

PENGARUH PENERAPAN METODE *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI SUAK PANDAN

Mardhatillah¹
Henra Saputra Tanjung²

¹STKIP Bina Bangsa Meulaboh Jl. Nasional Meulaboh-Tapak Tuan Peunaga Cut Ujong
Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615, E-mail:mardhatillahmagister@gmail.com

²STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapak Tuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab.
Aceh Barat 23615, E-mail: hnsaputra@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap keterampilan sosial pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas V SD Negeri Suak Pandan. Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Suak Pandan yang berjumlah 19 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah rumus *pearson product moment correlation*. Berdasarkan hasil penelitian, sebelum dilakukan perlakuan diperoleh rata-rata hasil awal sebesar 57,9. Adapun hasil akhir (*post-test*) penelitian diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,8. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan metode *crossword puzzle* terhadap keterampilan sosial. Hal ini terbukti dengan hasil analisa data statistik "*product moment*" (r_{hitung}) sebesar 0,625 yang mana jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai " r_{tabel} " sebesar 0.4555 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$) baik pada taraf signifikansi 5%. Hal ini termasuk dalam kategori kuat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *crossword puzzle* berpengaruh terhadap keterampilan sosial pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas V SD Negeri Suak Pandan.

Kata Kunci : Pengaruh, Crossword Puzzle, Keterampilan Sosial.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu wujud kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat akan perkembangan. Pendidikan dipandang sebagai satu-satunya wadah yang berfungsi sebagai alat untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Selain itu menurut Hudoyo (2010: 24),

Pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan hakekat dan

martabat manusia yang diperoleh melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang kehidupan. Sedangkan menurut Tanjung dan Nababan (2018:56) Proses pembelajaran di dalam kelas tidak terlepas dari peran seorang guru yang merupakan pendidik profesional. Kemampuan profesional guru merupakan bagian dari kompetensi yang dimiliki guru

Proses pembelajaran dalam pendidikan sangat ditekankan demi

mewujudkan suatu tujuan pembelajaran terutama peningkatan sumber daya manusia yang berkekrativitas tinggi. Pendidikan merupakan suatu usaha yang direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar siswa dan proses belajar siswa yang dapat ditingkatkan dengan potensinya sendiri untuk menggali kemampuan yang dimilikinya. Siswa dapat mengembangkan kemampuannya selama mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru dan dapat mencermati dari setiap langkah-langkah pembelajaran untuk dapat memahami akan materi yang dipelajari. Pelaksananya mengukur masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran (Sari, 2013: 4).

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Pengalaman ini dapat diperoleh dari interaksi antara individu dengan lingkungannya (Wirdaningsih & Mardhatillah, 2016). Sedangkan Menurut Tanjung dan Nababan (2018:37) hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menerima pengalaman belajar

Pendidikan pertama dilalui dan diterima seorang anak adalah pendidikan dalam keluarga. Anak cenderung apa saja yang didengar, dilihat, dialami dan diajarkan oleh orang tuanya baik pengetahuan, keterampilan, pembentukan sikap perilaku segala sesuatu yang

diterima kemungkinan semua yang terdapat dalam keluarga akan terus dipraktikan di luar rumah atau lingkungan sosialnya (Mardhatillah, 2018).

Pembelajaran dengan situasi dan kondisi lingkungan yang mendukung, menjadikan siswa senang untuk belajar dan dengan mudah siswa menerima pelajaran. Berdasarkan studi penelitian, pelajaran IPS untuk materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia terkait dengan konsep yang siswa paham terlebih dahulu materinya. Guru selama pembelajaran menggunakan metode yang digunakan dimana guru memberikan catatan yang telah diterangkan, ditulis di papan tulis, diskusi dan penugasan.

Melalui metode tersebut guru lebih dapat mengkondisikan siswa selama pembelajaran, efisien waktu dan lebih mudah dalam persiapan pembelajaran. Namun, dalam pembelajaran siswa kurang antusias terhadap pelajaran yang diberikan. Siswa malu untuk bertanya ketika guru sedang mengajar meskipun siswa tidak mengerti sehingga menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan latihan soal ataupun tugas terstruktur yang diberikan serta aktivitas siswa tidak dapat terpantau dengan baik oleh guru karena ketidaksungguhan siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah terutama sekolah dasar. IPS mempelajari tentang kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, tata negara, dan sejarah. Pendidikan IPS diharapkan mampu mengembangkan nilai, sikap, serta keterampilan siswa untuk dapat menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari (Nurhadi, 2010: 96).

Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, siswa terbiasa untuk mengingat dan menimbun informasi, tanpa berusaha untuk menghubungkan yang diingat itu dengan kehidupan sehari-hari (Mardhatillah & Fahreza, 2018).

Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan utama dalam peningkatan kualitas pendidikan nasional. Melalui proses belajar mengajar diharapkan tercapai tujuan pendidikan dalam bentuk perubahan tingkah laku peserta didik. Proses belajar ini memerlukan bahasa untuk memungkinkan manusia saling berhubungan dan berkomunikasi, saling

berbagi pengalaman, belajar dari yang lain, dan meningkatkan intelektualitas diri (Anzar & Mardhatillah, 2018).

Pembelajaran IPS diharapkan mampu membentuk siswa menjadi aktif, memiliki sikap yang baik, saling menghargai dan menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan sosialnya di masyarakat. Siswa akan mudah berinteraksi dengan orang lain, diterima dalam masyarakat dan dapat mengambil keputusan ketika menghadapi masalah dalam kehidupannya. Siswa juga dapat mengenal tentang hubungan antara manusia dengan lingkungan hidupnya, memahami peristiwa-peristiwa serta perubahan-perubahan yang terjadi di sekitarnya, memahami bahwa antara manusia yang satu dengan manusia yang lain saling membutuhkan, saling menghormati, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap kewajibannya.

Hubungan pembelajaran IPS dengan karakteristik usia siswa sekolah dasar, menurut Piaget (Izzaty, 2008: 105) bahwa “masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasi konkret dalam berpikir yaitu usia 7-12 tahun, anak mulai berpikir logis terhadap objek yang konkret, rasa egonya berkurang dan mulai bersikap sosial”. Apabila ego siswa masih tinggi dan selalu merasa paling benar, maka siswa tersebut akan dijauhi oleh siswa yang lain. Siswa mulai dapat berpikir dalam berteman, mana teman

yang menguntungkan atau merugikan, dan teman yang membuat lebih nyaman atau sebaliknya. Pembelajaran IPS dapat mengajarkan siswa supaya mempunyai sikap sosial yang baik terhadap lingkungan sekitarnya.

Sikap sosial sangat dibutuhkan untuk menjalin hubungan dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Sikap sosial merupakan suatu tindakan seseorang untuk hidup dalam masyarakatnya seperti saling membantu, saling menghormati, saling berinteraksi, dan sebagainya. Sikap sosial perlu dikembangkan karena dapat menciptakan suasana hidup yang damai, rukun, nyaman, dan tentram. Sikap sosial merupakan tindakan yang dapat mengatasi berbagai masalah yang ada dalam masyarakat dengan berpikir secara bersama-sama.

Siswa mulai mengenal dan menjalin interaksi satu sama lain di sekolah, sehingga siswa mulai berteman dengan siswa yang lain, dalam berteman siswa memilih teman yang disukai, siswa akan percaya diri apabila memiliki banyak teman yang sesuai dengan pilihannya. Siswa akan membentuk seperti kelompok atau gang dalam bermain dan menjauhi siswa yang tidak disukai sehingga kurang terjadi interaksi yang menyebabkan rasa saling membenci dan tidak peduli dengan siswa yang lain. Jika dicermati lebih dalam, hakekat dari

sistem pendidikan adalah menghasilkan siswa yang beriman, berakhlak mulia, berbudi pekerti, terampil, memiliki jiwa kebangsaan dan sikap yang baik terhadap orang lain.

Rendahnya keterampilan sosial siswa terlihat pada observasi awal pada tanggal 17 Mei 2017 di kelas V SD Negeri Suak Pandan yaitu ditunjukkan dengan respons siswa selama mengikuti pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Siswa kurang dapat berinteraksi dengan orang lain, hal ini ditunjukkan dengan kurang mampunya siswa dalam beradaptasi dalam kegiatan kelompok. Bermuara pada kurang baiknya keterampilan sosial siswa tersebut, berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Tujuan siswa mempelajari materi ini adalah mengembangkan sikap menghormati keragaman suku bangsa dan budaya, mengidentifikasi keragaman budaya yang terdapat di Indonesia dan menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia. Agar tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut, siswa dituntut untuk aktif dalam mencari tahu tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, dan salah satu caranya adalah dengan kerjasama antar siswa. Dimana siswa harus berinteraksi sesama mereka dalam mencari literatur-literatur tentang keragaman suku bangsa

dan budaya di Indonesia tersebut. Oleh karena itu dalam interaksi siswa dengan siswa-siswi lainnya diperlukan sikap keterampilan sosial pada diri siswa.

Keterampilan sosial siswa perlu diteliti, karena sikap sosial setiap siswa tentunya berbeda antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Perbedaan sikap sosial yang dimiliki siswa ini timbul dikarenakan, sikap sosial yang diperoleh siswa berasal dari orangtuanya atau dari masyarakat di mana siswa tinggal. Sikap sosial yang dimiliki siswa dimungkinkan dapat tumbuh dan berkembang dengan baik jika siswa, memiliki perhatian dan aktivitas perilaku yang berulang-ulang secara otomatis terhadap objek sosial.

Dalam suatu pembelajaran diperlukan adanya suatu pembelajaran aktif yang mana setelah guru menerangkan materi, peserta didik harus diberi tugas yang menarik agar murid bersemangat dan berfikir aktif. Untuk itu perlu adanya metode pembelajaran dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang aktif. Salah satu metode yang peneliti ambil adalah metode pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle*. Menurut Nurhadi (2010: 60), *crossword puzzle* atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah teka-teki silang, dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang baik

dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan metode ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif semenjak awal.

Melalui proses belajar dengan menggunakan metode *crossword puzzle*, karena kelebihan dari metode ini adalah dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Guru mencoba membangun keterampilan sosial dan hasil belajar siswa dari pengalaman belajarnya berdasarkan pada pengetahuan yang dimilikinya. Pembelajaran dikemas menjadi proses mengkonstruksi dan bukan menerima pengetahuan. Mencoba diubah dari pola menghafal menjadi mulai mencari pemahaman-pemahaman. Siswa mencoba menemukan dan mencari sehingga terjadi perpindahan dari mengamati menjadi memahami. Menemukan jawab dengan berfikir kritis mencari melalui ketrampilan belajarnya. Proses belajar berlangsung menyenangkan serius tetapi santai.

Fungsi dari metode *crossword puzzle* yaitu membangunkan saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Proses pembelajaran dalam keadaan santai maka materi yang diajarkan pengajar akan lebih masuk dan mengena dalam otak

sehingga pembelajaran lebih efektif. Jadi dalam hal ini pengajar mendemonstrasikan metode *crossword puzzle* tersebut kemudian peserta didik disuruh mengerjakannya dan selanjutnya peserta didik disuruh membuatnya. Penerapan metode *crossword puzzle* ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Keterampilan Sosial Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan”.

Adapun permasalahan yang muncul berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan tersebut sebagai berikut : “Apakah metode *crossword puzzle* berpengaruh terhadap keterampilan sosial pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas V SD Negeri Suak Pandan ?”

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen*. Menurut Nazir (2014: 73), jenis *quasi eksperimen* yaitu penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol atau manipulasi semua variabel yang relevan. Harus ada kompromi

dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai dengan batasan-batasan yang ada. Alasan menggunakan *quasi eksperimen* ini karena pada kenyataannya keadaan atau situasi yang tidak memungkinkan digunakannya kelas kontrol dalam penelitian ini. Karena situasi seperti penulis memilih *quasi eksperimen* yaitu hanya ada satu kelas V di SD Negeri Suak Pandan.

Pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan peneliti mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai faktor-faktor pendukung antara variabel, kemudian dianalisis untuk menanamkan peranan Desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. Dalam kegiatan ujicoba tidak menggunakan kelompok kontrol. Desain ini dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest pada kelompok diujicobakan. Desain yang digunakan dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1: Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂
Tes Awal (Pretest)	Menggunakan Metode <i>crossword puzzle</i>	Tes Akhir (Posttest)

Keterangan:

- O₁ = Pretest
- X = Treatment atau perlakuan
- O₂ = Posttest (Arikunto, 2010: 78).

Penentuan sampel dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode crossword puzzle terhadap keterampilan sosial materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Suak Pandan Kabupaten Aceh Barat. Berdasarkan hal tersebut maka sampel dalam penelitian ini berjumlah 19 orang siswa.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi, dalam penelitian ini peneliti akan mengadakan observasi yang akan dilaksanakan sebelum dan sesudah pelaksanaan *treatment* (penerapan metode *crossword puzzle*). Hasil observasi ini akan digunakan sebagai alat ukur ketercapaian tujuan penelitian dengan dibandingkan dengan nilai observasi sebelum diterapkan metode *crossword puzzle*.
2. Angket
Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2010: 194). Angket respon yang dibagikan kepada siswa setelah diadakan penelitian untuk memperoleh data tanggapan siswa.
3. Teknik Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 193). Dalam penelitian ini tes disusun untuk mengetahui atau melihat kemampuan siswa terhadap penguasaan mata pelajaran IPS setelah menerapkan metode *crossword puzzle*.

Dokumentasi adalah metode dalam pengumpulan data dengan cara mencatat dokumen-dokumen atau catatan-catatan (Arikunto, 2010: 130). Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang siswa, guru dan nilai raport/ulangan siswa.

Teknik Analisis Data

Analisa data adalah suatu metode dengan cara menganalisa data yang diperoleh untuk mencari ada tidaknya pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Penulis menggunakan teknik korelasional analisa statistic dengan menggunakan rumus *pearson product moment correlation*.

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi variabel X dan Y

X : Variabel bebas

Y : Variabel terikat

N : Jumlah (Sumber: Arikunto, 2010: 170).

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Suak Pandan Kecamatan Samatiga Kabupaten Aceh Barat khususnya pada siswa kelas V. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *pretest* (tes awal) untuk mengetahui keterampilan sosial awal siswa pada pelajaran IPS sebelum menggunakan metode *crossword puzzle*.

Penelitian ini menyajikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang “pengaruh penggunaan metode *crossword puzzle* terhadap keterampilan sosial mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Suak Pandan”. Selain menggunakan tes awal, peneliti juga menggunakan angket yaitu untuk mengetahui sejauhmana pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap keterampilan sosial mata pelajaran IPS (variabel X).

Tes akhir (*posttest*) yang digunakan peneliti untuk mengetahui pengaruh dari penerapan metode *crossword puzzle* terhadap keterampilan

sosial mata pelajaran IPS bagi siswa kelas V SD Negeri Suak Pandan (variabel Y). Dari hasil data tersebut, lalu peneliti memakai rumus korelasi yaitu rumus *product moment* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas (variabel X) terhadap variabel terikat (variabel Y).

Analisis Data Keterampilan Sosial IPS pada Tes Awal

Keterampilan sosial IPS yang diperoleh dari hasil tes awal berjumlah 20 butir soal yang berupa tes objektif dalam bentuk. Tes ini menggambarkan keterampilan sosial IPS pada tes awal yang dimiliki oleh siswa yang dihubungkan dengan hasil tes akhir siswa setelah pembelajaran IPS melalui penerapan metode *crossword puzzle*. Berdasarkan hasil perhitungan skor keterampilan sosial IPS pada tes awal diperoleh skor terendah yang dicapai responden adalah 40 dan skor tertinggi adalah 80.

Klasifikasi nilai siswa kelas V SD Negeri Suak Pandan pada hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1. Klasifikasi Nilai Hasil Tes Awal

Tabel 2. Klasifikasi Nilai Hasil Tes Awal

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	30,0	1	5,3%
2.	40,0	1	5,3%
3.	50,0	5	26,3%

4.	60,0	7	36,8%
5.	70,0	4	21,1%
6.	80,0	1	5,3%
Total		19	100%

Dari hasil tes awal diatas maka diperoleh hasil bahwa siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 80 hanya ada 1 orang. Sedangkan nilai siswa yang terendah yaitu 40 ada 1 orang siswa. Pada kategori ketuntasan siswa yang mencapai ketuntasan hanya ada 5 orang, sedangkan yang tidak tuntas ada 14 orang siswa, dengan jumlah nilai rata-rata secara klasikal adalah 57,9.

Analisis Data Hasil Angket Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* (Variabel X)

Proses analisis ini adalah cara mendistribusikan atau menguagikan data yang telah disusun ke dalam tabel distribusi frekwensi, sehingga dalam tabel tersebut akan diperoleh hasil mengenai distribusi-distribusi soal yang diteliti sebagaimana pada tabel berikut

Tabel 3. Persentase Hasil Angket Pengaruh Metode *crossword puzzle*.

Skor Interval	f	(%)	Kategori
81 – 100	15	78,9%	Sangat Baik
61 – 80		21,1%	Baik
41 – 60	-	-	Cukup
20 – 40	-	-	Kurang Baik
Jumlah	19	100	

Sumber: Data hasil penelitian tahun 2017

Ada 4 siswa atau 21,2% yang menyatakan keterampilan sosialnya baik dipengaruhi oleh metode *crossword puzzle*, ada 15 siswa atau 78,9% yang menyatakan keterampilan sosialnya sangat baik dipengaruhi oleh metode *crossword puzzle* sementara yang katagori cukup dan kurang baik tidak ada.

Analisis Data Keterampilan sosial IPS pada Tes Akhir (Variable Y)

Hasil tes akhir tersebut, diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu mencapai nilai 100 ada 2 orang, dan siswa yang memperoleh nilai terendah, yaitu 50 hanya ada 1 orang siswa. Adapun klasifikasi nilai hasil tes akhir siswa kelas V SD Negeri Suak Pandan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Klasifikasi Nilai Hasil Tes Awal

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	60,0	4	21,1%
2.	70,0	4	21,1%
3.	80,0	7	36,8%
4.	90,0	2	10,5%
5.	100,0	2	10,5%
Total		19	100%

Sumber: Data hasil penelitian tahun 2017

Hasil tes akhir diatas maka diperoleh hasil bahwa siswa yang memperoleh nilai maksimum (100) ada 2 orang dari jumlah siswa yang diteliti

adalah 19 orang. Sementara yang memperoleh nilai minimum (60) ada 4 siswa atau 21,1%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS pada tes akhir adalah termasuk dalam kategori baik.

Hasil Observasi Siswa

Hasil observasi keterampilan sosial siswa pada pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dapat dijelaskan bahwa keterampilan sosial siswa termasuk dalam kategori baik, hal ini dapat dilihat dari keterampilan sosial siswa pada pelaksanaan pelajaran IPS. Pada tabel tersebut di atas dapat ditunjukkan bahwa:

- a. Sebanyak 3 aspek dilaksanakan dengan sangat baik oleh siswa, yaitu pada aspek belajar menyebutkan nama-nama orang, mengungkapkan perasaan diri sendiri bila perlu dan menghargai limit waktu.
- b. Sebanyak 13 aspek dilaksanakan dengan baik oleh siswa, yaitu pada aspek memperhatikan orang yang sedang berbicara, menggunakan kontak mata dengan orang lain ketika berbicara, menampung komentar dan ide-ide orang lain, berpartisipasi secara tepat dalam pembicaraan kecil, menanggapi dengan humor, menggunakan kenyaringan dan nada suara yang sesuai, mencermati pemahaman orang dan mengajukan

pertanyaan yang sesuai, menjaga keterangan dengan jarak yang tepat, meminta arahan atau bantuan, tepat waktu, tetap bersama dalam kelompok sendiri, menjaga perasaan orang lain dan menawarkan untuk menjelaskan atau mengklarifikasi.

Sehingga untuk sementara dapat disimpulkan bahwa kegiatan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan menggunakan metode *crossword puzzle* adalah baik dan memperoleh nilai persentase nilai keterampilan sosial siswa adalah 79,6%.

Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Keterampilan Sosial IPS

1. Analisis Uji T

Hasil perhitungan uji *t-test* diperoleh harga thitung (3,958) > ttabel (1.734). Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a yang berbunyi “penerapan metode *crossword puzzle* berpengaruh terhadap keterampilan sosial pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas V SD Negeri Suak Pandan”, dinyatakan diterima.

2. Analisis Korelasi *Product Moment*

Dari hasil perhitungan diketahui bahwa pengaruh variabel bebas (X) yaitu penerapan metode *crossword puzzle* dengan variabel

terikat (Y) yaitu keterampilan sosial mata pelajaran IPS adalah sebesar 0,625, berarti termasuk dalam kategori (0,51 - 0,75 yaitu pengaruh kuat).

3. Paparan Berdasarkan uji Hipotesis

Untuk menguji kebenaran atau kepalsuan dari hipotesa yang telah dirumuskan di atas tadi manakah yang benar: H_a atau H_o , maka langkah selanjutnya yang harus ditempuh yaitu dengan terlebih dahulu mencari derajat bebasnya (df) dengan rumus yaitu:

$$df = N - nr$$

Dimana:

df = derajat bebas

N = sampel

nr = variabel korelasi.

Maka df nya yaitu: $df = 19 - 2 = 17$.

Setelah diketahui $df = 17$ maka langkah selanjutnya yaitu: berkonsultasi pada “r” *product moment* dengan melihat tabel nilai “r” *product moment*, maka dapat kita ketahui bahwa dengan df sebesar 17 diperoleh “r” *product moment* pada taraf signifikansi 5% : 0.4555.

Selanjutnya membandingkan besarnya “rxy” atau r_{hitung} dengan r seperti diketahui, r_{hitung} yang kita peroleh adalah = 0,625, sedangkan $r_{tabel} = 0.4555$, ternyata rxy lebih besar dari r_{tabel} (baik dalam taraf signifikansi 5%), maka hipotesis

alternatif (H_a) ada pengaruh metode *crossword puzzle* dalam meningkatkan keterampilan sosial mata pelajaran IPS siswa diterima, sedangkan hipotesis nihil (H_o) tidak ada pengaruh metode *crossword puzzle* dalam meningkatkan keterampilan sosial mata pelajaran IPS siswa ditolak, dari perhitungan itu menunjukkan bahwa ada pengaruh metode *crossword puzzle* dalam meningkatkan keterampilan sosial mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Suak Pandan. Hal ini termasuk dalam kategori kuat.

PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada kelas V SDN Suak Pandan yaitu dengan menggunakan metode *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi mahasiswa secara aktif semenjak awal. Adapun tujuan dari pembelajaran dengan menggunakan metode *crossword puzzle* antara lain untuk: a) memperkuat ingatan tentang istilah dan isi; b) mendorong siswa untuk berfikir kritis dan memecahkan masalah. Pembelajaran dengan metode ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah: a) Merangsang minat belajar

siswa; b) Siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran yang sulit. Dalam melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran ini, hambatan yang dialami peneliti yaitu siswa kurang berkonsentrasi dalam mengerjakan.

Selain itu metode pembelajaran *crossword puzzle* juga memiliki beberapa manfaat yaitu: a) Dapat mengasah daya ingat; b) Belajar klasifikasi; c) Mengembangkan keterampilan sosial; d) Menghibur; e) Merangsang kreativitas siswa. Kelemahan dari pembelajaran *crossword puzzle* antara lain: a) Siswa dituntut untuk berkonsentrasi secara matang; b) Banyak memakan waktu dalam mengisi teka teki silang; c) Persiapan materi pembelajaran yang akan disampaikan guru harus matang.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* ini, siswa diberi penugasan secara individual untuk mengerjakan soal teka-teki silang. Durasi mengerjakan penugasan ini, diberi batas sampai 35 menit kemudian dikumpulkan. Adapun dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *crossword puzzle*, siswa kelas V SDN Suak Pandan sebagian besar mengerjakan penugasan teka-teki silang dengan sungguh-sungguh. Akan tetapi, kelemahannya siswa menjadi agak ribut ketika ada pertanyaan yang sulit. Sebagian kecil ada

yang menoleh dan meminta jawaban kepada temannya.

Berdasarkan hasil penelitian, sebelum dilakukan perlakuan diperoleh rata-rata hasil awal sebesar 57,9. Kemudian peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* pada kompetensi dasar menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Setelah materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia selesai kemudian dilakukan tes untuk mengetahui hasil akhir. Adapun hasil akhir (*post-test*) penelitian diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,8.

Berdasarkan hasil observasi keterampilan sosial siswa pada pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dapat dijelaskan bahwa keterampilan sosial siswa termasuk dalam kategori baik, hal ini dapat dilihat dari keterampilan sosial siswa yang diamati, yaitu sebanyak 13 aspek dilaksanakan dengan baik oleh siswa, yaitu pada aspek memperhatikan orang yang sedang berbicara, menggunakan kontak mata dengan orang lain ketika berbicara, menampung komentar dan ide-ide orang lain, berpartisipasi secara tepat dalam pembicaraan kecil, menanggapi dengan humor, menggunakan kenyaringan dan nada suara yang sesuai, mencermati pemahaman orang dan mengajukan

pertanyaan yang sesuai, menjaga keterangan dengan jarak yang tepat, meminta arahan atau bantuan, tepat waktu, tetap bersama dalam kelompok sendiri, menjaga perasaan orang lain dan menawarkan untuk menjelaskan atau mengklarifikasi.

Nilai rata-rata keterampilan sosial siswa adalah 78,64, rata-rata angket siswa adalah 85,95, r_{hitung} sebesar 0,625 dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,4555, uji t_{hitung} adalah 3,958 dan t_{tabel} ($3,958 > 1,734$) adalah 3,958. Ini berarti $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,625 > 0,4555$) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif antara kedua variabel. Tidak hanya itu, untuk mengetahui pengaruh dari kedua variabel, juga dilakukan uji signifikansi.

Untuk mengetahui pengaruh dari kedua variabel tersebut, tidak hanya dengan perhitungan koefisien korelasi dan analisis regresi sederhana saja, tetapi bisa juga dilihat dari ketuntasan belajar pada kelas tersebut. Penentuan ketuntasan tiap siswa dihitung berdasarkan hasil nilai akhir yang diukur dari nilai *post-test*. Adapun persentase ketuntasan kelas V SDN Suak Pandan sebesar 78,9%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle*

berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* dilaksanakan di kelas SD Negeri Suak Pandan. Siswa diberi penugasan mengerjakan *crossword puzzle* selama dua kali pertemuan kemudian diberi *post-test*. Dari hasil *post-test* itulah didapatkan nilai rata-rata sebesar 78,9% yang lebih tinggi daripada rata-rata nilai sebelum kelas diberi perlakuan.
- 2) Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan metode *crossword puzzle* terhadap keterampilan sosial. Hal ini terbukti dengan hasil analisa data statistik “*product moment*” (r_{hitung}) sebesar 0,625 yang mana jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai “ r_{tabel} ” sebesar 0,4555 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$) baik pada taraf signifikansi 5%. Hal ini termasuk dalam kategori kuat.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, perlu memberikan sarana dan prasarana yang baik dalam upaya memberikan pelayanan belajar di sekolah dengan baik ditinjau dari segala aspeknya dan lebih meningkatkan komunikasi dengan baik antara pihak sekolah dengan pihak orangtua siswa agar mengawasi belajar siswa.
2. Bagi guru,
 - a) Hendaknya dapat memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan IPS kepada siswanya.
 - b) Sebagai guru haruslah senantiasa dapat merancang program pengajaran yang baik, agar hasil yang dicapai dapat meningkatkan mutu dari pengajaran itu sendiri. Dan janganlah pernah malas atau takut dalam melakukan inovasi-inovasi baru dalam mengajar karna siswa lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi dibandingkan dengan sistem pembelajaran yang cenderung monoton.
3. Bagi siswa, hendaknya siswa belajar lebih giat agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. siswa harus

memperhatikan dan tertib ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung

DAFTAR PUSTAKA

- Anzar, S. F., & Mardhatillah, M. (2018). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016*. Bina Gogik, 4(1).
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hudoyo. K. 2010. *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama.
- Izzaty, K. 2008. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Mardhatillah, M., & Fahreza, F. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Untuk Kelas V Sdn Kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan*. Jurnal Visipena, 8(2).
- Mardhatillah, M., & Trisdania, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di SD Kelas II Negeri Paya Peunaga Kecamatan Meureubo*. Bina Gogik, 5(1).
- Nazir. A. 2014. *Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhadi. 2010. *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta : Multi Kreasi Satudelapan.

- Sari. 2013. *Peningkatan Pemahaman Konsep Koperasi dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle*. Jurnal: *Online*, diakses pada tanggal 2 Maret 2017.
- Tanjung, H.S & Nababan, S.A. (2018). *Pengembangan perangkat pembelajaran Matematika berorientasi model pembelajaran Berbasis masalah (PBM) untuk meningkatkan Kemampuan berpikir kritis siswa SMA se-Kuala Nagan Raya Aceh*. Genta Mulia, Vol. IX. No. 1, 2018
- Tanjung, H.S & Nababan, S.A (2018). *Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang*. Bina Gogik, Vol. 1. No. 1, 2018
- Wirdaningsih, W., & Mardhatillah, M. (2016). *Penerapan Media Audio-Visual Terhadap Keaktifan Pada Materi Hubungan Antara Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Siswa Kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI*. Bina Gogik, 3(2).