

**PENGARUH STRATEGI *WORD SEARCH PUZZLE* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPS**

(Penelitian *Pre Experiment* pada Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar di
Kota Cirebon Tahun Ajaran 2021/2022)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Safirotul Mahrushoh

NIM. 1800134

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS PURWAKARTA

2022

Pengaruh Strategi *Word Search* *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS

Oleh

Safirotul Mahrushoh

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

© **Safirotul Mahrushoh** 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 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.

Safirotul Mahrushoh, 2022

**PENGARUH STRATEGI WORD SEARCH PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH
DASAR PADA PEMBELAJARAN IPS**

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

LEMBAR PENGESAHAN

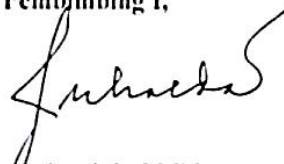
SAFIROTUL MAHRUSHOH

**PENGARUH STRATEGI *WORD SEARCH PUZZLE* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPS**

(Penelitian *Pre Experiment* pada Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar di
Kota Cirebon Tahun Ajaran 2021/2022)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dra. Suhaedah, M.Pd.
NIP. 195708151986032001

Pembimbing II,



Jennyta Catufiasari, M.Pd.
NIP. 920200119910729201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UPI Kampus Purwakarta



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd.
NIP. 198205162008012015

PENGARUH STRATEGI *WORD SEARCH PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPS

(Penelitian *Pre Experiment* pada Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar di Kota Cirebon Tahun Ajaran 2021/2022)

Oleh:

Safirotul Mahrushoh

NIM. 1800134

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh strategi *word search puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Pegambiran I Kota Cirebon pada pembelajaran IPS. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pre-eksperimen dengan desain *one group pre-test and post-test design*. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 orang siswa. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Pada pengumpulan data berupa tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test*. Kemudian hasil tes tersebut akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif, uji T, uji regresi linier sederhana, dan uji N-Gain. Penelitian dengan menggunakan strategi *word search puzzle* ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Pegambiran I Kota Cirebon yang ditandai dengan perolehan rata-rata nilai tes awal siswa sebesar 51,00 menjadi 78,50 pada tes akhir. Kemudian pada uji T diperoleh hasil sebesar 0,000 yang mana kurang dari 0,05 sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Nilai koefisien determinasi atau *R square* juga menunjukkan hasil sebesar 0,214 dan apabila dipresentasikan sebesar 21,4% serta pada N-Gain terlihat peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 0,556 dengan kategori sedang. Dengan demikian, strategi *word search puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Pegambiran I Kota Cirebon pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Strategi Word Search Puzzle, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS.*

**THE INFLUENCE OF WORD SEARCH PUZZLE STRATEGY ON
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' STUDY OUTCOMES IN IPS
LEARNING**

*(Pre Experiment Research on Class IV Students at One of The Elementary School
in Cirebon City for Academic Year 2021/2022)*

By

Safirotul Mahrushoh

NIM. 1800134

ABSTRACT

This study aims to discover the influence of the word search puzzle strategy on the learning outcomes of fourth grade students at SDN Pegambiran I Cirebon City in social studies learning. The type of research used is pre-experimental research of one group pre-test and post-test design with 20 students as the sample. Data collection was carried out in the form of observations, tests, and documentation. The data collection in the form of tests was carried out twice, namely pre-test and post-test. The test results analyzed using a descriptive statistical analysis, T test, simple linear regression test, and N-Gain test. Research using the word search puzzle strategy showed a significant development in learning outcomes of fourth grade students at SDN Pegambiran I Cirebon City, which was marked by the average student test score starting from 51,00 to 78,50 on the final test. While on the T test, the result was 0,000 which is less than 0,05 so it can be said that there was a significant difference in student learning outcomes. The value of the coefficient of determination or R square also showed a result of 0,214 or 21,4% in percentage and the N-Gain showed a development learning outcomes with an average of 0,556 in the medium category. Thus, the word search puzzle strategy influenced the learning outcomes of fourth grade student at SDN Pegambiran I Cirebon City in social studies learning.

Keywords: *Word Search Puzzle Strategy, Outcomes Learning, Social Studies.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	4
<i>ABSTRACT</i>	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Strategi <i>Word Search Puzzle</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Strategi Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Pengertian <i>Word Search Puzzle</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Langkah-langkah <i>Word Search Puzzle</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan <i>Word Search Puzzle</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2 Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Indikator Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.3 Hakikat Pembelajaran IPS.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Pembelajaran IPS	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Bahan Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.

2.4	Penelitian Relevan	Error! Bookmark not defined.
2.5	Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....		Error! Bookmark not defined.
3.1	Jenis dan Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2	Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.2.1	Populasi	Error! Bookmark not defined.
3.2.2	Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.3	Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	<i>Word Search Puzzle</i>	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
3.4	Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5	Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.5.1	Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.2	Tes	Error! Bookmark not defined.
3.5.3	Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
3.6	Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6.1	Tes	Error! Bookmark not defined.
3.6.2	Lembar Observasi	Error! Bookmark not defined.
3.7	Pengembangan Instrumen	Error! Bookmark not defined.
3.7.1	Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
3.7.2	Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
3.7.3	Uji Daya Pembeda.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.4	Uji Tingkat Kesukaran Soal	Error! Bookmark not defined.
3.8	Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.8.1	Statistika Deskriptif.....	Error! Bookmark not defined.
3.8.2	Statistika Inferensial.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Temuan	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Deskripsi Tempat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.2	Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Strategi <i>Word Search Puzzle</i>	Error! Bookmark not defined.
4.3	Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Strategi <i>Word Search Puzzle</i>	Error! Bookmark not defined.

4.4	Pengaruh Strategi <i>Word Search Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS	Error! Bookmark not defined.
4.4.1	Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
4.4.2	Uji Homogenitas	Error! Bookmark not defined.
4.4.3	Uji T Berpasangan (Paired Sample T Test)	Error! Bookmark not defined.
4.4.4	Uji Regresi Linier Sederhana	Error! Bookmark not defined.
4.4.5	Uji N-Gain.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.6	Hasil Observasi Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
4.5	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.5.1	Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Strategi <i>Word Search Puzzle</i>	Error! Bookmark not defined.
4.5.2	Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Strategi <i>Word Search Puzzle</i>	Error! Bookmark not defined.
4.5.3	Pengaruh Strategi <i>Word Search Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS	Error! Bookmark not defined.
BAB V_KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....		Error! Bookmark not defined.
5.1	Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		9

DAFTAR PUSTAKA

- Alidawati, A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya Di Indonesia Pada Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 78–84. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse/article/view/1686/1440>
- Bahar, & Risnawati. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 9(4), 77. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 325. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10080>
- Febriana, T. L. (2013). *PENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL JIGSAW DENGAN PERMAINAN PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SDN KABUPATEN AGAM*. 1(1).
- Fitriani, N., & Aulia, P. (2020). Perbedaan Motivasi Belajar Anak yang Menggunakan Puzzle dengan yang Tidak Menggunakan Puzzle. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3064–3070. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/811%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/811/728>
- Garwan, S., & Jusnita, N. (2020). *Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Word Search Game Di Siswa Kelas VIII SMPN 4 Kota Ternate*. 18(1), 186–192.
- Hakim, A. R., Andrea, R., & Antoni, D. (2016). Membangun Edugame “Baby Zoo Puzzle” Berbasis Android Dengan Game Agent Implementasi Finite State Machine. *Sebatik*, 16(1), 9–15. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v16i1.75>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>

Safirotul Mahrushoh, 2022

PENGARUH STRATEGI WORD SEARCH PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPS

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

- Hardini, I. D. P. (2015). *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi)*. Familia.
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 195. <https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a663>
- Herri, S. J. (2014). Manajemen Pengembangan Mutu Sma Swasta Di Kota Medan. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 21(2), 12–27. <https://doi.org/10.17509/jap.v21i2.6672>
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Biarti Yesi*, 3(2), 164–172. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198>
- Khomsoh, R., & Gregorius, J. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1–11. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3119/1817>
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama.
- Maulida, I. S., Rahayu, D. W., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. (2020). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Sd. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 82. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i1.18133>
- Mujaiyanah, S. (2020). Mengukur Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Media Asesmen Word Search Puzzle Di Platform Android. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 107. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v8i2.3669>
- Nabillah, T., & Abadi, P. A. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomadika*, 2(3), 659–663.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Samudra Biru.
- Nasution, W. N. (2017). *STRATEGI PEMBELAJARAN*. Perdana Publishing.
- Nurhalifah, Lestari, N., & Yusuf, M. (2020). Jurnal Biosains dan Edukasi Efektifitas Media Pembelajaran Word Search Puzzle dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Ekosistem Kelas VII di SMP Muhammadiyah Kupang Tahun Ajaran 2018 / 2019. *Jurnal Biosains Dan Edukasi*, 2(1), 17–23.

- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Pamungkas, P. W. G., & Ghofur, M. A. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X pada Saat Pandemi Covid-19*. 3(6), 4363–4373.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pertiwi, I. N., Sumarno;, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19412/11478>
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>
- Rojuli, S. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendekatan IPS*. CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Rosidah, Kholifatur & Agung Purwono. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Word Search Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Muatan IPA Materi Siklus Hidup di MI Setia Bhakti Trawas*. 2(2), 191–199.
- Ruskandi, K., & Ferdian, Y. (2015). *Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Dalam Pembelajaran IPS di SD Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. 10(1), 16–22.
- Rusmawan. (2013). Faktor Yang Memengaruhi Kesulitan Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 0(2), 285–295. <https://doi.org/10.21831/cp.v0i2.1487>
- Sarmanu. (2017). *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Statistika*. Airlangga University Press.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Prenada Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumitro, A. H., Setyosari, P., & Sumarmi. (2017). Penerapan Model Problem Saffrotul Mahrushoh, 2022
PENGARUH STRATEGI WORD SEARCH PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPS
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Based Learning meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1188–1195. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9936/4696>

Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. AR-RUZZ MEDIA.

Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. PT Remaja Rosdakarya.

Wahyuni H, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Pada Kelas X Iis Sma Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 336–342. <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p>

Yupita, I. A., & Subroto, W. T. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 01(02), 1–10. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3017>

Yusuf, M. A. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana.