

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
(TEKA TEKI SILANG) TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS
KELAS VI DI SDN SERANG 7**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Miftah Maulina Syifa
NIM 1806699

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2022**

ABSTRAK

Kegiatan meneliti berikut dilaksanakan berdasarkan masalah yang dihadapi siswa kelas VI SDN Serang 7 pada pembelajaran IPS yaitu penggunaan metode belajar tidak variatif, dimana pada penyampaian materi pengajaran mempergunakan metode konvensional seperti ceramah serta sangat jarang mempergunakan media sehingga peserta didik jadi jenuh, bosan, tidak aktif dalam belajar serta menghambat peserta didik atau siswa untuk melakukan pengembangan kemampuan berpikiran kritis maka perlu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yaitu mempergunakan media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang). Media *Crossword Puzzle* di kegiatan meneliti ini tujuannya supaya memahami apakah media *Crossword Puzzle* memberi pengaruhnya kepada kemampuan berpikiran kritis peserta didik kelas VI SDN Serang 7 pada pembelajaran IPS. Kegiatan meneliti ini yaitu penelitian kuantitatif bermetodekan Quasi Eksperimen yang desain penelitiannya *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam mengambil sampel dilakukan melalui teknik nonprobability sampling dengan *purposive sampling*. Lokasi penelitian di SDN Serang 7. Rumusan (1) Bagaimanakah kondisi awal siswakesel VI di SDN Serang 7 sebelum mempergunakan media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang)? (2) Apa sajakah hambatan yang dialami dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas VI di SDN Serang 7? (3) Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *CrosswordPuzzle* (Teka Teki Silang) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS kelas VI di SDN Serang 7? Hasil penelitian menunjukkan atas hasil hitung diantara posttest kelas eksperimen serta kelas kontrol diperoleh thitung = 4,398 dengan dk 70. Sehingga didapatkan ttabel= dalam taraf sig. 0,05 sejumlah 1,667. bahwa thitung > ttabel yaitu 4,398 > 1,667, serta nilainya sig. 0,000 < 0,05. Hal itu maknanya Ha diterima, maknanya media pembelajaran *Crossword puzzle* (Teka Teki Silang) berpengaruh kepada kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas VI di SDN Serang 7.

Kata kunci: *Crossword Puzzle, Berpikir kritis, IPS.*

ABSTRACT

This research was carried out based on the problems faced by class VI students at SDN Serang 7 in social studies learning, namely the use of non-variative learning methods, where in delivering learning materials using conventional methods such as lectures and very rarely using media so that students become bored, bored, not active in learning and hinder students in developing critical thinking skills so that an alternative is needed to overcome this problem, namely using the *Crossword Puzzle* media (Teka Teki Silang). Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) in this study aims to determine whether the media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) affect the critical thinking skills of grade VI students of SDN Serang 7 in social studies learning. This research is a quantitative study using the *Quasi Experiment* method with the research design of *Nonequivalent Control Group Design*. Sampling was done by *non- probability sampling* technique with *purposive sampling*. Research location at SDN Serang 7. Formulation (1) What is the initial condition of grade VI students at SDN Serang 7 before using *Crossword Puzzle* media? (2) What are the obstacles experienced in the social studies learning process for grade VI students at SDN Serang 7? (3) How is the effect of using *Crossword Puzzle* learning media on students' critical thinking skills in social science learning class VI at SDN Serang 7? The results showed from the results of calculations between the posttest experimental class and control class obtained $t_{count} = 4.398$ with $dk 70$. Then obtained $t_{table} =$ at a significance level of 0.05 of 1.667. that $t_{count} > t_{table}$ is $4.398 > 1.667$, and the significance value is $0.000 < 0.05$. This means that H_a is accepted, meaning that the *Crossword Puzzle* learning media has an effect on the social science critical thinking skills of sixth graders at SDN Serang 7.

Keyword: *Crossword Puzzle, Critical thinking, Social studies learning.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
KARYA ILMIAH	vi
SURAT PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN KEGIATAN PLAGIAT	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Pembelajaran IPS	
a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	8
b. Tujuan Pembelajaran IPS di SD	8
c. Ruang Lingkup IPS di SD.....	9
2. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	10
3. <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang)	
a. Pengertian <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang)	12
b. Langkah-langkah Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang)	13
c. Kelebihan <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang).....	14
d. Kekurangan <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang).....	15
4. Kemampuan Berpikir Kritis	
a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis.....	15
b. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	16
B. Penelitian yang Relevan.....	17
C. Hipotesis.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	20
B. Populasi dan Sampel	21
C. Variabel Penelitian	
1. Variabel bebas (<i>Independent Variable</i>)	23
2. Variabel terikat (<i>Dependent variable</i>)	23

D. Instrumen Penelitian	
1. Observasi	23
2. Wawancara Guru	24
3. Tes.....	24
E. Teknik Analisis Data	
1. Uji Normalitas	24
2. Uji Homogenitas	25
3. Uji Hipotesis	25
4. Uji N-Gain Score	26
F. Prosedur Penelitian.....	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	
1. Pelaksanaan Penelitian.....	30
2. Analisis Instrumen	
a. Analisis Validasi Ahli	30
b. Analisis Validasi Instrumen	32
c. Analisis Reliabilitas Instrumen	33
3. Analisis Data	
a. <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	34
b. Pengujian Hipotesis.....	38
c. Nilai N-gain Score.....	39
B. Pembahasan	
1. Kondisi awal siswa sebelum menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>	39
2. Hambatan selama proses pembelajaran IPS	41
3. Pengaruh metode <i>Crossword puzzle</i> terhadap berpikir kritis siswa	41
C. Keterbatasan Penelitian.....	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	45
B. Implikasi.....	46
C. Saran/Rekomendasi.....	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

3.1	Desain Nonequivalent Control Group Design	20
3.2	Jumlah Siswa.....	21
3.3	Jumlah Kelas dan Siswa dalam Penelitian	22
3.4	Tabel Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	26
4.1	Rentang Nilai Validitas	31
4.2	Uji Validasi Pakar mengenai Instrumen Soal	31
4.3	Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal	32
4.4	Hasil Reliabilitas Instrumen	33
4.5	Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	34
4.6	Hasil Uji Normalitas dengan <i>Saphiro-Wilk</i>	36
4.7	Hasil Uji Homogenitas dengan <i>Levene Statistic</i>	36
4.8	Hasil Uji Independent t-test <i>Posttest</i>	37
4.9	Hasil Perhitungan Uji Hipotesis <i>Posttest</i>	38
4.10	Nilai N-gain score	39

DAFTAR GAMBAR

2.1	Contoh Media Teka Teki Silang	13
4.1	Diagram Rata-rata <i>Pretest-Postest</i>	35
4.2	Suasana Belajar dengan Metode Konvensional	40
4.3	Suasana Belajar dengan Media <i>Crossword Puzzle</i>	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	SK Pembimbing Skripsi	51
Lampiran 2	Pedoman Wawancara Guru	54
Lampiran 3	Hasil Wawancara Guru.....	55
Lampiran 4	RPP Kelas Eksperimen.....	57
Lampiran 5	Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
Lampiran 6	Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
Lampiran 7	Kisi-kisi Soal Media <i>Crossword Puzzle</i>	73
Lampiran 8	Lembar Soal Media <i>Crossword Puzzle</i>	76
Lampiran 9	Lembar Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79
Lampiran 10	Lembar Validasi Soal Media <i>Crossword Puzzle</i>	85
Lampiran 11	Daftar Hasil Nilai Siswa	87
Lampiran 12	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88
Lampiran 13	Perhitungan Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> (Normalitas, Homogenitas, Uji-t, N-Gain).....	92
Lampiran 14	Foto Kegiatan Penelitian	94
Lampiran 15	Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 16	Lembar Bimbingan Skripsi.....	98
Lampiran 17	Surat Balasan Penelitian	104

Daftar Pustaka

- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2002). *metodologi penelitian*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- BSNP. (2009). *Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidayah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Eriska, E. (2018). Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Biologi SMA Muhammadiyah 1 Palembang. *UIN Raden Fatah Palembang*.
- Filsaime, D. (2008). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis Dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Fisher, A. (2008). *Berpikir Kritis "Sebuah Pengantar"*. Jakarta: Erlangga.
- Fraenkel, J. W. (2012). *How To Design And Evaluate Research In Education*.
- Hake, R. (1999). *Analyzing Change/ Gain Score*. Indiana: Indiana University.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss.
- Johnson, E. (2009). *Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 68 Tahun 2013 tentang KD dan Struktur Kurikulum SMP/MI*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- M. Toha Anggoro, d. (2008). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mahanal, S. (2009). *Pengaruh penerapan perangkat pembelajaran deteksi kualitas sungai dengan indikator biologi berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa SMA di Kota Malang*. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen. *e-Journal Tabularasa*, 87, 89.
- Purwanto, E. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rahma, Q. d. (2013). Penerapan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IVB SD Negeri 24 Palembang.
- Ramdani, A. (2012). *Pengembangan perangkat pembelajaran inkuiri melalui kegiatan lesson study dan pengaruh implementasinya terhadap hasil belajar IPA biologi dan keterampilan berpikir kritis siswa berkemampuan akademik berbeda di SMP Negeri Kota Mataram*. Malang: PPS UM.
- Said, A. &. (2016). *Alams95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences : Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Samlawi, F. d. (1998). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Depdikbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Silberman, M. L. (2006). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Solihatin, E. &. (2007). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suciyanto, D. (2013). *Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Teka-Teki Silang di Kelas VIII C SMP Negeri 2 Prambanan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan R&D. Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, E. (2009). Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Menumbuhkan Berfikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2.
- Warsino. (2002). *Hakikat Pembelajaran IPS Untuk Anak SD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zakir Has & Sri Haryati, O. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Croosword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru. *Peka: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR 5, No.1*, 43-57.

Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang 7

Oleh

Miftah Maulina Syifa

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Serang

© Miftah Maulina Syifa

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Miftah Maulina Syifa, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE (TEKA TEKI SILANG) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VI DI SDN SERANG 7

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi ini diajukan oleh


Nama : Miftah Maulina Syifa
NIM : 1806699
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Serang
Judul Skripsi :


PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE (TEKA TEKI SILANG) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VI DI SDN SERANG 7

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah di Serang

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Andika Arisetyawan, M.Si. tanda tangan.....

Penguji II : Dra. Hj. Susilawati, M.Pd. tanda tangan.....

Penguji III : Dra. Ita Rustiati Ridwan, M.Pd. tanda tangan.....

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 22 April 2022

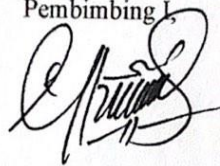
HALAMAN PERSETUJUAN

MIFTAH MAULINA SYIFA

Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang)
Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas
VI Di SDN Serang 7

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I.



Dr. Encep Supriatna, M.Pd.
NIP. 197601052005011001

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Dr. Supriadi, M.Pd.
NIP 197907172006041002

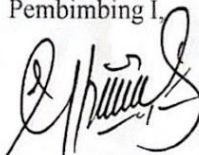
HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang 7” telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang, April 2022

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I,



Dr. Encep Supriatna, M.Pd.

NIP. 197601052005011001