Desember 2021.