

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELSA VI PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD KATOLIK MUDER TERESA KUPANG

Else Klarifa Sni1, Yulsy Marselina Nitte2 Femberianus Sunario Tanggur3
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa Kupang
elseklarifa73@gmail.com, yulsynitte9@gmail.com, febrian.barca46@gmail.com.

ABSTRAK

Minat pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya melayani, memuaskan tujuan-tujuannya dan memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. pada mata pelajaran IPS siswa banyak mengalami kesulitan ketika mereka belajar IPS dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS masih rendah, Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang efektif karena siswa tidak dapat mengkreasikan dan mengeluarkan pemikiran-pemikirannya. Oleh sebab itu peneliti menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* sebagai salah satu metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga membuat anak tertarik untuk mengikutinya pembelajaran IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* pada pelajaran IPS dikelas IV SD Katolik Muder Teresa Kupang. Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *kuantitatif quasi eksperimental design*. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa. Pada hasil analisis data dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 88.75 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 57.50. Kesimpulan pada penelitian ini adalah metode pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV di sekolah SD Katolik Muder Teresa Kupang

Kata kunci : *Minat belajar, Metode Crossword Puzzle*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan adalah proses interaksi yang bertujuan yang terjadi antara guru dengan siswa untuk meningkatkan perkembangan mental siswa sehingga menjadi mandiri. Dapat pula dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan. Pendidikan merupakan sarana utama dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tanpa pendidikan akan sulit diperoleh hasil dari kualitas sumber daya manusia yang maksimal. Dizaman sekarang ini masalah pendidikan menjadi hal yang penting. Terutama bagi bangsa Indonesia

dalam mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing ditingkat global.

Dalam Sisdiknas No 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara.

Setiap sistem lingkungan atau setiap peristiwa belajar dan mengajar mempunyai profil yang unik, yang mengakibatkan tercapainya tujuan-tujuan belajar yang beda. Peranan guru dalam bidang pendidikan disekolah juga sangat penting karena kualitas kerja sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, usaha meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian dari penanggung jawab pendidikan.

Belajar sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajarnya, Setiap sistem lingkungan atau setiap peristiwa belajar-mengajar mempunyai profil yang unik yang mengakibatkan tercapainya tujuan-tujuan belajar yang berbeda. Atau kalau dikatakan secara terbalik agar mencapai tujuan belajar tertentu harus diciptakan sistem lingkungan belajar yang tertentu pula. Tentunya lingkungan belajar itu sendiri berkaitan erat dengan peranan guru di sekolah karena guru adalah salah satu penentu lingkungan belajar mengajar yang baik dan tepat untuk siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik dan budaya). Tujuan utama ilmu pengetahuan sosial adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat memiliki sifat mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpah dirinya dan masyarakat. Pada saat pelajaran IPS berlangsung metode yang digunakan guru selalu menggunakan metode ceramah sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan dengan mata pelajaran IPS.

Menurut Wahyuniati (2013:18). Berpendapat bahwa metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang tradisional karena sejak dulu metode ini

telah di gunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, namun metode ceramah ini mempunyai banyak kelemahan yaitu :

1. Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata)
2. Mempunyai sifat visual menjadi rugi yang auditif lebih besar menerimanya
3. Bila selalu digunakan dan terlalu membosankan
4. Guru sukar untuk menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya
5. Menyebabkan siswa menjadi pasif

Menurut Slameto (2010:180) mengemukakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, Tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia menyatakan bahwa minat ialah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu minat, Pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar juga minatnya. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Jadi minat pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya melayani, memuaskan tujuan-tujuannya, dan memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya kemungkinan besar akan berminat untuk mempelajarinya.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka pembelajaran yang akan digunakan didalam kelas adalah pembelajaran aktif. Metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah metode pembelajaran aktif yang dapat membantu siswa mengingat kembali tentang materi yang telah disampaikan oleh guru yang melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang baik secara individu maupun kelompok. Metode pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih

kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran, pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangan situasi dan kondisi sumber belajar kebutuhan dan karakteristik siswa yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Metode pembelajaran harus mengandung penjelasan tentang metode/prosedur dan teknik yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan perkataan lain metode pembelajaran mengandung arti yang lebih luas. Artinya metode/prosedur dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran.

Menurut Hamzah, (2007:3) ada banyak macam-macam metode pembelajaran yang ada guru atau seorang pendidik dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada suatu materi. Pemilihan metode biasanya disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan dipelajari salah satu metode pembelajaran yang digunakan ialah metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat digunakan pada mata pelajaran IPS dengan materi-materi pelajaran tertentu yang sesuai dan diyakini dapat membuat anak tertarik untuk mengikutinya.

Alasan pemilihan metode *Crossword Puzzle* atau (teka-teki silang) karena metode ini belum pernah diterapkan oleh guru kelas pada saat proses pembelajaran yang berlangsung selain itu juga metode ini cocok diterapkan dikelas rendah maupun dikelas tinggi.

Berdasarkan hasil pra observasi awal yang dilakukan oleh peneliti permasalahan yang dihadapi siswa kelas IV SD Katolik Muder Teresa adalah *Pertama* guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas terlebih lagi pada mata pelajaran IPS siswa banyak mengalami kesulitan ketika mereka belajar IPS dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS masih rendah. *Kedua* siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung, Karena kelas didominasi oleh guru sehingga siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru di depan kelas. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang efektif karena siswa tidak dapat mengkreasikan dan mengeluarkan pemikiran-pemikirannya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *kuantitatif quasi eksperimental design*. Bentuk eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true eksperimental design*, yang sulit

dilaksanakan. Desain itu mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi dilaksanakan, untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi eksperimental design*, digunakan karena pada kenyataan sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Adapun bentuk *Nonequivalen control design* desain ini hampir sama dengan *pretest-pottest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, Menurut Sugiyono 2014 (72-76). Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Katolik Muder Teresa yang berjumlah 32 siswa.

Sampel dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa di kelas IV SD Katolik Muder Teresa Kupang. Berdasarkan hal tersebut maka sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa.

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan angket , test dalam bentuk pilihan ganda dengan 20 butir soal. Sedangkan dokumentasi dalam penelitian ini berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan data siswa yang mendukung kegiatan penelitian, sebelum instrument digunakan dalam penelitian terlebih dahulu dilakukan ujicoba instrumen. Uji coba instrumen yang digunakan dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji linearitas .selanjutnya data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik (SPSS 16) deskriptif yang menghitung nilai mean, median, modus dan standar deviasi. Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas, homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Data Minat Belajar kelas kontrol

Deskripsi data minat belajar kelas kontrol yaitu di kelas IV SD Katolik Muder Teresa Kupang dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang yang mengisi angket. Data hasil

kelas kontrol selengkapnya dapat dilihat di lampiran. Data terkumpul disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1. Minat Belajar Kelas Kontrol

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| Kontrol | 16 | 45 | 70 | 57.50 | 8.165 |
| Valid N (listwise) | 16 | | | | |

Sumber : Hasil analisis SPSS 16

Berdasarkan tabel deskripsi data di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model konvensional memiliki nilai rata-rata (Mean) 57.50 minimum (Min) 45 dan maximum (Max)70.

b. Data Minat Belajar Kelas Eksperimen

Deskripsi data minat belajar kelas eksperimen yaitu di kelas IV SD Katolik Muder Teresa Kupang dengan jumlah siswa sebanyak 16 siswa yang mengisi angket. Data hasil minat belajar selanjutnya dapat dilihat di lampiran. Data terkumpul disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Minat Belajar Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| Eksperimen | 16 | 80 | 98 | 88.75 | 5.791 |
| Valid N (listwise) | 16 | | | | |

Berdasarkan tabel deskripsi data di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) memiliki nilai rata-rata mean (Mean) 88.75 minimum (Min) 80 dan maximum (Max) 98.

HASIL ANALISIS DATA

Pengujian Normalitas data dilakukan untuk mengetahui data sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Teknik menguji normalitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan program *SPSS 16.0 for windows* yaitu alat untuk menguji kenormalan distribusi data yang digunakan yaitu *Uji Shapiro-Wilk*. Mengapa peneliti memilih karena sesuaikan dengan jumlah sampel yang akan diuji, jika sampel >50 maka menggunakan *kolmogorov-smirnov*. Namun jika sampel yang digunakan <50 maka menggunakan *shapiro-wilk*. Data yang dikatakan normal atau tidak normal dapat diketahui pada tabel *output SPSS Tests of Normality* dengan melihat signifikansinya. Jadi jika nilai $sig. > 0,05$ maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Uji Normalitas

| | | Tests of Normality | | | | | |
|-------|---|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| Kelas | | Statistic | Df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Nilai | 1 | .125 | 16 | .200* | .944 | 16 | .407 |
| | 2 | .234 | 16 | .019 | .906 | 16 | .101 |

Sumber : Hasil analisis SPSS 16

Berdasarkan tabel di atas data minat belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi uji *Kolmogorov-Smirnov^a* sebesar 0,200 dan nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* 0,407 maka kedua uji tersebut memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga data yang diperoleh dari hasil minat belajar kelas eksperimen berdistribusi normal. Data minat belajar siswa kelas Kontrol menunjukkan nilai signifikansi uji *Kolmogorov-Smirnov^a* sebesar 0,019 dan nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,101 maka kedua uji tersebut memiliki nilai signifikan $>0,05$ sehingga data minat belajar siswa pada kelas kontrol juga berdistribusi normal. Normalitas data minat belajar siswa.

Uji Homogenitas

Dalam pengujian homogenitas dimana untuk mengetahui data sampel yang berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau tidak. Teknik yang digunakan untuk melakukan pengujian homogenitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan perhitungan program *SPSS 16.0 for windows* yaitu menggunakan uji *levene statistic*. Dalam penyelesaian jika nilai *signifikansi (sig)* $< 0,05$ maka data tidak homogen dan jika nilai *signifikansi (sig)* $> 0,05$ maka dikatakan homogen. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| .678 | 1 | 30 | .417 |

Sumber : Hasil analisis SPSS 16

Berdasarkan tabel di atas maka data minat belajar siswa dapat di peroleh nilai signifikan uji *Levene Statistic* sebesar 0,417 maka nilai signifikan $>0,05$ sehingga data minat belajar siswa angket kelas eksperimen dan kontrol homogeny

Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear dilakukan apabila data yang telah di peroleh memenuhi uji persyarat yakni uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas. Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap minat belajar siswa. dalam penelitian ini Peneliti menghitung uji regresi linear sederhana dengan berbantuan *software SPSS 16*. Kriteria pengambilan keputusan dilihat nilai signifikansi (*sig*) > 0.05 maka terima H_0 dan sebaliknya jika nilai signifikansi (*sig*) < 0.05 maka tolak H_0 . Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada pengaruh metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikelas IV SD Katolik Muder Teresa Kupang .

H_a : Ada pengaruh metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikelas IV SD Katolik Muder Teresa Kupang.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dengan pengujian hipotesis untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Katolik Muder Teresa Kupang. Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan *quasi experimental design* dengan bentuk *Nonequivalentcontrolgroupdesign* dengan membentuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol diberi perlakuan dengan

menggunakan metode pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* atau (teka-teki silang). Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan angket kepada siswa. Angket tersebut bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa di kelas IV. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 4.7. Dari ringkasan hasil minat belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 88.75 sedangkan di kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 57.50 maka dari data di atas terdapat selisih nilai rata-rata dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki selisih 30.99. Dari Hasil tersebut terlihat bahwa rata-rata minat belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata minat belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *konvensional*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa yang signifikan menggunakan metode pembelajaran pembelajaran *crossword puzzle* lebih baik dari pada siswa belajar menggunakan metode pembelajaran *konvensional*.

Selanjutnya berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa bagian konstanta dari persamaan regresi memberikan angka 16.418 sedangkan faktor *beginning salary* memberikan angka 0.820 hal ini berarti persamaan linear yang diperoleh adalah $Y_i = 15.883 + 0.820$ dengan hasil yang signifikan. Tanda + berarti variabel X berpengaruh secara positif terhadap Y. Untuk kenaikan 1 satuan dari variabel X akan menaikkan nilai Y sebesar b_1 . Analisis regresi linear dengan output tabel anova untuk menjawab H_0 variabel independen X tidak berpengaruh terhadap responden Y. Pada anova di atas, H_0 ditolak karena nilai signifikan $0.004 < 0.05$ ini menandakan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y jika pada uji anova H_0 ditolak, maka persamaan regresinya signifikan berdasarkan data hasil penelitian

menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* pada pembelajaran IPS sangat berpengaruh sehingga memberikan kontribusi positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini sependapat dengan Zaini (2007 : 16) yang menyatakan bahwa metode *Crossword puzzle* adalah teka teki silang untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. Permainan *crossword puzzle* merupakan suatu permainan dengan template yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu menurun dan mendatar. Dalam penelitian terdahulu seperti Sri Haryanti Oktavia, Zakari Has (2017), dengan judul Pengaruh metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS .Terbukti bahwa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama mengalami kenaikan nilai. Hal ini dapat dilihat dari hasil selisi nilai rata-rata kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 50,48 sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 39,82. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai kelas kontrol , hal ini dapat lihat bahwa penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* di kelas VIII Smp bukit raya pekanbaru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

Dari pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam metode pembelajaran *crossword puzzle* ini membuat siswa menjadi aktif dan pelajaran lebih bermakna , menarik , menyenangkan, dan meningkatkan aktifitas siswa serta kerja sama siswa dalam menggunakan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) pada saat proses pembelajaran berlangsung didalam kelas.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata rata-rata nilai sebesar 88.75 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 57.50 maka selisih rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki selisih 30.99. Berdasarkan hasil tersebut, nilai rata-rata kelas eksperimen dalam kategori yang tidak sama yaitu kelas eksperimen berpredikat sangat baik dan kelas kontrol berpredikat baik. Selanjutnya berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diketahui nilai signifikansi sebesar 0.004 maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap minat belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas IV SD Katolik Muder Teresa Kupang.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh positif terhadap metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa di kelas IV SD Katolik Muder Teresa Kupang dengan H_0 sebagai hipotesis ditolak dan H_a sebagai hipotesis diterima.

SARAN

Adapun saran yang disampaikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Penelitian ini memberikan masukan maupun referensi dalam memilih serta dan menerapkan metode *crossword puzzle* sebagai salah satu upaya dalam memperbaiki dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran IPS sehingga minat belajar siswa meningkat.

2. Bagi sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha-usaha peningkatan minat belajar siswa. Untuk meningkatkan profesionalisme guru serta meningkatkan daya saing sekolah.

3. Bagi peneliti lain

penelitian ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai metode pembelajaran khususnya metode pembelajaran *crossword puzzle*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penulisan karya ilmiah ini penulis banyak mendapat bantuan dan doa, serta dukungan dari berbagai pihak. Sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan Yesus dan Bunda Maria penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Frans Salesman, SE., M.Kes selaku Rektor Universitas Citra Bangsa yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu.
2. Gerlan Apriandyma Manu, ST., M.Kom selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Citra Bangsa.
3. Yulsy M. Nitte, SH.,M.Pd selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus sebagai dosen pembimbing satu yang memberikan bekal kepada penulis sehingga penulis mampu menyusun karya ilmiah dengan
4. Femberianus Sunario Tanggur, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Asti Benu ,S.Pd., M.Pd sebagai ketua penguji ujian skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan bagi penulis sehingga penulis dapat menyempurnakan karya ilmiah ini menjadi lebih baik.
6. Bapak ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta Seluruh Civitas akademik Universitas Citra Bangsa Kupang.

7. Bapak dan Mama tercinta: Aloysius Kata dan Maria Ndua kakak Yanti Bunga, Santi Rawi adik yopi righi serta Semua keluarga yang tidak pernah lelah dalam mendidik serta memberi cinta yang tulus, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.
8. Keluarga besar program studi S1 pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan pertama, khususnya teman-teman kelas A, terimakasih atas dukungan selama ini.
9. Serta semua pihak yang telah membantu dan terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad susanto. (2013) . *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia grob
- A Koasih Djahiri.(2007). *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosdakarya
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bintang Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Claire, Elizabeth. (2010). *Easy English Crossword Puzzles*. United States of America: Eardley Publications Saddle Brook.
- Dani Pranata (2018). *Peneraoan strategi pembelajaran crossword puzzle dalam meningkatkan hasil belajar sejarah kebudayaan agama islam pada pesrta didik kelas V Mi al –muharijin panjar bandang lampung*
- Ghanoe, M. (2010). *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Hasbullah. (2006). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Maya Aprilia R (2015) *kevektivan strategi crossword puzzel terhadap aktivitas dan hasil belajar awan dan cuaca pada siswa kelas III sekolah dasar negeri pegerikan 03 Kabupaten tegal*
- Murni, Wahid, dkk.(2010). *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta.
- Nasir, A.(2014). *Penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Prayitno.(2009). *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta: Grasindo

- Sri Haryanti Oktavia (2017). *Pengaruh metode pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII SMP bukit raya pekanbaru*
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugar, Steve dan Kim Kontoroski Sugar. (2002). *Primary Games*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar ilmu sosial*. Yogyakarta : ombak
- Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Trianto.(2010). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta : Bumi Akasara
- Undang-undang No. 20 Tahun (2003)*tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokus Media.
- Wahyuniati. (2013). *Keefektifan model kontekstual*. Fakultas bahasa dan sastra Indonesia. UMP
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.