

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI
PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF PKn SISWA KELAS III MI
MATHOLI'UN NAJAH PATI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

DEVI ALFINA RAHMAWATI

NIM: 1803096083

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Alfina Rahmawati
NIM : 1803096083
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : S1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF PKn SISWA KELAS III MI MATHOLIFUN NAJAH
PATI**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 24 Juni 2022

Pembuat Pernyataan



Devi Alfina Rahmawati

NIM: 1803096083



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa Kelas III MI Matholi'un Najah Pati**
Penulis : Devi Alfina Rahmawati
NIM : 1803096083
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : S1

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 07 Juli 2022

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

Dr. H. Fakrur Rozi, M.Ag.
NIP: 196912201995031001

Sekretaris/Penguji II,

Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.
NIP: 198107182009122002

Penguji III,

Dra. Ani Hidayati, M.Pd.
NIP: 196112051993032001



Penguji IV,

Mohanmad Rofiq, M.Pd.
NIP: 199101152019031013

Pembimbing,

Nur Khikmah, M.Pd.I.
NIDN: 20200 39201

NOTA DINAS

Semarang, 24 Juni 2022

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran
Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar
Kognitif PKn Siswa Kelas III MI Matholi'un
Najah Pati**
Nama : Devi Alfina Rahmawati
NIM : 1803096083
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Nur Khikmah, M.Pd.I.
NIDN: 20200 39201

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PKn SISWA KELAS III MI MATHOLI'UN NAJAH PATI**

Penulis : Devi Alfina Rahmawati

NIM : 1803096083

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif PKn siswa karena guru masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain eksperimen dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan uji *paired sample t-test* dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = 17$, diperoleh nilai $t_{hitung} (7,0628) > t_{tabel} (2,110)$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan analisis koefisien korelasi biserial pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 16$, diperoleh nilai $r_{hitung} (0,7646) > r_{tabel} (0,4683)$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan analisis koefisien determinasi, diperoleh KD sebesar 58,46%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati dengan pengaruh sebesar 58,46% dan sisanya 41,54% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci : *Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle, Hasil Belajar Kognitif, dan PKn.*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	t
ب	b	ظ	z
ت	t	ع	‘
ث	ṣ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	’
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أو

ai = أي

iy = إي

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa Kelas III MI Matholi'un Najah Pati”.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafa'atnya kelak di *yaumul qiyamah*.

Dengan kerendahan hati, peneliti sampaikan bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Adapun ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Dr. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang sekaligus dosen wali, Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd., yang telah memberikan izin penelitian, arahan, motivasi, dan semangat selama menempuh studi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
4. Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd., yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen pembimbing, Nur Khikmah, M.Pd.I., yang selalu meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Validator ahli materi, Muhammad Rofiq, M.Pd.I., yang telah membantu dalam memvalidasi materi pada media yang dibuat peneliti.

7. Validator ahli media, Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I., yang telah membantu dalam memvalidasi media yang dibuat peneliti.
8. Dosen, pegawai, dan seluruh jajaran civitas akademik di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama menempuh studi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
9. Kepala Madrasah MI Matholi'un Najah Pati, Kuhadi, S.Pd.I., yang telah berkenan memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di MI Matholi'un Najah Pati.
10. Guru kelas III MI Matholi'un Najah Pati, Siti Juwariyah, S.Pd.I., yang telah membantu dan memberikan arahan dari awal sampai akhir penelitian.
11. Segenap guru, staff, dan siswa MI Matholi'un Najah Pati yang telah membantu peneliti selama melaksanakan penelitian.
12. Orang tua peneliti, Kuhadi, S.Pd.I., dan Siti Juwariyah, S.Pd.I., yang selalu memberikan nasihat, dukungan, motivasi, dan doa kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
13. Nenek peneliti, Sulastri yang selalu memberikan nasihat, dukungan, motivasi, dan doa kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
14. Adik peneliti, Nida Durrotun Nasskhikhah yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
15. Teman-teman PGMI angkatan 2018, khususnya kelas PGMI B yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
16. Sahabat baik peneliti, Ayun, Sinta, Khomsah, dan Nida yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
17. Diri sendiri yang selalu berjuang dalam kondisi sesulit apapun untuk menyelesaikan skripsi ini.
18. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti tidak dapat memberikan balasan apapun selain mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya dan mendoakan semoga Allah membalas kebaikan kalian dengan sebaik-baiknya. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan

banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 24 Juni 2022
Peneliti,



Devi Alfina Rahmawati
NIM: 1803096083

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I : PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II : STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE, HASIL BELAJAR KOGNITIF, DAN PKn .	 9
A. Deskripsi Teori	9
1. Strategi Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	9
2. Hasil Belajar Kognitif.....	23
3. PKn.....	39
B. Kajian Pustaka Relevan	62
C. Rumusan Hipotesis	75
 BAB III : METODE PENELITIAN	 77
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	77
B. Tempat dan Waktu Penelitian	79
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	79
D. Variabel dan Indikator Penelitian	81
E. Teknik Pengumpulan Data.....	83
F. Teknik Analisis Data	88

BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	103
A. Deskripsi Data	103
B. Analisis Data	106
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	133
D. Keterbatasan Penelitian.....	137
 BAB V : PENUTUP.....	 139
A. Kesimpulan	139
B. Saran	140
C. Kata Penutup	141
 DAFTAR PUSTAKA.....	 143
LAMPIRAN.....	153
RIWAYAT HIDUP.....	261

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tarian Tradisional dari 34 Provinsi di Indonesia, 49.
Tabel 3.1	Bentuk Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i> , 78.
Tabel 3.2	Populasi Siswa Kelas III MI Matholi'un Najah Pati, 80.
Tabel 3.3	Kriteria Uji Reliabilitas, 91.
Tabel 3.4	Kriteria Uji Tingkat Kesukaran, 92.
Tabel 3.5	Kriteria Uji Daya Pembeda, 94.
Tabel 3.6	Kriteria Analisis Koefisien Korelasi, 101.
Tabel 4.1	Daftar Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas Eksperimen, 104.
Tabel 4.2	Daftar Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen, 105.
Tabel 4.3	Hasil Analisis Uji Validitas Soal Uji Coba, 109.
Tabel 4.4	Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba, 113.
Tabel 4.5	Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba, 115.
Tabel 4.6	Hasil Analisis Uji Normalitas Data Tahap Awal, 118.
Tabel 4.7	Hasil Analisis Uji Normalitas Data Tahap Akhir, 122.
Tabel 4.8	Hasil Analisis Uji Perbedaan Rata-rata, 126.
Tabel 4.9	Hasil Analisis Koefisien Korelasi, 131.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Tari Ratoeh Jaroe dari Aceh, 47.
Gambar 2.2 Tari Tor-tor dari Sumatra Utara, 47.
Gambar 2.3 Tari Piring dari Sumatra Barat, 48.
Gambar 2.4 Tari Serimpi dari Jawa Tengah, 48.
Gambar 2.5 Tari Balean Dadas dari Kalimantan Tengah, 48.
Gambar 2.6 Tari Reog Ponorogo dari Jawa Timur, 48.
Gambar 2.7 Tari Lenso dari Maluku Utara, 48.
Gambar 2.8 Tari Pendet dari Bali, 48.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Profil Madrasah, 153.
Lampiran 2	Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal, 155.
Lampiran 3	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen, 156.
Lampiran 4	Kisi-kisi Soal Uji Coba, 157.
Lampiran 5	Soal Uji Coba, 158.
Lampiran 6	Kunci Jawaban Soal Uji Coba, 165.
Lampiran 7	Perhitungan Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal Uji Coba, 166.
Lampiran 8	Hasil Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal Uji Coba, 176.
Lampiran 9	Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> , 178.
Lampiran 10	Soal <i>Pretest</i> , 179.
Lampiran 11	Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> , 184.
Lampiran 12	Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> , 185.
Lampiran 13	Soal <i>Posttest</i> , 186.
Lampiran 14	Kunci Jawaban Soal <i>Posttest</i> , 189.
Lampiran 15	Uji Normalitas Data Tahap Awal, 190.
Lampiran 16a	Uji Normalitas Data Tahap Akhir, 194.
Lampiran 16b	Uji Perbedaan Rata-rata, 198.
Lampiran 16c	Analisis Koefisien Korelasi, 203.
Lampiran 16d	Analisis Koefisien Determinasi, 209.
Lampiran 17	Lembar Validasi Ahli Materi, 210.
Lampiran 18	Lembar Validasi Ahli Media, 215.
Lampiran 19	Hasil Revisi Media, 221.
Lampiran 20	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 232.
Lampiran 21	Dokumentasi Penelitian, 237.
Lampiran 22	Lembar Observasi Guru, 241.
Lampiran 23	Lembar Obsevasi Siswa, 246.
Lampiran 24	Pedoman dan Hasil Wawancara Guru, 249.
Lampiran 25	Pedoman dan Hasil Wawancara Siswa, 250.
Lampiran 26	Nilai Koefisien Korelasi, 251.
Lampiran 27	Nilai Kritis Uji <i>Liliefors</i> , 252.
Lampiran 28	Kurva Normal Distribusi Z, 253.
Lampiran 29	Tabel Nilai T, 254.
Lampiran 30	Tabel Ordinat Kurva Normal, 255.
Lampiran 31	Tabel R, 256.

Lampiran 32	Surat Penunjukkan Dosbing, 257.
Lampiran 33	Surat Izin Riset, 258.
Lampiran 34	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Riset, 259.
Lampiran 35	Surat Keterangan Bebas Kuliah, 260.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan atau PKn merupakan pendidikan yang menanamkan norma, nilai, wawasan kenegaraan, penghargaan, persamaan, kesadaran hukum, dan bela Negara untuk ketahanan nasional. Landasan PKn adalah Pancasila dan UUD 1945. Hal ini disebabkan karena dalam Pancasila dan UUD 1945 mengandung nilai-nilai luhur yang dijadikan pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuan PKn adalah memupuk rasa cinta tanah air, persatuan dan kesatuan, rela berkorban demi bangsa dan Negara, kesadaran menjadi warga Negara yang baik, dan mengamalkan nilai-nilai pancasila sebagai ideologi dan pandangan hidup bangsa.¹

Pembelajaran PKn sangat penting diajarkan di sekolah karena manusia selalu membutuhkan norma, nilai, dan moral. Dalam kehidupannya, manusia mempunyai kehendak, keinginan, dan kemauan (*human desire*) yang berbeda untuk mempertahankan, membina, mengembangkan, dan meningkatkan kemampuannya sehingga dapat

¹ Erisa, "Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai", *Jurnal Kewarganegaraan*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2019), hlm. 81-82.

mengarahkan dan mengendalikan kehidupannya ke arah yang lebih baik dan bermakna.² Namun kenyataannya, PKn kurang diminati oleh siswa karena hanya berisi materi yang sifatnya hafalan saja sehingga membuat siswa menjadi bosan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas III MI Matholi'un Najah Pati, kendala atau hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran PKn, yaitu: (1) guru masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan, (2) masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, pasif, dan mengobrol sendiri, (3) guru hanya menggunakan buku cetak dan jarang menggunakan bantuan media, dan (4) pembelajaran terkesan monoton dan membosankan.³

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III yang bernama Ibu Siti Juwariyah, S.Pd.I., peneliti memperoleh informasi bahwa masih terdapat beberapa siswa yang nilai PKnnya di bawah KKM (70). Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Guru lebih banyak menjelaskan materi, kemudian

² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 227.

³ Hasil Observasi tentang kendala atau hambatan pada saat pembelajaran PKn di Kelas III MI Matholi'un Najah Pati pada hari Minggu, 05 Desember 2021.

meminta siswa untuk mengerjakan soal. Guru hanya menggunakan buku cetak dan jarang menggunakan bantuan media. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman siswa sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif PKn yang diperoleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar kognitif PKn pada beberapa siswa masih rendah sehingga diperlukan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut.⁴

Hasil belajar kognitif merupakan pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Tingkatan kognitif meliputi mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dalam pembelajaran, hasil belajar kognitif dapat dilihat secara langsung melalui hasil tes yang diperoleh siswa. Guru harus memperhatikan tingkatan kognitif ketika membuat soal tes, agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.⁵

Proses pembelajaran dikatakan berhasil, jika hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa baik (tinggi). Begitupun

⁴ Hasil Wawancara tentang Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa Kelas III MI Matholi'un Najah Pati pada hari Minggu, 05 Desember 2021.

⁵ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 75.

sebaliknya, jika hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa jelek (rendah) maka proses pembelajaran dinyatakan tidak berhasil. Oleh karena itu, guru harus menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa meningkat.

Guru tidak hanya dituntut untuk mampu menjelaskan materi, namun juga harus menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran yang diterapkan guru harus disesuaikan dengan indikator, tujuan pembelajaran, materi, media, dan karakteristik siswa.

Strategi pembelajaran merupakan rencana yang berisi rangkaian kegiatan yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan strategi pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, dan menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif adalah strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan banyak berperan dalam memperoleh pengetahuan dan informasi sehingga siswa mendapatkan pengalaman dalam meningkatkan pemahaman dan kompetensi yang dimiliki. Guru hanya memberikan

bimbingan, arahan, dan mengatur proses pembelajaran.⁶ Tujuannya untuk mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki siswa agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Salah satu tipe dalam strategi pembelajaran aktif adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* atau teka-teki silang merupakan permainan yang didahului pertanyaan secara mendatar dan menurun dengan mengisi kotak kosong menggunakan huruf yang membentuk kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. *Crossword puzzle* dilengkapi dengan huruf inisial dari kunci jawaban sehingga memudahkan siswa dalam mengerjakan soal.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* dipilih peneliti agar dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Murti Rahayu yang menyatakan bahwa strategi *crossword puzzle* dapat memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris siswa.⁷ Strategi pembelajaran

⁶ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)*, (Yogyakarta: Familia, 2015), hlm. 83.

⁷ Murti Rahayu, "Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang", *Skripsi*, (Magelang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah, tahun 2017), hlm. xii.

crossword puzzle merupakan strategi yang digunakan guru untuk meninjau ulang materi yang dikemas dalam bentuk permainan secara mendatar dan menurun dengan mengisi kotak kosong menggunakan huruf yang membentuk kata berdasarkan petunjuk yang diberikan.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa karena dilaksanakan dengan pikiran yang *fresh*, tenang, dan rileks agar memori siswa bekerja dengan baik sehingga hasil belajar kognitif siswa meningkat.⁸

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PKn SISWA KELAS III MI MATHOLI'UN NAJAH PATI”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang dibahas peneliti adalah “Apakah terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa

⁸ Syofiani, dkk., “Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas yang Menyenangkan”, *Jurnal Ta'dib*, (Vol. 21, No. 2, tahun 2018), hlm. 89-90.

kelas III MI Matholi'un Najah Pati"?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, madrasah, dan peneliti baik secara teoritis maupun praktis.

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dibidang pendidikan yang berkaitan dengan pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

b. Secara Praktis

1) Bagi Guru

Penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

2) Bagi Siswa

Penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat membantu siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati dalam meningkatkan hasil belajar kognitif PKn pada materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia.

3) Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses pembelajaran yang dilakukan guru di MI Matholi'un Najah Pati.

4) Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati pada materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia.

BAB II

STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE, HASIL BELAJAR KOGNITIF, DAN PKn

A. Deskripsi Teori

1. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

a. Pengertian Strategi

Menurut Miftahul Muthoharoh, strategi dalam bahasa Yunani berasal dari kata benda *strategos* dan kata kerja *stratego*. *Strategos* merupakan gabungan dari kata “*stratos*” (militer) dan “*ago*” (memimpin), sedangkan *stratego* artinya merencanakan (*to plan*).¹ Menurut Mulyono dan Ismail Suardi Wekke, strategi merupakan upaya yang dilakukan pemimpin militer dalam suatu peperangan untuk mencapai kemenangan.²

Menurut Tasdin Tahrir, dkk, strategi merupakan rencana untuk bertindak dalam mencapai

¹ Miftakhul Muthoharoh, “Strategi dan Metode Pembelajaran Tematik serta Penerapannya pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *TASYRI’: Jurnal Tarbiyah-Syari’ah Islamiyah*, (Vol. 24, No. 1, tahun 2017), hlm. 114.

² Mulyono dan Ismail Suardi Wekke, *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*, (Yogyakarta: Gawe Buku, 2018), hlm. 6.

tujuan yang ditetapkan.³ Menurut H.K.S. Hanasini Athapaththu, strategi merupakan rencana kegiatan yang digunakan seseorang untuk mencapai tujuan.⁴

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan rencana yang berisi kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Perencanaan yang baik dapat meminimalisir kegagalan dalam melakukan sesuatu. Oleh karena itu, strategi harus dirancang dengan baik agar tujuan dapat tercapai secara maksimal.

b. Pengertian Pembelajaran

Menurut Wahyudin Nur Nasution, pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa dan sumber belajar di lingkungan belajar.⁵ Menurut Ahdar Djameluddin dan Wardana, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru

³ Tasdin Tahrim, dkk., *Pengembangan Model dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 50.

⁴ H.K.S. Hanasini Athapaththu, "An Overview of Strategic Management: An Analysis of the Concepts and the Importance of Strategic Management", *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, (Vol. 6, No. 2, tahun 2016), hlm. 125.

⁵ Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), hlm. 19.

agar siswa mendapatkan pengetahuan, ilmu, keahlian, karakter, sikap, dan kepercayaan.⁶ Menurut Resien, dkk, pembelajaran merupakan proses perubahan tingkah laku karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungan.⁷

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa dan sumber belajar di lingkungan belajar untuk memperoleh pengetahuan, ilmu, keahlian, karakter, sikap, dan kepercayaan.

Pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang sadar terhadap tujuan. Interaksi ini berawal dari guru dan kegiatan belajar siswa secara pedagogis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam pembelajaran, guru membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan

⁶ Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, (Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019), hlm. 13.

⁷ Resien, dkk., "The Effect of Blended Learning Strategy and Creative Thinking of Students on the Results of Learning Information and Communication Technology by Controlling Prior Knowledge", *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2020), hlm. 880.

menghasilkan pembelajaran yang efektif sesuai dengan harapan.⁸

c. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut A. Rusdiana dan Yeti Heryati, strategi pembelajaran merupakan rencana kegiatan meliputi penggunaan metode dan berbagai kemampuan dalam pembelajaran.⁹ Menurut Suyadi, strategi pembelajaran merupakan tindakan yang dilakukan guru dalam menggunakan kemampuan yang dimiliki, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.¹⁰

Menurut Aftoni, strategi pembelajaran merupakan rencana yang berisi rangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹¹ Menurut Khanifatul, strategi pembelajaran merupakan rencana,

⁸ Muh. Sain Hanafy, “Konsep Belajar dan Pembelajaran”, *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, (Vol. 17, No. 1, tahun 2014), hlm. 74.

⁹ A. Rusdiana dan Yeti Heryati, *Pendidikan Profesi Keguruan Menjadi Guru Inspiratif dan Inovatif*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), hlm. 194.

¹⁰ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 14.

¹¹ Aftoni, dkk., “Plan-Do-Review-Share-Happy (PLANDORESH) as Strategy to Develop Independent Learning of Vocational School Students”, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, (Vol. 11, No. 1, tahun 2021), hlm. 103.

pendapat, dan pemikiran guru dalam menyusun isi materi, menyampaikan materi, dan mengatur kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan.¹²

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan rencana yang berisi rangkaian kegiatan meliputi penggunaan metode dan kemampuan lainnya dalam menyusun isi materi, menyampaikan materi, dan mengatur kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran merupakan faktor utama yang harus diperhatikan guru karena keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru.¹³

d. Pertimbangan Pemilihan Strategi Pembelajaran

- 1) Indikator dan tujuan pembelajaran. Dalam setiap pembelajaran, terdapat kemampuan yang harus dimiliki siswa yang tertuang dalam indikator dan tujuan pembelajaran.
- 2) Materi pembelajaran.

¹² Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas secara Efektif dan Menyenangkan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 15.

¹³ Ahmad Daud, “ Strategi Guru Mengajar di Era Milenial”, *Jurnal Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, (Vol. 17, No. 1, tahun 2020), hlm. 31.

- 3) Karakteristik siswa.
- 4) Media pembelajaran.¹⁴

e. Komponen Strategi Pembelajaran

- 1) Urutan kegiatan pembelajaran

Dengan membuat urutan kegiatan, guru dapat memulai, mengisi, dan menutup pembelajaran dengan mudah.

- a) Pendahuluan, merupakan kegiatan pertama dalam pembelajaran. Tujuannya untuk memberikan motivasi, menarik perhatian, dan mengetahui kemampuan siswa terhadap materi sebelumnya dan materi yang akan dipelajari. Pada pendahuluan berisi gambaran singkat materi, kesesuaian isi materi baru, dan tujuan pembelajaran.
- b) Isi, merupakan komponen inti dalam pembelajaran. Dalam kegiatan ini siswa akan diberikan pengetahuan baru dan pengembangan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Tahapannya meliputi pemberian materi, contoh, dan soal sesuai dengan materi yang disampaikan.

¹⁴ Aswan, *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), hlm. 7-8.

c) Penutup, merupakan kegiatan akhir dalam pembelajaran. Tujuannya untuk memberikan kesimpulan dan penilaian terhadap materi yang disampaikan.

2) Metode pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan upaya guru dalam menyampaikan materi, agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

3) Media

Media merupakan semua jenis dan perantara yang digunakan untuk mengungkapkan pesan atau informasi. Media berupa guru, media cetak, alat elektronik, dan lain sebagainya.

4) Waktu

Guru harus memperhatikan waktu yang digunakan dalam menyampaikan materi, agar pembelajaran dapat selesai sesuai dengan target yang ditentukan.

5) Pengelolaan kelas

Guru harus mengelola kelas secara optimal agar pembelajaran berjalan dengan lancar.¹⁵

¹⁵ Mulyono dan Ismail Suardi Wekke, *Strategi Pembelajaran di Abad Digital...*, hlm. 120-122.

f. Pengertian *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle atau (teka-teki silang) merupakan salah satu permainan mengasah otak. Menurut Abd. Azis Tata Pangarsa, *crossword puzzle* merupakan permainan mengisi ruang-ruang kosong (kotak warna putih) dengan huruf-huruf yang membentuk kata berdasarkan petunjuk yang diberikan.¹⁶ Menurut Siti Fatiya Rosyidah dan Aninditya Sri Nugraheni, *crossword puzzle* merupakan permainan mengisi kotak kosong secara mendatar dan menurun dengan huruf agar membentuk kata yang dapat dibaca dan terhubung dengan kata lainnya.¹⁷ Menurut Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *crossword puzzle* merupakan

¹⁶ Abd. Azis Tata Pangarsa, "Implementation of Media Picture Cards and *Crossword Puzzle* in Learning Civics Education to Improve Study Motivation in Class VI MI Miftahul Abror", *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED)*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2019), hlm. 67.

¹⁷ Siti Fatiya Rosyidah dan Aninditya Sri Nugraheni, "Implementasi Permainan Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa MIN II Lamongan di Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Tematik", *PENTAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, (Vol. 7, No. 1, tahun 2021), hlm. 69.

permainan mengisi kolom kosong yang didahului dengan pertanyaan mendatar dan menurun.¹⁸

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *crossword puzzle* merupakan permainan yang didahului pertanyaan secara mendatar dan menurun dengan mengisi kotak kosong menggunakan huruf yang membentuk kata berdasarkan petunjuk yang diberikan.

Crossword puzzle mendorong siswa untuk berkompetisi dalam memecahkan soal. Siswa akan berpikir bagaimana *crossword puzzle* tersebut dapat dijawab dengan benar.¹⁹

g. Manfaat Crossword Puzzle

- 1) Mengasah ingatan siswa.
- 2) Memberikan kesempatan siswa beradu pengetahuan dengan teman.
- 3) Mengembangkan kemampuan analisis siswa.
- 4) Menghibur siswa.

¹⁸ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 101.

¹⁹ Almira Nurkusuma, “Efektivitas Penggunaan Media Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik”, *Artikel Penelitian*, (Pontianak: Jurusan Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Universitas Tanjungpura, 2020), hlm. 3.

5) Mengembangkan kreativitas siswa.²⁰

h. Kelebihan *Crossword Puzzle*.

- 1) Memotivasi siswa untuk belajar.
- 2) Memberikan pemahaman kosakata yang mudah dan mendalam.
- 3) Memudahkan siswa mengingat materi.
- 4) Melatih siswa berdiskusi dengan menyenangkan.

i. Kekurangan *Crossword Puzzle*

- 1) Sulit digunakan dalam pelajaran matematika, fisika, dan kimia.
- 2) Kesulitan menjawab soal bagi siswa yang mempunyai kemampuan rendah.
- 3) Memerlukan waktu lama untuk menjawab soal.²¹

j. Pengertian Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Menurut Yunia Dzatul Himmah, strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran yang digunakan untuk meninjau ulang

²⁰ Kiki Karlina, dkk., “Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*”, *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2020), hlm. 35.

²¹ Qadarianti Rahma dan Umar Effendy, “Penerapan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IVB SD Negeri 24 Palembang”, *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD)*, (Vol. 4, No. 2, tahun 2017), hlm. 5.

materi yang disampaikan guru. Peninjauan ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengingat materi.²² Menurut Almira Nurkusuma, dkk, strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga dapat mendorong daya pikir siswa dalam pembelajaran.²³

Menurut Tati Nurhayati, dkk, strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif berpikir dengan mengisi *crossword puzzle* sehingga siswa menjadi lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran.²⁴

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran yang digunakan untuk meninjau ulang materi dalam

²² Yunia Dzatul Himmah, “Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di MI Bustanul Ulum Bangsalsari”, *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2020), hlm. 8.

²³ Almira Nurkusuma, “Efektivitas Penggunaan Media Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik”..., hlm. 3.

²⁴ Tati Nurhayati, dkk., “The Effect of *Crossword Puzzle* Application on The Students’ Learning Motivation in Science Learning”, *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2019), hlm. 124.

bentuk permainan yang dapat mendorong daya pikir siswa sehingga siswa menjadi lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* berkaitan dengan Q.S. An-Nahl/16: 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ (٨٩)

Dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan Kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Dan Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat, dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (muslim) (Q.S. An-Nahl/16: 89).²⁵

Ayat diatas, berkaitan dengan perintah untuk menerapkan strategi pembelajaran agar mempermudah dalam menyampaikan materi. Sebagaimana Allah menurunkan Al-Qur'an kepada umat muslim melalui Nabi Muhammad sebagai pedoman hidup.

²⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Mizan Group, 2016), hlm. 278.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* melibatkan partisipasi siswa secara aktif dari awal pembelajaran. Siswa diajak ikut serta dalam semua proses pembelajaran. Hal ini dapat membuat siswa merasa senang sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.²⁶

k. Kegunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

1) Sebagai alat evaluasi

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan guru dalam menyampaikan materi dan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru.

2) Sebagai daya ingat

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat digunakan untuk meninjau ulang materi yang telah disampaikan guru sehingga memudahkan siswa dalam mengingat materi.

3) Sebagai media pembelajaran

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran

²⁶ Yunia Dzatul Himmah, “Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di MI Bustanul Ulum Bangsalsari”..., hlm. 8.

alternatif untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.²⁷

I. Langkah-langkah Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

- 1) Guru meminta siswa menemukan istilah penting dari materi yang akan dipelajari.
- 2) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai istilah tersebut.
- 3) Guru meminta siswa memperhatikan media yang ditampilkan.
- 4) Guru membagikan *crossword puzzle* untuk dikerjakan siswa.
- 5) Guru meminta siswa membaca petunjuk dan soal dalam mengerjakan *crossword puzzle*.
- 6) Guru meminta siswa mengisi *crossword puzzle* dengan mencocokkan soal dan kotak *crossword puzzle*.
- 7) Guru memberikan batas waktu untuk mengerjakan *crossword puzzle*.
- 8) Guru membahas *crossword puzzle* yang telah dikerjakan siswa.

²⁷ Moh. Ulil Mashuri, "Implementasi Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo", *Skripsi*, (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2010), hlm. 25-27.

- 9) Guru memberikan penguatan berdasarkan hasil *crossword puzzle* yang dikerjakan siswa.²⁸

2. Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian Hasil

Menurut Purwanto sebagaimana dikutip oleh Anggraini Fitrianingtyas dan Elvira Hoesein Radia dalam jurnal mitra pendidikan, hasil merupakan akibat yang diperoleh setelah melakukan kegiatan.²⁹

Hasil dapat menunjukkan tingkat keberhasilan maupun kegagalan seseorang dalam melakukan sesuatu.

b. Pengertian Belajar

Menurut Nursalim, belajar merupakan perubahan kemampuan dan perilaku siswa yang didapatkan melalui pengalaman atau latihan.³⁰

Menurut Asrori, belajar merupakan tindakan yang

²⁸ Qadarianti Rahma dan Umar Effendy, “Penerapan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IVB SD Negeri 24 Palembang”..., hlm. 6.

²⁹ Anggraini Fitrianingtyas dan Elvira Hoesein Radia, “Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model *Discovery Learning* Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02”, *Jurnal Mitra Pendidikan*, (Vol. 1, No. 6, tahun 2017), hlm. 710.

³⁰ Nursalim, *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2020), hlm. 6.

disengaja dan diperoleh melalui interaksi.³¹ Menurut Ahdar Djamaluddin dan Wardana, belajar merupakan perubahan perilaku dalam bentuk peningkatan kualitas seseorang meliputi sikap, pengetahuan, keterampilan, pemahaman, daya pikir, dan kemampuan lainnya.³² Menurut Jamil Suprihatiningrum, belajar merupakan tindakan yang disengaja untuk memperoleh perubahan perilaku melalui pengalaman atau latihan yang dilakukan dalam berinteraksi dengan lingkungan.³³

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan upaya sadar untuk memperoleh perubahan perilaku berupa pengetahuan, sikap, keterampilan, pemahaman, daya pikir, dan kemampuan lainnya melalui pengalaman atau latihan yang dilakukan dalam berinteraksi dengan lingkungan.

³¹ Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, (Banyumas: CV. Pena Persada, 2020), hlm. 128.

³² Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis...*, hlm. 6.

³³ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 15.

Seseorang dikatakan belajar, jika terjadi suatu kegiatan yang menyebabkan perubahan perilaku dalam dirinya yang semula tidak tahu menjadi tahu.

c. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Muhammad Afandi, dkk, hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁴ Menurut Ahmad Susanto, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah belajar.³⁵ Menurut Kiki Karlina, dkk, hasil belajar merupakan hasil akhir pembelajaran yang menggambarkan keberhasilan atau kegagalan dari pembelajaran yang dilakukan.³⁶

Menurut Endang Sri Wahyuningsih, hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dinyatakan dalam huruf, angka, simbol, maupun kalimat yang menggambarkan

³⁴ Muhammad Afandi, dkk., *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: UNISULLA Press, 2013), hlm. 6.

³⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 5.

³⁶ Kiki Karlina, dkk., “Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*”..., hlm. 33.

kualitas kegiatan siswa dalam belajar.³⁷ Menurut Ch. Krisnandari Ekowati, hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai.³⁸

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menggambarkan keberhasilan atau kegagalan dari pembelajaran yang dilakukan dan dinyatakan dalam huruf, angka, simbol, skor, nilai, maupun kalimat yang menggambarkan kualitas kegiatan siswa dalam belajar.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dan tindak lanjut terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, guru dapat mengadakan evaluasi. Evaluasi mencakup segala sesuatu yang dipelajari di sekolah meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

³⁷ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 65.

³⁸ Ch. Krisnandari Ekowati, "Factors Influencing Students' Learning Outcomes in Statistical Methods Course", *International Journal Academic Journal of Educational Sciences (AJES)*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2019), hlm. 34.

berkaitan dengan materi pada mata pelajaran yang disampaikan kepada siswa.³⁹

Keberhasilan pembelajaran dilihat dari pengukuran dan penilaian. Seseorang dikatakan berprestasi jika mengalami kemajuan terhadap usaha yang dilakukan. Pencapaian prestasi disertai dengan usaha yang keras. Hal ini sesuai dengan Q.S Al-Ahqaf/46: 19 yang berbunyi:

وَلِكُلِّ دَرَجَةٌ مِّمَّا عَمِلُوا وَلِيُوَفِّيَهُمْ أَعْمَالَهُمْ وَهُمْ لَا
يُظْلَمُونَ (١٩)

Dan setiap orang memperoleh tingkatan sesuai dengan apa yang telah mereka kerjakan, dan agar Allah mencukupkan balasan perbuatan mereka, dan mereka tidak dirugikan (Q.S. Al-Ahqaf/46: 19).⁴⁰

Ayat di atas menjelaskan bahwa apabila seseorang berusaha maka dia akan mendapatkan hasil yang dia mau. Begitu juga dengan siswa, jika ingin mempunyai prestasi belajar yang tinggi, maka dia harus berusaha dengan rajin belajar.

³⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar ...*, hlm. 5-6.

⁴⁰ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, hlm. 505.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor internal

a) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis merupakan faktor yang berkaitan dengan fisik seseorang.

1. Keadaan tubuh

Keadaan tubuh berkaitan dengan nutrisi yang pas dan penyakit kecil, seperti batuk, pilek, sakit gigi, dan lain sebagainya.

2. Kondisi fungsi fisik tertentu

Kondisi fungsi fisik yang mempengaruhi proses belajar adalah fungsi fisik alat indera. Alat indera yang paling penting adalah mata dan telinga. Jika fungsi mata dan telinga terbatas, maka materi yang disampaikan guru tidak akan diterima siswa.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor yang berkaitan dengan jiwa seseorang. Faktor psikologis dibedakan menjadi 4, yaitu:

1. Bakat

Bakat merupakan keahlian terpendam yang dimiliki seseorang untuk mencapai kesuksesan. Bakat dapat mempengaruhi besar kecilnya prestasi

belajar. Bakat dapat berkembang dengan baik jika didukung biaya, motivasi orang tua, dan minat yang ia punya.

2. Minat

Minat merupakan ketertarikan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat dibedakan menjadi 2, yaitu:

a. Minat pembawaan

Minat pembawaan merupakan minat yang muncul dari diri seseorang tanpa terpengaruh lingkungan dan keperluan.

b. Minat yang datang karena pengaruh dari luar

Minat dari pengaruh luar merupakan minat yang dipengaruhi oleh lingkungan dan keperluan.

3. Kecerdasan

Kecerdasan merupakan keahlian dalam diri seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Keahlian dasar yang tinggi memudahkan siswa belajar dengan cepat, tepat, dan berhasil. Sebaliknya keahlian dasar yang rendah membuat siswa kesulitan dalam belajar.

4. Motivasi

Motivasi adalah kondisi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Tujuannya mengajak seseorang fokus pada tujuan/prestasi. Motivasi belajar yang baik akan meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan motivasi belajar yang buruk membuat hasil belajar siswa menjadi rendah.

2) Faktor eksternal

a) Faktor sosial

1. Orang tua

Orang tua yang terlalu memanjakan anak, akan membuat anak tersebut menjadi tidak bertanggung jawab dan takut dengan lingkungan sekitarnya, sebaliknya orang tua yang terlalu keras mendidik anak, akan membuat anak tersebut menjadi takut, tertutup, dan tidak mudah bergaul. Oleh karena itu, orang tua harus seimbang dalam mendidik anak dengan tidak terlalu memanjakan dan tidak terlalu keras.

2. Kondisi ekonomi keluarga

Orang tua yang ekonominya cukup dan tinggi dapat mencukupi kebutuhan anak

dalam belajar, seperti buku tulis, pensil, pena, dan buku bacaan, sedangkan orang tua yang ekonominya rendah tidak dapat memenuhi kebutuhan anaknya.

3. Interaksi guru dan siswa

Kurangnya interaksi guru menyebabkan pembelajaran menjadi kurang lancar dan siswa merasa asing dengan guru. Akibatnya, siswa merasa segan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

4. Cara penyampaian materi

Guru yang hanya mengajar dengan metode ceramah, akan membuat siswa bosan, mengantuk, pasif, dan mencatat saja. Guru harus mampu menggunakan metode mengajar yang baru agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Teman bermain

Teman bermain dapat membentuk kepribadian dan sosialisasi anak. Oleh karena itu, orang tua harus mengawasi pergaulan anak agar tidak terjerumus pada perilaku yang tidak baik.

6. Aktivitas di Masyarakat

Aktivitas masyarakat, seperti karang taruna, olahraga, menari, dan lain sebagainya jika dilaksanakan secara berlebihan akan menghambat belajar.

7. Media massa

Media massa, seperti TV, HP, novel, majalah, dan lain sebagainya dapat membuat anak malas belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan orang tua agar anak tidak berlebihan dalam menggunakan media massa.

b) Faktor non sosial

1. Kurikulum

Guru harus mendalami kebutuhan siswa dan mempunyai rencana yang rinci dalam menggunakan kurikulum, agar dapat mengajari siswa secara personal.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran meliputi buku, LCD, laboratorium, akses internet, dan lain sebagainya.

3. Kondisi Bangunan

Kondisi bangunan sekolah yang usang, sempit, tidak nyaman, dan kotor akan menghambat kelancaran belajar siswa.

4. Sarana belajar

Papan tulis buram, perpustakaan, dan laboratorium yang tidak lengkap akan berpengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, sarana belajar yang lengkap, tetapi tidak didukung dengan pelayanan yang ramah, seperti pegawai perpustakaan yang tidak ramah, membuat peraturan yang tidak jelas, dan bersikap angkuh juga dapat berpengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa.

5. Waktu belajar

Hasil belajar siswa yang sekolah di pagi hari berbeda dengan siswa yang sekolah di sore hari. Hal ini disebabkan karena belajar di pagi hari masih dalam keadaan segar, sedangkan di sore hari siswa akan mengantuk.

6. Rumah

Rumah yang kecil, kotor, berserakan, dan pemukiman padat penduduk dapat

memberikan pengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa.

7. Alam

Perubahan cuaca yang tidak menentu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi kurang optimal.⁴¹

e. Kognitif

Menurut Oakley sebagaimana dikutip oleh Icam Sutisna dalam buku metode pengembangan kognitif anak usia dini, kognitif berasal dari bahasa latin *cognoscere* yang artinya mengetahui (*to know*).⁴² Menurut Asrori, kognitif merupakan perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.⁴³

Menurut Khadijah, kognitif merupakan kecerdasan, daya nalar atau berpikir.⁴⁴ Menurut WS Winkel sebagaimana dikutip oleh Endang Sri Wahyuningsih dalam buku model pembelajaran

⁴¹ Yuberti, *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*, (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2014), hlm. 172-181.

⁴² Icam Sutisna, *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Gorontalo: UNG Press, 2020), hlm. 3.

⁴³ Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner...*, hlm. 41.

⁴⁴ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 32.

mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa, kognitif merupakan daya ingat yang harus dikembangkan untuk mengingat hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.⁴⁵

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan daya ingat, kecerdasan, daya nalar atau berpikir, perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan yang harus dikembangkan untuk mengingat hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.

Daya ingat dapat ditingkatkan melalui pembelajaran secara disiplin, semangat yang tinggi disertai motivasi belajar lainnya sehingga akan selalu teringat, ketika mengerjakan tes hasil belajar.

f. Tingkatan Kognitif

Menurut Bloom sebagaimana dikutip oleh Dewi Amaliah Nafiati dalam jurnal *humanika: kajian ilmiah mata kuliah umum*, revisi tingkatan kognitif, yaitu:

1) C1 (Mengingat)

Mengingat merupakan ingatan terhadap informasi yang dipelajari sebelumnya. Kata kuncinya meliputi mendefinisikan, menunjukkan,

⁴⁵ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa...*, hlm. 66.

menjelaskan, mengidentifikasi, mengetahui, garis besar, mengakui, mereproduksi, memilih, dan menyatakan. Contohnya: mengidentifikasi keberagaman tarian tradisional di Indonesia.

2) C2 (Memahami)

Memahami merupakan membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambar. Kata kuncinya meliputi mencontohkan, menafsirkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Contohnya: menjelaskan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.

3) C3 (Mengaplikasikan)

Mengaplikasikan merupakan menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi sebenarnya. Kata kuncinya meliputi menerapkan, menghitung, memecahkan, menemukan, menggunakan, memprediksi, memanipulasi, dan mengimplementasikan. Contohnya: berhitung menggunakan jari atau benda.

4) C4 (Menganalisis)

Analisis merupakan menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan. Kata kuncinya meliputi mengklasifikasikan, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, memerinci, mendiagnosis, dan menelaah. Contohnya: mengklasifikasikan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.

5) C5 (Mengevaluasi)

Mengevaluasi merupakan menilai suatu objek, suatu benda, atau informasi dengan kriteria tertentu. Kata kuncinya meliputi membuktikan, memvalidasi, mereview, menceritakan, mengetes, dan mengkritik. Contohnya: menceritakan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.

6) C6 (Mencipta)

Mencipta merupakan meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Kata kuncinya meliputi merancang, menghasilkan, merencanakan, menyusun, menciptakan,

membangun, mengembangkan, dan membuat. Contohnya: merancang bangunan dari potongan balok atau *puzzle*.⁴⁶

g. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Menurut Zeni Ngindahul Masruroh, hasil belajar kognitif merupakan hasil akhir yang diperoleh siswa berkaitan dengan otak dan merupakan dasar penguasaan pengetahuan yang harus dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran.⁴⁷ Menurut Rahman dan Bahtiar sebagaimana dikutip oleh Alianto, dkk dalam *biodik: jurnal ilmiah pendidikan biologi*, hasil belajar kognitif merupakan pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran.⁴⁸

Menurut Ellen Nurlindayani, dkk, hasil belajar kognitif merupakan kemampuan siswa dalam

⁴⁶ Dewi Amaliah Nafiati, “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik”, *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, (Vol. 21, No. 2, tahun 2021), hlm. 156-163.

⁴⁷ Zeni Ngindahul Masruroh, “Studi Komparasi Hasil Belajar Kognitif Fikih Kelas IX antara Peserta Didik yang Berbasis Pondok Pesantren dengan Non Pesantren di MAN 1 Suruh KAB. Semarang Tahun Ajaran 2013/2014”, *Skripsi*, (Semarang Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Walisongo, 2014), hlm. 10.

⁴⁸ Alianto, dkk., “Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran Daring melalui *Google Classroom* dan *Whatsapp Messenger* di SMP Negeri 4 Bengkulu Tengah”, *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, (Vol. 07. No. 04, tahun 2021), hlm. 10.

memahami konsep yang dinyatakan dalam skor berdasarkan tes yang dilakukan.⁴⁹

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif merupakan pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran yang dinyatakan dalam skor berdasarkan tes yang dilakukan.

Hasil belajar kognitif diperoleh dari nilai ulangan harian, ulangan tengah semester, maupun ulangan kenaikan kelas. Nilai tersebut kemudian diolah untuk mengukur kemampuan belajar siswa selama satu semester yang ditulis dalam bentuk buku rapor siswa.⁵⁰

3. PKn

a. Pengertian PKn

Pendidikan kewarganegaraan atau PKn merupakan salah satu muatan pembelajaran tematik yang diajarkan di sekolah. Menurut Saidurrahman dan

⁴⁹ Ellen Nurlindayani, dkk., “Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa dengan Metode Blended Learning pada Materi Sistem Pernapasan Manusia”, *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, (Vol. 07, No. 02, tahun 2021), hlm. 55.

⁵⁰ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa...*, hlm. 68-69.

Arifinsyah, PKn merupakan upaya sadar untuk menyiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik.⁵¹ Warga Negara yang baik adalah warga Negara yang sadar akan hak dan kewajibannya.⁵²

Perintah untuk menyiapkan warga negara yang baik sudah disyariatkan dalam Q.S. An-Nisa'/4: 9 yang berbunyi:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا
عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا (٩)

Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar (Q.S. An-Nisa'/4: 9).⁵³

Kata “zurriyyatan dhi aafan” pada ayat tersebut diartikan anak atau warga yang lemah.

⁵¹ Saidurrahman dan Arifinsyah, *Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati*, (Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 2-3.

⁵² Jagad Aditya Dewantara, dkk., “Pancasila as Ideology and Characteristics Civic Education in Indonesia”, *International Journal for Educational and Vocational Studies (IJEVS)*, (Vol. 1, No. 5, tahun 2019), hlm. 401.

⁵³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, hlm. 79.

Dengan demikian, Al-Qur'an telah memerintahkan agar setiap warga negara harus kuat dan baik.

Menurut Ahmad Susanto, PKn merupakan upaya yang dilakukan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara berdasarkan Pancasila, UUD 1945, dan norma yang berlaku di masyarakat.⁵⁴ Menurut Kusman, PKn merupakan program pendidikan berdasarkan pancasila untuk meningkatkan dan meneruskan nilai luhur dan moral yang bersumber pada budaya bangsa Indonesia yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai individu, masyarakat, dan makhluk Tuhan Yang Maha Esa.⁵⁵

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan upaya sadar untuk menyiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik berdasarkan Pancasila, UUD 1945, dan norma untuk meningkatkan dan meneruskan nilai luhur dan moral yang bersumber pada budaya bangsa

⁵⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar ...*, hlm. 227.

⁵⁵ Kusman, "Peran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk Generasi Muda Indonesia", *Educatif: Jurnal of Education Research*, (Vol. 2, No. 3, tahun 2020), hlm. 32.

Indonesia yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai individu, masyarakat, dan makhluk Tuhan Yang Maha Esa.

PKn tidak hanya diajarkan sebagai proses transfer ilmu saja, tetapi harus diterapkan sesuai dengan peran siswa saat ini dan di masa mendatang.⁵⁶

b. Ruang Lingkup PKn

Menurut Dasim Budimansyah sebagaimana dikutip oleh Baidi dalam buku pendidikan kewarganegaraan berbasis multikulturalisme perspektif psikologi sosial islam, 8 ruang lingkup PKn, yaitu:

- 1) Pancasila meliputi: (a) perumusan pancasila sebagai dasar Negara, (b) kedudukan pancasila sebagai dasar dan ideologi Negara, (c) pancasila sebagai ideologi terbuka, dan (d) pengamalan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) UUD 1945 meliputi: (a) proklamasi kemerdekaan dan konstitusi pertama, (b) konstitusi yang digunakan di Indonesia, dan (c) hubungan dasar Negara dengan konstitusi.
- 3) Norma, hukum, dan peraturan meliputi: (a) hukum dan peradilan internasional, (b) tata tertib

⁵⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar ...*, hlm. 230.

dalam keluarga dan sekolah, (c) norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, (d) norma di masyarakat, (d) sistem hukum dan peradilan nasional, (e) peraturan daerah, dan (f) norma di masyarakat.

- 4) HAM meliputi: (a) hak dan kewajiban anak dan masyarakat, (b) instrumen nasional dan internasional tentang HAM, dan (c) penghormatan, pemajuan, dan perlindungan HAM.
- 5) Kekuasaan dan Politik meliputi: (a) pemerintahan desa dan kecamatan, (b) pemerintah pusat, (c) demokrasi dan sistem politik, (d) pemerintah daerah dan otonomi, (e) budaya politik, (f) budaya demokrasi menuju masyarakat madani, (g) sistem pemerintahan, dan (h) pers dalam masyarakat demokrasi.
- 6) Persatuan dan kesatuan bangsa meliputi: (a) cinta lingkungan, (b) rukun dalam perbedaan, (c) kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, (d) partisipasi dalam membela Negara, (e) keutuhan NKRI, (f) keterbukaan dan jaminan keadilan, (g) sikap baik terhadap NKRI, dan (h) sumpah pemuda.

- 7) Kebutuhan warga Negara meliputi: (a) harga diri sebagai masyarakat, (b) gotong royong, (c) menerima keputusan bersama, (d) kebebasan berorganisasi dan menyatakan pendapat, (e) prestasi diri, dan (f) persamaan kedudukan warga Negara.
- 8) Globalisasi meliputi: (a) politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, (b) globalisasi lingkungan, (c) hubungan dan organisasi internasional, (d) dampak globalisasi, dan (e) mengevaluasi globalisasi.⁵⁷

c. Tujuan PKn

- 1) Siswa dapat berfikir rasional, kritis, dan kreatif dalam mengomentari isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi aktif, tanggung jawab, dan bertindak cerdas dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi.
- 3) Berkembang dengan baik dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam forum dunia secara langsung maupun tidak langsung

⁵⁷ Baidi, *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Multikulturalisme Perspektif Psikologi Sosial Islam*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 54-56.

menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.⁵⁸

h. Keberagaman Tarian Tradisional di Indonesia

1) Keberagaman

Keberagaman merupakan keadaan masyarakat yang mempunyai banyak perbedaan dalam berbagai bidang.⁵⁹ Indonesia merupakan Negara kesatuan yang mempunyai banyak keberagaman. Indonesia terdiri atas beragam budaya, bahasa daerah, suku bangsa, ras, agama, kepercayaan, dan lain sebagainya.

Indonesia mampu menyatukan berbagai keberagaman tersebut sesuai dengan semboyan bangsa Indonesia “Bhineka Tunggal Ika” yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua.⁶⁰ Oleh karena itu, marilah kita syukuri dan sikapi dengan baik setiap perbedaan yang ada agar tercipta

⁵⁸ Rita Angraini, “Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai”, *Jurnal of Moral and Civic Education*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2017), hlm. 22.

⁵⁹ Agus Leksono, “Menjaga Keberagaman di Indonesia”, *Tanggong Kosala: Jurnal Akademi Kepolisian*, (Vol. 7, No. 1, tahun 2018), hlm.76.

⁶⁰ Agus Leksono, “Menjaga Keberagaman di Indonesia”..., hlm. 73.

suasana masyarakat yang bersatu dan saling melengkapi.⁶¹

2) Tarian Tradisional di Indonesia

Salah satu kebudayaan Indonesia yang paling terkenal dan beragam jenisnya adalah seni tari tradisional. Setiap wilayah mempunyai tarian dengan makna dan keunikan masing-masing. Oleh karena itu, marilah kita jaga dan lestarikan tarian tersebut agar dapat diwariskan pada generasi berikutnya.

Menurut Prastiawan dan Suharyanto sebagaimana dikutip oleh Nur Sekreningsih Marsan dan Mia Juliana Siregar dalam gonggong: jurnal seni dan budaya, tari merupakan salah satu bentuk kesenian yang mempunyai media atau komponen gerak ekspresif karena gerakannya dapat mengungkapkan perasaan penari sehingga menggerakkan perasaan orang yang melihatnya. Tarian tradisional menyajikan keindahan gerakan dan mempunyai makna yang dituangkan dalam media gerak tersebut.

Tarian tradisional merupakan tarian yang tumbuh dan berkembang dalam suatu daerah yang

⁶¹ Lilis Yulaikha, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, (Sukoharjo: CV Hasan Pratama, 2020), hlm. 5.

membuat identitas budaya dari masyarakat yang bersangkutan di daerah tersebut.⁶² Perbedaan sifat dan ragam tari disebabkan oleh lingkungan alam, perkembangan sejarah, dan sarana komunikasi yang akan membentuk ciri khas kebudayaan.⁶³

Kita bisa mempelajari tarian tradisional dari daerah lain sebagai bentuk toleransi atau persatuan.⁶⁴ Berikut ini beberapa contoh tarian tradisional di Indonesia.⁶⁵



Gambar 2.1 Tari Ratoeh



Gambar 2.2 Tari Tor-

⁶² Nur Sekreningsih Marsan dan Mia Juliana Siregar, “Menghidupkan Identitas Kepulauan Riau melalui Seni Tari Tradisional”, *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, (Vol. 5, No. 1, tahun 2021), hlm. 41.

⁶³ Sellyana Pradewi dan Wahyu Lestari, “Eksistensi Tari Opak Abang sebagai Tari Daerah Kabupaten Kendal”, *Jurnal Seni Tari*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2012), hlm. 2.

⁶⁴ Lilis Yulaikha, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan...*, hlm. 18.

⁶⁵ Yun Kusumawati dan Panca Ariguntar, *Tema 5 Cuaca: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk Siswa SD/MI Kelas III*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hlm. 158-159.

Jaroe dari Aceh



Gambar 2.3 Tari Piring
dari Sumatra Barat

tor dari Sumatra
Utara



Gambar 2.4 Tari
Serimpi dari Jawa
Tengah



Gambar 2.5 Tari Balean
Dadas dari Kalimantan
Tengah



Gambar 2.6 Tari
Reog Ponorogo dari
Jawa Timur



Gambar 2.7 Tari Lenso
dari Maluku Utara



Gambar 2.8 Tari
Pendet dari Bali

Selain itu, masih terdapat banyak tarian tradisional dari 34 provinsi di Indonesia, yaitu:

Tabel 2.1 Tarian Tradisional dari 34 Provinsi di
Indonesia

No.	Nama Provinsi	Nama Tarian Tradisional	Keterangan
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Tari Ratoeh Jaroe	Tari Ratoeh Jaroe ditampilkan untuk menyebarkan pengaruh islam pada masyarakat melalui tutur bahasa. ⁶⁶
2.	Sumatra Utara	Tari Tor-tor	Tari Tor-tor ditampilkan dalam acara ritual yang

⁶⁶ Riska Gebrina, “Bentuk Penyajian Tari Kreasi *Ratoeh Jaroe* di Sanggar Budaya Aceh Nusantara (Buana, Banda Aceh)”, *Invensi (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni)*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2018), hlm. 35.

			berhubungan dengan roh. ⁶⁷
3.	Sumatra Barat	Tari Piring	Tari Piring ditampilkan untuk menyambut tamu atau menghormati para tamu yang datang. ⁶⁸
4.	Riau	Tari Tandak	Tari Tandak ditampilkan sebagai tarian pergaulan di daerah setempat.
5.	Kepulauan Riau	Tari Zapin	Tari Zapin ditampilkan sebagai media dakwah islam melalui syair

⁶⁷ D. Indrawati, *Tari-tarian Tradisional Indonesia*, (Sukoharjo: CV Graha Printama Selaras, 2019), hlm. 59.

⁶⁸ Muryanto, *Mengenal Seni Tari Indonesia*, (Semarang: ALPRIN, 2019), hlm. 31.

			lagu yang didendangkan.
6.	Jambi	Tari Sekapur Sirih	Tari Sekapur Sirih ditampilkan sebagai pelengkap dalam persembahan pada upacara adat atau keagamaan di daerah tersebut.
7.	Sumatra Selatan	Tari Tanggai	Tari Tanggai ditampilkan untuk menyambut kedatangan tamu istimewa, seperti acara perkawinan.
8.	Bengkulu	Tari Andun	Tari Andun ditampilkan ketika menjemput kedatangan tamu

			di daerah tersebut.
9.	Lampung	Tari Jangget	Tari Jangget ditampilkan sebagai pelengkap upacara adat atau keagamaan pada acara tertentu di daerah tersebut.
10.	Kepulauan Bangka Belitung	Tari kolosal “Bahtera Berteriang Tujuh”	Tari kolosal “Bahtera Berteriang Tujuh” ditampilkan ketika festival, acara adat, dan menyambut kedatangan tamu.
11.	Jakarta	Tari Yapong	Tari Yapong ditampilkan untuk menghormati

			tamu Negara yang berkunjung ke Jakarta. ⁶⁹
12.	Banten	Tari Sekar Putri	Tari Sekar Putri ditampilkan untuk menggambarkan perilaku gadis keraton kesundaan. ⁷⁰
13.	Jawa Barat	Tari Jaipong	Tari Jaipong ditampilkan ketika acara formal pemerintah maupun hajatan. ⁷¹

⁶⁹ Muryanto, *Mengenal Seni Tari Indonesia...*, hlm. 33-37.

⁷⁰ Yetty Ambarwati, “Perancangan Buku Ayo Keliling Indonesia sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia pada Anak-Anak”, *Tugas Akhir*, (Surakarta: Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Sebelas Maret, 2012), hlm. 67.

⁷¹ Muryanto, *Mengenal Seni Tari Indonesia...*, hlm. 39.

14.	Jawa Tengah	Tari Serimpi	Tari Serimpi ditampilkan pada setiap persembahan untuk upacara di kerajaan. ⁷²
15.	Daerah Istimewa Yogyakarta	Tari Guntur Segara	Tari Guntur Segara ditampilkan untuk menggambarkan peperangan antara Raden Guntur Segara dengan Raden Jaya Sena.
16.	Jawa Timur	Tari Reog Ponorogo	Tari Reog Ponorogo ditampilkan ketika festival. ⁷³

⁷² D. Indrawati, *Tari-tarian Tradisional Indonesia...*, hlm. 30.

⁷³ Muryanto, *Mengenal Seni Tari Indonesia...*, hlm. 43-44.

17.	Bali	Tari Pendet	Tari Pendet ditampilkan sebagai bentuk ucapan selamat datang. ⁷⁴
18.	Nusa Tenggara Barat	Tari Mpaa Lenggo	Tari Mpaa Lenggo ditampilkan untuk menyambut hari kelahiran Nabi Muhammad SAW.
19.	Nusa Tenggara Timur	Tari Cerana	Tari Cerana ditampilkan untuk menyambut tamu yang datang pada acara perkawinan maupun acara pertunjukan

⁷⁴ D. Indrawati, *Tari-tarian Tradisional Indonesia...*, hlm. 58.

			yang diadakan pemerintah. ⁷⁵
20.	Kalimantan Barat	Tari Monong	Tari Monong ditampilkan untuk menolak penyakit. ⁷⁶
21.	Kalimantan Tengah	Tari Balean Dadas	Tari Balean Dadas ditampilkan untuk memohon kesembuhan dan diberi kekuatan atas segala cobaan.
22.	Kalimantan Timur	Tari Perang atau Tari Kancet Papatay	Tari Perang ditampilkan untuk menceritakan perang pahlawan Dayak Kenyah ketika melawan musuh.

⁷⁵ Muryanto, *Mengenal Seni Tari Indonesia...*, hlm. 46-47.

⁷⁶ Muryanto, *Mengenal Seni Tari Indonesia...*, hlm. 50.

23.	Kalimantan Selatan	Tari Baksa Kembang	Tari Baksa Kembang ditampilkan untuk menyambut tamu. ⁷⁷
24.	Kalimantan Utara	Tari Bangun Bangun	Tari Bangun ditampilkan oleh satu perempuan untuk menyembuhkan orang sakit. ⁷⁸
25.	Gorontalo	Tari Dana-dana	Tari Dana-dana ditampilkan sebagai tarian pergaulan remaja di daerah tersebut. ⁷⁹

⁷⁷ Muryanto, *Mengenal Seni Tari Indonesia...*, hlm. 52-53.

⁷⁸ Nurrachma Dinda Chairani, “Bedepap”, *Tugas Akhir*, (Yogyakarta: Jurusan Tari Institut Seni Indonesia, 2020), hlm. 5.

⁷⁹ Muryanto, *Mengenal Seni Tari Indonesia...*, hlm. 54.

26.	Sulawesi Utara	Tari Maengket	Tari Maengket ditampilkan setelah panen hasil kebun. ⁸⁰
27.	Sulawesi Tengah	Tari Peule Cinde	Tari Peule Cinde ditampilkan untuk menyambut tamu agung. ⁸¹
28.	Sulawesi Selatan	Tari Kipas	Tari Kipas ditampilkan sebagai tarian pelepas lelah setelah memanen padi. ⁸²
29.	Sulawesi Tenggara	Tari Balumpa	Tari Balumpa ditampilkan sebagai tarian selamat datang

⁸⁰ D. Indrawati, *Tari-tarian Tradisional Indonesia...*, hlm. 11.

⁸¹ Yetty Ambarwati, "Perancangan Buku Ayo Keliling Indonesia sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia pada Anak-anak"..., hlm. 95.

⁸² D. Indrawati, *Tari-tarian Tradisional Indonesia...*, hlm. 57.

			untuk menyambut tamu agung. ⁸³
30.	Sulawesi Barat	Tari Sayo Sitendean	Tari Sayo Sitendean ditampilkan untuk menyambut tamu di pesta perkawinan. ⁸⁴
31.	Maluku Utara	Tari Lenso	Tari Lenso ditampilkan untuk menceritakan seorang pemuda Minahasa yang mencari jodoh atau istri. ⁸⁵

⁸³ Yetty Ambarwati, “Perancangan Buku Ayo Keliling Indonesia sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia pada Anak-anak”..., hlm. 102.

⁸⁴ Nurdianti. S, “Tari Sayo Sitendean di Kalumpang Kabupaten Mamuju Sulawesi Barat”, *Skripsi*, (Makassar: Jurusan Seni Pertunjukkan Universitas Negeri Makassar, 2019), hlm. 2.

⁸⁵ D. Indrawati, *Tari-tarian Tradisional Indonesia...*, hlm. 12.

32.	Maluku	Tari Cakalele	Tari Cakalele ditampilkan untuk menyambut tamu agung, seperti tokoh agama dan pejabat pemerintah yang berkunjung ke Maluku. ⁸⁶
33.	Papua	Tari Selamat Datang	Tari Selamat Datang ditampilkan sebagai bentuk kegembiraan hati penduduk dalam menyambut tamu yang dihormati. ⁸⁷

⁸⁶ Muryanto, *Mengenal Seni Tari Indonesia...*, hlm. 57.

⁸⁷ Yetty Ambarwati, "Perancangan Buku Ayo Keliling Indonesia sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia pada Anak-anak"..., hlm. 119.

34.	Papua Barat	Tari Musyoh	Tari Musyoh ditampilkan untuk menenangkan arwah suku adat papua yang meninggal karena kecelakaan. ⁸⁸
-----	-------------	-------------	---

Berdasarkan teori di atas, peneliti menarik indikator hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati, yaitu:

- a) Siswa mampu mengidentifikasi keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C1 Mengingat). Mengidentifikasi yang dimaksud yaitu siswa mampu mengingat keberagaman tarian tradisional di Indonesia.
- b) Siswa mampu menjelaskan keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C2 Memahami). Menjelaskan yang dimaksud yaitu siswa mampu

⁸⁸ Erina Elas, "Keunikan Acara Adat Bakar Batu dan Noken sebagai Daya Tarik Wisata Budaya Masyarakat di Papua", *Jurnal Ilmiah Domestic Case Study*, (Yogyakarta: Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo, 2018), hlm. 5.

menjelaskan secara singkat tentang materi yang telah dipelajari menggunakan bahasa sendiri.

- c) Siswa mampu mengklasifikasikan keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C4 Menganalisis). Mengklasifikasikan yang dimaksud yaitu siswa mampu mengelompokkan keberagaman tarian tradisional di Indonesia sesuai dengan kategori dan daerahnya masing-masing.
- d) Siswa mampu menunjukkan keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C1 Mengingat). Menunjukkan yang dimaksud yaitu siswa mampu memberikan contoh keberagaman tarian tradisional sesuai dengan daerahnya masing-masing.

B. Kajian Pustaka Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Murti Rahayu (13.0305.0024) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang”. Variabel X dalam penelitian ini adalah strategi *crossword puzzle*. Variabel Y dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa inggris siswa kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain eksperimen dalam

penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Kelas dan tempat dalam penelitian ini adalah kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang. Mapel dan materi dalam penelitian ini adalah bahasa inggris pada materi *appliance application*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang yang berjumlah 46 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *sampling* jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov smirnov*, *levene's test*, dan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan uji *independent sample t-test*, diperoleh $t_{hitung} = 2,567$ dan $t_{tabel} = 1,680$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris siswa kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang.⁸⁹

⁸⁹ Murti Rahayu, "Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang", *Skripsi*, (Magelang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang, 2017), hlm. xii.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu: (1) variabel X tentang strategi *crossword puzzle*, (2) menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dan (3) teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *sampling* jenuh.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu: (1) variabel Y dalam penelitian ini tentang penguasaan kosakata bahasa inggris siswa kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang, sedangkan variabel Y dalam penelitian yang dilakukan peneliti tentang hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati, (2) desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*, sedangkan desain eksperimen dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan *pre-eksperimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest*, (3) kelas dan tempat dalam penelitian ini adalah kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang, sedangkan kelas dan tempat dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah kelas III di MI Matholi'un Najah Pati, (4) mapel dan materi dalam penelitian ini adalah bahasa inggris pada materi *appliance application*, sedangkan mapel dan materi dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah PKn pada materi keberagaman tarian

tradisional di Indonesia, (5) populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang yang berjumlah 46 siswa, sedangkan populasi dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah seluruh siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati yang berjumlah 18 siswa, (6) sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 23 siswa, sedangkan sampel dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah kelas III sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 18 siswa, (7) teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, sedangkan teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan (8) teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov smirnov*, *levene's test*, dan *independent sample t-test*, sedangkan teknik analisis data dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan uji *liliefors*, uji *paired sample t-test*, analisis koefisien korelasi biserial, dan analisis koefisien determinasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Elin Apriyani (14270024) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MI Azizan Palembang”. Variabel X dalam penelitian ini adalah

penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Variabel Y dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Azizan Palembang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Kelas dan tempat dalam penelitian ini adalah kelas V di MI Azizan Palembang. Mapel dan materi dalam penelitian ini adalah IPS pada materi perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di MI Azizan Palembang yang berjumlah 20 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *sampling* jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji TSR dan uji koefisien korelasi *product moment*. Berdasarkan uji koefisien korelasi *product moment*, diperoleh $t_{hitung} = 5,046$, $t_{(t.ts\ 5\%)} = 2,101$ dan $(t_{(t.ts\ 1\%)} = 2,878)$ dengan $2,101 < 5,046 > 2,878$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan

strategi *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Azizan Palembang.⁹⁰

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu: (1) variabel X tentang penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*, (2) menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, (3) desain eksperimen menggunakan *pre-eksperimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest*, dan (4) teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *sampling* jenuh.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu: (1) variabel Y dalam penelitian ini tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Azizan Palembang, sedangkan variabel Y dalam penelitian yang dilakukan peneliti tentang hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati, (2) kelas dan tempat dalam penelitian ini adalah kelas V di MI Azizan Palembang, sedangkan kelas dan tempat dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah kelas III di MI Matholi'un Najah Pati, (3) mapel dan materi dalam penelitian

⁹⁰ Elin Apriyani, "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MI Azizan Palembang", *Skripsi*, (Palembang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Fatah, 2018), hlm. xi.

ini adalah IPS pada materi perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, sedangkan mapel dan materi dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah PKn pada materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia, (4) populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di MI Azizan Palembang yang berjumlah 20 siswa, sedangkan populasi dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah seluruh siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati yang berjumlah 18 siswa, (5) sampel dalam penelitian ini adalah kelas V sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa, sedangkan sampel dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah kelas III sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 18 siswa, (6) teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan (7) teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji TSR dan uji koefisien korelasi *product moment*, sedangkan teknik analisis data dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan uji *liliefors*, uji *paired sample t-test*, analisis koefisien korelasi biserial, dan analisis koefisien determinasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Feby Anggia Santikasari (1511100179) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Cycle 5 Fase*

Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA di MIN 9 Bandar Lampung”. Variabel X dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *learning cycle 5 fase*. Variabel Y dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA di MIN 9 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Kelas dan tempat dalam penelitian ini adalah kelas IV di MIN 9 Bandar Lampung. Mapel dan materi dalam penelitian ini adalah IPA pada materi pengaruh gaya terhadap benda dan macam-macamnya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di MIN 9 Bandar Lampung yang berjumlah 72 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 24 siswa dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *N-Gain*, uji *liliefors*, uji *fisher*, dan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan uji *independent sample t-test*, diperoleh $t_{hitung} = 3,9114$ dan $t_{tabel} = 2,0117$ maka

$t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *learning cycle 5 fase* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA di MIN 9 Bandar Lampung.⁹¹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu: (1) variabel Y tentang penerapan hasil belajar kognitif, (2) menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dan (3) teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu: (1) variabel X dalam penelitian ini tentang model pembelajaran *learning cycle 5 fase*, sedangkan variabel X dalam penelitian yang dilakukan peneliti tentang penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*, (2) desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*, sedangkan desain eksperimen dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah *pre-eksperimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest*, (3) kelas dan tempat dalam penelitian ini adalah kelas IV di MIN 9 Bandar Lampung,

⁹¹ Feby Anggia Santikasari, “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Cycle 5 Fase* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA di MIN 9 Bandar Lampung”, *Skripsi*, (Lampung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019), hlm. ii.

sedangkan kelas dan tempat dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah kelas III di MI Matholi'un Najah Pati, (4) mapel dan materi dalam penelitian ini adalah IPA pada materi pengaruh gaya terhadap benda dan macam-macamnya, sedangkan mapel dan materi dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah PKn pada materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia, (5) populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di MIN 9 Bandar Lampung yang berjumlah 72 siswa, sedangkan populasi dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah seluruh siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati yang berjumlah 18 siswa, (6) sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 24 siswa dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa, sedangkan sampel dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah kelas III sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 18 siswa, (7) teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*, sedangkan teknik pengambilan sampel dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *sampling* jenuh, dan (8) teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *N-Gain*, uji *liliefors*, uji *fisher*, dan uji *independent sample t-test*, sedangkan teknik analisis data dalam penelitian yang dilakukan peneliti

menggunakan uji *liliefors*, uji *paired sample t-test*, analisis koefisien korelasi biserial, dan analisis koefisien determinasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriana Eliska (1311100205) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung”. Variabel X dalam penelitian ini adalah strategi *role playing*. Variabel Y dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPS kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Kelas dan tempat dalam penelitian ini adalah kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung. Mapel dan materi dalam penelitian ini adalah IPS pada materi kerajaan hindu di Indonesia. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung yang berjumlah 60 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 31 siswa dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis

data dalam penelitian ini menggunakan uji *liliefors*, uji *f*, dan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan uji *independent sample t-test*, diperoleh $t_{hitung} = 1,925$ dan $t_{tabel} = 1,671$ dengan taraf signifikansi 5% maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi *role playing* terhadap hasil belajar IPS kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.⁹²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu: (1) variabel Y tentang hasil belajar kognitif, (2) menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, (3) teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling*, dan (4) teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu: (1) variabel X dalam penelitian ini tentang strategi *role playing*, sedangkan variabel X dalam penelitian yang dilakukan peneliti tentang penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*, (2) desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*, sedangkan desain

⁹² Fitriana Eliska, “Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung”, *Skripsi*, (Lampung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), hlm. ii.

eksperimen dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah *pre-eksperimental* dengan bentuk *one group petest-posttest*, (3) kelas dan tempat dalam penelitian ini adalah kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung, sedangkan kelas dan tempat dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah kelas III di MI Matholi'un Najah Pati, (4) mapel dan materi dalam penelitian ini adalah IPS pada materi kerajaan hindu di Indonesia, sedangkan mapel dan materi dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah PKn pada materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia, (5) populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung yang berjumlah 60 siswa, sedangkan populasi dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah seluruh siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati yang berjumlah 18 siswa, (6) sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 31 siswa dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 29 siswa, sedangkan sampel dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah kelas III sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 18 siswa, (7) jenis teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, sedangkan jenis teknik pengambilan sampel dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan *sampling* jenuh, dan (8) teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *liliefors*, uji f, dan uji *independent sample t-test*, sedangkan teknik analisis data

dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan uji *liliefors*, uji *paired sample t-test*, analisis koefisien korelasi biserial, dan analisis koefisien determinasi.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Bersifat sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan kajian teori, belum didasarkan pada fakta empiris yang didapatkan melalui pengumpulan data.⁹³

Hipotesis yang peneliti buktikan dalam penelitian ini, yaitu:

- H_a : Terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.
- H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

⁹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV Alfabeta, 2015), hlm. 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.¹ Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data berupa angka dan menggunakan analisis statistik.²

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental*. Desain ini belum merupakan penelitian sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel lain yang mempengaruhi terbentuknya variabel dependen. Hal ini disebabkan karena tidak adanya kelas kontrol dan sampel tidak dipilih secara acak.³ Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest*.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV Alfabeta, 2015), hlm. 107.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 13.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 109.

Penelitian ini hanya menggunakan kelas eksperimen tanpa menggunakan kelas kontrol.

Di awal pembelajaran, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Kemudian siswa diberi perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Di akhir pembelajaran siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*).⁴

Dengan adanya *pretest* dan *posttest*, peneliti dapat mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif PKn siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Jika terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kognitif PKn siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*), maka perlakuan (*treatment*) yang diberikan berpengaruh secara signifikan. Bentuk desain penelitian ini digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Bentuk Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan (Treatment)</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

⁴ Wiwin Iswara, dkk., “Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Bengkulu terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal PGSD (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2018), hlm. 3.

Keterangan:

O_1 = *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan).

O_2 = *Posttest* (setelah diberikan perlakuan).

X = Perlakuan (*treatment*) berupa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.⁵

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Matholi'un Najah yang terletak di Desa Tlogosari RT 04/RW 04, Kecamatan Tlogowungu, Kabupaten Pati.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022, tepatnya pada tanggal 10 Maret sampai dengan tanggal 24 Maret 2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diteliti berupa benda hidup, benda mati, manusia, dan hal-hal lain yang dapat diukur atau diamati.⁶ Populasi

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*..., hlm. 111.

⁶ Syahrur dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm. 113.

dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati yang berjumlah 18 siswa.

Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas III MI Matholi'un Najah
Pati

No.	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	III	8	10	18

Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa populasi siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Dalam pengambilan sampel harus representatif atau mewakili populasi.⁷ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *sampling* jenuh.

Non probability sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi kesempatan bagi anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. *Sampling* jenuh merupakan jenis teknik pengambilan

⁷ Syahrur dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 113-114.

sampel dengan menggunakan keseluruhan populasi sebagai sampel, hal ini disebabkan karena jumlah populasi kurang dari 30 orang atau ingin membuat generalisasi dengan kesalahan sangat kecil. *Sampling* jenuh disebut juga dengan sensus karena semua populasi dijadikan sampel.⁸

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel merupakan atribut, nilai, sifat dari objek, orang, atau variasi kegiatan yang ditentukan peneliti untuk dipelajari kemudian diambil kesimpulannya. Variabel yang digunakan peneliti ada 2, yaitu:

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen sering disebut variabel *prediktor*, *stimulus*, dan *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia disebut dengan variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*, dengan indikator sebagai berikut:

⁸ Muhammad Muhyi, dkk., *Metodologi Penelitian*, (Surabaya: Adi Buana University Press, 2018), hlm. 44-46.

- a. Guru membentuk kelompok diskusi.
- b. Guru membagikan *crossword puzzle* kepada setiap kelompok.
- c. Guru menginstruksikan tugas yang akan didiskusikan.
- d. Guru memberikan batas waktu untuk mengerjakan *crossword puzzle*.
- e. Guru meminta perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya.
- f. Guru memberikan hadiah kepada perwakilan kelompok yang dapat menjawab soal dengan cepat dan tepat.

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen sering disebut variabel *output*, konsekuen, dan kriteria. Dalam bahasa Indonesia disebut dengan variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.⁹ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati, dengan indikator sebagai berikut:

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 61.

- a. Siswa mampu mengidentifikasi keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C1 Mengingat).
- b. Siswa mampu menjelaskan keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C2 Memahami).
- c. Siswa mampu mengklasifikasikan keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C4 Menganalisis).
- d. Siswa mampu menunjukkan keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C1 Mengingat).

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes merupakan cara melakukan penilaian dengan memberikan tugas kepada siswa untuk mendapatkan nilai tentang perilaku atau prestasi.¹⁰ Tes yang digunakan peneliti adalah *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Soal *pretest* berbentuk pilihan ganda. Soal pilihan ganda dipilih karena dapat digunakan untuk menguji kompetensi tingkat berpikir rendah, seperti pengetahuan dan pemahaman hingga tingkat berpikir tinggi, seperti penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

¹⁰ Ridwan Abdullah Sani, dkk., *Evaluasi Proses dan Penilaian Hasil Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 194.

Soal pilihan ganda terdiri dari item (pokok soal) dan *option* (pilihan jawaban). Pilihan jawaban terdiri dari kunci jawaban dan pengecoh (*distractor*).¹¹ Soal *posttest* berbentuk *crossword puzzle*. Soal *crossword puzzle* dipilih karena dapat digunakan untuk meninjau ulang materi yang telah disampaikan guru. Peninjauan ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengingat materi.¹² Soal *crossword puzzle* terdiri dari pertanyaan secara mendatar dan menurun disertai inisial dari kunci jawaban.

2. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan terhadap fakta yang diperlukan peneliti.¹³ Kegiatan observasi yang dilakukan peneliti sebanyak 2 kali, yaitu: pada observasi awal dan observasi pada tahap pelaksanaan penelitian.

Observasi awal dilakukan untuk mengamati kendala atau hambatan pada saat pembelajaran PKn,

¹¹ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 100.

¹² Yunia Dzatul Himmah, "Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di MI Bustanul Ulum Bangsalsari", *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2020), hlm. 8.

¹³ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), hlm. 90.

sedangkan observasi pada tahap pelaksanaan penelitian dilakukan untuk mengamati dan menilai penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dan hasil belajar kognitif PKn siswa.

Peneliti melakukan observasi partisipasi dengan terlibat secara langsung dalam pembelajaran di kelas.¹⁴ Selain itu peneliti juga bertugas mengamati dan menilai hasil belajar kognitif PKn siswa selama mengikuti pembelajaran. Guru kelas III bertugas untuk mengamati dan menilai strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang diterapkan peneliti.

Hasil observasi awal diuraikan pada latar belakang penelitian ini, sedangkan hasil observasi guru pada tahap pelaksanaan penelitian, memperoleh nilai sebesar 90. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang diterapkan guru termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil observasi siswa pada tahap pelaksanaan penelitian, memperoleh nilai sebesar 80. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif PKn yang diperoleh siswa termasuk dalam kategori baik. Lembar observasi dapat dilihat pada lampiran 22 dan 23.

¹⁴ Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016), hlm. 81.

3. Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab secara langsung antara peneliti dan narasumber atau sumber data.¹⁵ Kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti sebanyak 2 kali, yaitu: pada wawancara awal dan wawancara pada tahap pelaksanaan penelitian.

Wawancara awal dilakukan untuk mengetahui hasil belajar kognitif PKn siswa, sedangkan wawancara pada tahap pelaksanaan penelitian dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah diterapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada pembelajaran PKn.

Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur menggunakan pertanyaan yang hanya berisi peristiwa atau masalah yang ingin diketahui dari narasumber atau sumber data.¹⁶ Wawancara awal dilakukan dengan guru kelas III yang bernama Ibu Siti Juwariyah, S.Pd.I., sedangkan wawancara pada tahap pelaksanaan penelitian dilakukan dengan siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

Hasil wawancara awal diuraikan pada latar belakang penelitian ini, sedangkan wawancara pada tahap

¹⁵ Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 81.

¹⁶ Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 82.

pelaksanaan penelitian, diperoleh informasi bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* membuat siswa senang dan mendorong keingintahuan siswa dalam belajar PKn. Hal ini disebabkan karena *crossword puzzle* dilengkapi dengan huruf inisial dari kunci jawaban sehingga memudahkan siswa dalam mengerjakan soal. Selain itu, siswa juga ingin menggunakan *crossword puzzle* pada materi yang lain agar dapat belajar sambil bermain dengan asyik dan menyenangkan. Pedoman wawancara dapat dilihat pada lampiran 24 dan 25.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data tertulis yang meliputi buku, laporan kegiatan, foto, data, dan lain sebagainya yang dijadikan sumber informasi.¹⁷ Dokumentasi dalam penelitian ini berupa visi, misi, tujuan madrasah, foto yang berkaitan dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada pembelajaran PKn, daftar nama, jumlah siswa, dan lain sebagainya untuk memperoleh data yang lebih lengkap sehingga tidak berdasarkan perkiraan semata.

¹⁷ Husnul Khaatimah dan Restu Wibawa, “Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* terhadap Hasil Belajar”, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2017), hlm. 81.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Uji Coba Instrumen

Sebelum diujikan di kelas eksperimen, soal tes harus diuji cobakan terlebih dahulu di kelas IV yang sudah memperoleh materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia. Uji coba tersebut untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal.

a. Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan instrumen penelitian.¹⁸ Validitas berkaitan dengan ketepatan alat ukur terhadap sesuatu yang ingin diukur.¹⁹ Tes atau instrumen dikatakan valid jika menghasilkan data yang cermat dan akurat dalam mengukur aspek yang diukur.²⁰ Rumus yang digunakan untuk menguji validitas tes pilihan ganda adalah rumus koefisien korelasi point biserial.²¹

¹⁸ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian...*, hlm. 129.

¹⁹ Komarudin dan Sarkadi, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Laboratorium Sosial Politik Press, 2017), hlm. 119.

²⁰ Komarudin dan Sarkadi, *Evaluasi Pembelajaran...*, hlm. 122.

²¹ Fajri Ismail, dkk., *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Riset*, (Palembang: Karya Sukses Mandiri (KSM), 2020), hlm. 93-96.

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \times \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Rumus SDt:

$$SD_t = \sqrt{\frac{\sum X_t^2}{N} - \left(\frac{\sum X_t}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

r_{pbi} : Koefisien korelasi point biserial.

M_p : Skor rata-rata hitung jawaban benar.

M_t : Skor rata-rata dari skor soal.

SD_t : Standar deviasi dari skor total.

p : Proporsi jawaban benar.

q : Proporsi jawaban salah.

Hasil perhitungan tersebut, kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Apabila nilai $r_{pbi} > \text{nilai } r_{tabel}$ maka instrumen tes dikatakan valid, sedangkan apabila $r_{pbi} < r_{tabel}$ maka instrumen tes dikatakan tidak valid.²²

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan instrumen yang dipercaya sebagai alat pengumpul data.²³ Reliabilitas berkaitan dengan keajegan alat ukur, secara handal

²² Fajri Ismail, dkk., *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Riset...*, hlm. 97.

²³ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian...*, hlm. 129.

mengukur apa yang diukur.²⁴ Instrumen dikatakan reliabel jika diuji berulang-ulang tetap memberikan hasil yang sama.²⁵ Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas tes pilihan ganda adalah rumus KR 20.²⁶

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{St^2 - \sum p_i q_i}{St^2} \right)$$

Rumus St^2 :

$$St^2 = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas.

n : Banyaknya butir item.

1 : Bilangan konstan.

St^2 : Varian total.

p_i : Proporsi siswa menjawab benar.

q_i : Proporsi siswa menjawab salah.

²⁴ Komarudin dan Sarkadi, *Evaluasi Pembelajaran...*, hlm. 126.

²⁵ Komarudin dan Sarkadi, *Evaluasi Pembelajaran...*, hlm. 128.

²⁶ Fajri Ismail, dkk., *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Riset...*, hlm.

Tabel 3.3 Kriteria Uji Reliabilitas²⁷

Reliabilitas	Kriteria
0,00 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,70	Sedang
0,71 – 0,90	Tinggi
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi

c. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak mendorong siswa untuk berpikir dalam mengerjakan soal. Sebaliknya, soal yang terlalu sukar akan membuat siswa merasa putus asa dan tidak semangat dalam mengerjakan soal. Bilangan yang menunjukkan mudah dan sukarnya soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Indeks kesukaran dilambangkan dengan P (*proporsi*). Rumus yang digunakan untuk menguji tingkat kesukaran, yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

²⁷ Ridwan Abdullah Sani, dkk., *Evaluasi Proses dan Penilaian Hasil Belajar...*, hlm. 313.

Keterangan:

P : Indeks kesukaran.

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar.

JS : Jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes.²⁸

Tabel 3.4 Kriteria Uji Tingkat kesukaran²⁹

Besarnya Nilai P	Kriteria
0,00	Sangat Sukar
$0 < P \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < P \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < P < 1$	Mudah
1	Sangat Mudah

d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi (pandai) dengan siswa yang berkemampuan rendah (bodoh). Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi yang

²⁸ Komarudin dan Sarkadi, *Evaluasi Pembelajaran...*, hlm. 168-169.

²⁹ Bagiyono, "Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1", *Widyanuklida*, (Vol. 16, No. 1, tahun 2017), hlm. 5.

dilambangkan (D).³⁰ Rumus yang digunakan untuk menguji daya pembeda, yaitu:³¹

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J : Jumlah peserta tes.

J_A : Banyaknya peserta kelompok atas.

J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah.

B_A: Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

B_B: Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

P_A: $\frac{B_A}{J_A}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

P_B: $\frac{B_B}{J_B}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

³⁰ Komarudin dan Sarkadi, *Evaluasi Pembelajaran...*, hlm. 171.

³¹ Komarudin dan Sarkadi, *Evaluasi Pembelajaran...*, hlm. 175.

Tabel 3.5 Kriteria Uji Daya Pembeda³²

Besarnya Nilai D	Kriteria
$D \leq 0$	Sangat Jelek
$0 < D \leq 0,2$	Jelek
$0,2 < D \leq 0,4$	Cukup
$0,4 < D \leq 0,7$	Baik
$0,7 < D \leq 1$	Sangat Baik

2. Analisis Data Tahap Awal

Analisis data tahap awal merupakan analisis yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*). Tujuannya untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Pengujian yang dilakukan hanya menggunakan uji normalitas, karena nilai *pretest* yang digunakan hanya berasal dari kelas eksperimen sehingga tidak dapat dilakukan uji homogenitas maupun pengujian lainnya.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji adalah nilai *pretest* siswa. Uji normalitas menggunakan uji *liliefors* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

³² Bagiyono, “Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1”..., hlm. 5.

- 1) Menentukan taraf signifikansi (α) = 5% atau 0,05 dengan hipotesis yang diuji:

H_a : Data berdistribusi normal.

H_0 : Data tidak berdistribusi normal.

Kriteria Pengujiannya:

Apabila nilai L_o = nilai L_{hitung} < nilai L_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai L_o = nilai L_{hitung} > nilai L_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.

- 2) Mengurutkan data terkecil sampai data terbesar, kemudian menentukan frekuensi absolut dan frekuensi kumulatif (f_k).
- 3) Mengubah tanda skor menjadi bilangan baku (Z_i) menggunakan rumus berikut ini:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan:

X_i : Skor.

$\bar{X}$: Nilai rata-rata hitung (Mean).

S : Simpangan baku.

- 4) Menentukan $F(Z_i)$ menggunakan nilai luas di bawah kurva normal baku. Apabila nilai Z_i positif maka dilakukan penjumlahan $0,5 +$ nilai luas di

bawah kurva normal, sedangkan apabila nilai Z_i negatif maka dilakukan pengurangan 0,5 – nilai luas di bawah kurva normal.

- 5) Menentukan $S(Z_i)$ dengan menghitung proporsi frekuensi kumulatif berdasarkan jumlah frekuensi seluruhnya.
- 6) Menentukan selisih antara $|F(Z_i) - S(Z_i)|$ dengan mengambil nilai mutlak terbesar yang disebut *Liliefors* observasi (L_o), kemudian dibandingkan dengan *Liliefors* tabel (L_t) untuk n sebanyak jumlah sampel dan taraf signifikansi 0,05.
- 7) Apabila nilai L_o lebih kecil dari nilai L_t maka data berdistribusi normal.³³

3. Analisis Data Tahap Akhir

Analisis data tahap akhir merupakan analisis yang dilakukan setelah pemberian perlakuan (*treatment*). Tujuannya untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Pengujian yang dilakukan meliputi uji normalitas, uji perbedaan rata-rata, analisis koefisien korelasi, dan analisis koefisien determinasi.

³³ Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik dalam Pendidikan*, (Medan: CV. Widya Puspita, 2018), hlm. 159-160.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji adalah nilai *posttest* siswa. Uji normalitas menggunakan uji *liliefors* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan taraf signifikansi (α) = 5% atau 0,05 dengan hipotesis yang diuji:

H_a : Data berdistribusi normal.

H_0 : Data tidak berdistribusi normal.

Kriteria Pengujiannya:

Apabila nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} < \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} > \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.

- 2) Mengurutkan data terkecil sampai data terbesar, kemudian menentukan frekuensi absolut dan frekuensi kumulatif (f_k).
- 3) Mengubah tanda skor menjadi bilangan baku (Z_i) menggunakan rumus berikut ini:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

Keterangan:

X_i : Skor.

$\bar{X}$: Nilai rata-rata hitung (Mean).

S : Simpangan baku.

- 4) Menentukan $F(Z_i)$ menggunakan nilai luas di bawah kurva normal baku. Apabila nilai Z_i positif maka dilakukan penjumlahan $0,5 +$ nilai luas di bawah kurva normal, sedangkan apabila nilai Z_i negatif maka dilakukan pengurangan $0,5 -$ nilai luas di bawah kurva normal.
 - 5) Menentukan $S(Z_i)$ dengan menghitung proporsi frekuensi kumulatif berdasarkan jumlah frekuensi seluruhnya.
 - 6) Menentukan selisih antara $|F(Z_i) - S(Z_i)|$ dengan mengambil nilai mutlak terbesar yang disebut *Liliefors* observasi (L_o), kemudian dibandingkan dengan *Liliefors* tabel (L_t) untuk n sebanyak jumlah sampel dan taraf signifikansi $0,05$.
 - 7) Apabila nilai L_o lebih kecil dari nilai L_t maka data berdistribusi normal.³⁴
- b. Uji Perbedaan Rata-rata

Uji perbedaan rata-rata menggunakan *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 17$.

³⁴ Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik dalam Pendidikan...*, hlm. 159-160.

Uji *paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian hipotesis tidak bebas (berpasangan). Sampel berpasangan berarti menggunakan satu kelompok dengan 2 perlakuan yang berbeda, yaitu sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Data yang diuji adalah nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

dengan

$$\text{Var}(S^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n ((X_2 - X_1) - \bar{D})^2$$

$$SD = \sqrt{\text{Var}}$$

Keterangan:

t : Nilai t hitung.

$\bar{D}$: Rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2.

SD : Standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2.

n : Jumlah sampel.

Apabila nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan dk = 17 maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh, sedangkan apabila nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh.³⁵

³⁵ Nuryadi, dkk., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hlm. 101-102.

c. Analisis Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi merupakan angka yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel X (penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*) terhadap variabel Y (hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati). Analisis koefisien korelasi yang digunakan adalah koefisien korelasi biserial pada taraf signifikansi 5% dan dk = 16, dengan rumus sebagai berikut:³⁶

$$r_b = \frac{\bar{X}_p - \bar{X}_q}{St} \cdot \frac{pq}{Y}$$

Rumus St:³⁷

$$St = \sqrt{\frac{(n_p-1)Sp^2 + (n_q-1)Sq^2}{n_p + n_q - 2}}$$

Keterangan:

r_b : Koefisien korelasi biserial.

$\bar{X}_p$: Rata-rata kelompok kategori 1.

$\bar{X}_q$: Rata-rata kelompok kategori 2.

St : Standar deviasi gabungan data kelompok 1 dan 2.

³⁶ Tri Cahyono, *Statistika Terapan & Indikator Kesehatan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 338.

³⁷ Heri Retnawati, dkk., *Pengantar Analisis Meta*, (Yogyakarta: Parama Publishing, 2018), hlm. 22.

p : Proporsi kelompok kategori 1 dari seluruh data gabungan.

q : Proporsi kelompok kategori 2 dari seluruh data gabungan.

Y : Tinggi ordinat p dan 1.

Apabila nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 16$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh, sedangkan apabila nilai $r_{hitung} < \text{nilai } r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 16$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh.³⁸

Tabel 3.6 Kriteria Analisis Koefisien Korelasi

Nilai Korelasi (r)	Tingkat Pengaruh
0,00 – 0,199	Sangat lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 0,100	Sangat kuat

d. Analisis Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi merupakan angka yang digunakan untuk mengetahui besar pengaruh yang diberikan variabel X (penerapan strategi pembelajaran

³⁸ Tri Cahyono, *Statistika Terapan & Indikator Kesehatan...*, hlm. 342.

crossword puzzle) terhadap variabel Y (hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati). Analisis koefisien determinasi dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = (r_b)^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD : Koefisien determinasi.

r_b : Koefisien korelasi biserial.³⁹

³⁹ Syofian Siregar, *Statistik Terapan untuk Perguruan Tinggi*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 202.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di MI Matholi'un Najah yang terletak di Desa Tlogosari RT 04/RW 04, Kecamatan Tlogowungu, Kabupaten Pati. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2021/2022, tepatnya pada tanggal 10 Maret sampai dengan tanggal 24 Maret 2022. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

Desain eksperimen menggunakan *pre-eksperimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen, tanpa menggunakan kelas kontrol. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah kelas III MI Matholi'un Najah Pati yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *sampling* jenuh karena jumlah populasi kurang dari 30 sehingga keseluruhan populasi diambil sebagai sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian diawali dengan *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum

diberikan perlakuan (*treatment*), sedangkan *posttest* diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menyiapkan instrumen yang akan diujikan di kelas eksperimen meliputi RPP, LKPD, media pembelajaran, instrumen tes, dan lain sebagainya. Instrumen tes diuji cobakan terlebih dahulu di kelas IV MI Matholi'un Najah Pati. Instrumen tes berupa 30 soal pilihan ganda materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia. Tujuannya untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal. Setelah dianalisis, diperoleh 20 soal pilihan ganda yang valid dan reliabel untuk diujikan di kelas eksperimen.

Pemberian *pretest* di kelas eksperimen dilakukan sebelum penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada tanggal 15 Maret 2022. Adapun nilai *pretest* yang diperoleh siswa, yaitu:

Tabel 4.1 Daftar Nilai *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen

No.	Kode Siswa	Nilai
1.	E-1	85
2.	E-2	75
3.	E-3	30
4.	E-4	50
5.	E-5	25
6.	E-6	70
7.	E-7	30
8.	E-8	70

9.	E-9	75
10.	E-10	25
11.	E-11	55
12.	E-12	30
13.	E-13	70
14.	E-14	55
15.	E-15	45
16.	E-16	60
17.	E-17	80
18.	E-18	45
Jumlah		975
Rata-rata		54,167

Setelah pemberian *pretest*, dilanjutkan dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada pembelajaran PKn di kelas eksperimen. Pembelajaran PKn ini dilaksanakan selama 1 kali pertemuan pada tanggal 15 Maret 2022 untuk menyampaikan materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia.

Langkah terakhir, yaitu pemberian *posttest* di kelas eksperimen yang dilakukan setelah penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada tanggal 16 Maret 2022. Adapun nilai *posttest* yang diperoleh siswa, yaitu:

Tabel 4.1 Daftar Nilai *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen

No.	Kode Siswa	Nilai
1.	E-1	95
2.	E-2	80
3.	E-3	70
4.	E-4	80
5.	E-5	60
6.	E-6	80

7.	E-7	45
8.	E-8	80
9.	E-9	90
10.	E-10	70
11.	E-11	75
12.	E-12	70
13.	E-13	80
14.	E-14	70
15.	E-15	75
16.	E-16	75
17.	E-17	100
18.	E-18	55
Jumlah		1350
Rata-rata		75,000

Data *pretest* dan *posttest* tersebut, kemudian dianalisis menggunakan uji *liliefors*, uji *paired sample t-test*, analisis koefisien korelasi biserial, dan analisis koefisien determinasi.

B. Analisis Data

1. Analisis Uji Coba Instrumen

Sebelum diujikan di kelas eksperimen, soal tes harus diuji cobakan terlebih dahulu di kelas IV yang sudah memperoleh materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia. Uji coba tersebut untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal.

a. Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan atau keshahihan instrumen tes.

Rumus yang digunakan untuk menguji validitas soal pilihan ganda adalah rumus koefisien korelasi point biserial. Berikut ini contoh perhitungan manual uji validitas soal nomor 1.

$$N = 15$$

$$\begin{aligned}\sum X &= 0 + 1 + 1 + 0 + 0 + 1 + 0 + 1 + 0 + 1 + \\ &\quad 1 + 1 + 1 + 0 + 1 \\ &= 9\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sum X_t &= 9 + 24 + 25 + 10 + 23 + 27 + 14 + 26 + \\ &\quad 19 + 25 + 26 + 20 + 23 + 27 + 17 \\ &= 315\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sum X_t^2 &= 81 + 576 + 625 + 100 + 529 + 729 + \\ &\quad 196 + 676 + 361 + 625 + 676 + 400 + \\ &\quad 529 + 729 + 289 \\ &= 7121\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sum (X)(X_t) &= 0 + 24 + 25 + 0 + 0 + 27 + 0 + 26 + 0 + \\ &\quad 25 + 26 + 20 + 23 + 0 + 17 \\ &= 213\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}p &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{9}{15}\end{aligned}$$

$$= 0,600$$

$$\begin{aligned} q &= 1 - p \\ &= 1 - 0,600 \\ &= 0,400 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Mp &= \frac{\sum(X)(Xt)}{\sum X} \\ &= \frac{213}{9} \\ &= 23,667 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Mt &= \frac{\sum Xt}{N} \\ &= \frac{315}{15} \\ &= 21,000 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SDt &= \sqrt{\frac{\sum Xt^2}{N} - \left(\frac{\sum Xt}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{7121}{15} - \left(\frac{315}{15}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{7121}{15} - (21,000)^2} \\ &= \sqrt{474,733 - 441,000} \\ &= \sqrt{33,733} \\ &= 5,808 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 r_{pbi} &= \frac{Mp - Mt}{SDt} \times \sqrt{\frac{p}{q}} \\
 &= \frac{23,667 - 21,000}{5,808} \times \sqrt{\frac{0,600}{0,400}} \\
 &= \frac{2,667}{5,808} \times \sqrt{1,5} \\
 &= 0,459 \times 1,225 \\
 &= 0,562
 \end{aligned}$$

$$r_{tabel} = 0,514$$

Apabila nilai $r_{pbi} >$ nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka instrumen tes dikatakan valid, sedangkan apabila nilai $r_{pbi} <$ nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka instrumen tes dikatakan tidak valid. Berdasarkan perhitungan uji validitas tersebut, diperoleh nilai $r_{pbi} = 0,562$ dan nilai $r_{tabel} = 0,514$. Dapat disimpulkan bahwa soal nomor 1 termasuk dalam kriteria valid. Berikut hasil analisis uji validitas soal uji coba.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Uji Validitas Soal Uji Coba

Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 28	20
Tidak Valid	4, 6, 7, 14, 15, 24, 25,	10

	27, 29, 30	
--	------------	--

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa terdapat 20 butir soal yang termasuk dalam kriteria valid dan 10 butir soal yang termasuk dalam kriteria tidak valid. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat keajegan instrumen tes. Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas soal pilihan ganda adalah rumus KR 20. Berikut ini contoh perhitungan manual uji reliabilitas.

$$n = 15$$

$$\begin{aligned} n - 1 &= 15 - 1 \\ &= 14 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum X_t &= 9 + 24 + 25 + 10 + 23 + 27 + 14 + 26 + \\ &\quad 19 + 25 + 26 + 20 + 23 + 27 + 17 \\ &= 315 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum X_t^2 &= 81 + 576 + 625 + 100 + 529 + 729 + \\ &\quad 196 + 676 + 361 + 625 + 676 + 400 + \\ &\quad 529 + 729 + 289 \\ &= 7121 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\Sigma p_i q_i &= 0,240 + 0,222 + 0,116 + 0,196 + 0,160 \\
&\quad + 0,240 + 0,240 + 0,116 + 0,196 + \\
&\quad 0,196 + 0,116 + 0,116 + 0,222 + 0,160 \\
&\quad + 0,240 + 0,116 + 0,116 + 0,160 + \\
&\quad 0,240 + 0,240 + 0,249 + 0,240 + 0,160 \\
&\quad + 0,240 + 0,160 + 0,240 + 0,222 + \\
&\quad 0,249 + 0,240 + 0,249 \\
&= 5,897
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
St^2 &= \frac{\Sigma X t^2 - \frac{(\Sigma X t)^2}{n}}{n} \\
&= \frac{7121 - \frac{(315)^2}{15}}{15} \\
&= \frac{7121 - \frac{99225}{15}}{15} \\
&= \frac{7121 - 6615}{15} \\
&= \frac{506}{15} \\
&= 33,733
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
r_{11} &= \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{St^2 - \Sigma p_i q_i}{St^2} \right) \\
&= \left(\frac{15}{15-1} \right) \left(\frac{33,733 - 5,897}{33,733} \right) \\
&= \left(\frac{15}{14} \right) \left(\frac{27,836}{33,733} \right) \\
&= (1,071) (0,825) \\
&= 0,884
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas tersebut, diperoleh nilai $r_{11} = 0,884$. Dapat disimpulkan bahwa reliabilitas butir soal termasuk dalam kriteria tinggi karena berada pada interval 0,71 – 0,90. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji Tingkat Kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang termasuk dalam kriteria sangat sukar, sukar, sedang, mudah, dan sangat mudah. Berikut ini contoh perhitungan manual uji tingkat kesukaran soal nomor 1.

$$\begin{aligned} P &= \frac{B}{JS} \\ &= \frac{9}{15} \\ &= 0,600 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan uji tingkat kesukaran tersebut, diperoleh $P = 0,600$. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kesukaran soal nomor 1 termasuk dalam kriteria sedang. Berikut hasil analisis uji tingkat kesukaran soal uji coba.

Tabel 4.4 Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal
Uji Coba

Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Sangat Sukar	-	-
Sukar	-	-
Sedang	1, 2, 6, 7, 13, 15, 19, 20, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 29, 30	16
Mudah	3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 23, 25	14
Sangat Mudah	-	-

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa tidak terdapat butir soal yang termasuk dalam kriteria sangat sukar, sukar, dan sangat mudah. Terdapat 16 soal yang termasuk dalam kriteria sedang dan 14 butir soal yang termasuk dalam kriteria mudah. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

d. Uji Daya Pembeda

Uji Daya Pembeda digunakan untuk mengetahui soal yang dapat membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Berikut ini contoh perhitungan manual uji daya pembeda soal nomor 1.

$$\begin{aligned}B_A &= 1 + 0 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 0 \\ &= 6\end{aligned}$$

$$J_A = 8$$

$$\begin{aligned}B_B &= 1 + 1 + 0 + 1 + 0 + 0 + 0 \\ &= 3\end{aligned}$$

$$J_B = 7$$

$$\begin{aligned}D &= \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B \\ &= \frac{6}{8} - \frac{3}{7} = 0,750 - 0,429 \\ &= 0,321\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan uji daya pembeda tersebut, diperoleh $D = 0,321$. Dapat disimpulkan bahwa daya pembeda soal nomor 1 termasuk dalam kriteria cukup. Berikut hasil analisis uji daya pembeda soal uji coba.

Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal Uji
Coba

Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Sangat Jelek	7, 14, 24, 25	4
Jelek	27	1
Cukup	1, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 12, 15, 16, 17, 29	12
Baik	2, 5, 10, 13, 18, 19, 20, 22, 23, 26, 28, 30	12
Sangat Baik	21	1

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa terdapat 4 butir soal yang termasuk dalam kriteria sangat jelek, 1 butir soal yang termasuk dalam kriteria jelek, 12 butir soal yang termasuk dalam kategori cukup, 12 butir soal yang termasuk dalam kriteria baik, dan 1 butir soal yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

2. Analisis Data Tahap Awal

Analisis data tahap awal merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Pengujian yang dilakukan hanya menggunakan uji normalitas, karena

nilai *pretest* yang digunakan hanya berasal dari kelas eksperimen sehingga tidak dapat dilakukan uji homogenitas maupun pengujian lainnya.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji adalah nilai *pretest* siswa. Uji normalitas menggunakan uji *liliefors*. Berikut ini contoh perhitungan manual uji *liliefors* pada kode siswa E-5.

$$\begin{aligned}\sum X_i &= 25 + 25 + 30 + 30 + 30 + 45 + 45 + 50 \\ &\quad + 55 + 55 + 60 + 70 + 70 + 70 + 75 + \\ &\quad 75 + 80 + 85 \\ &= 975\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X_i}{n} \\ &= \frac{975}{18} \\ &= 54,167\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sum X_i^2 &= 625 + 625 + 900 + 900 + 900 + 2025 + \\ &\quad 2025 + 2500 + 3025 + 3025 + 3600 + \\ &\quad 4900 + 4900 + 4900 + 5625 + 5625 + \\ &\quad 6400 + 7225 \\ &= 59725\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
S^2 &= \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)} \\
&= \frac{18 \cdot 59725 - (975)^2}{18(18-1)} \\
&= \frac{1.075.050 - 950.625}{18(17)} \\
&= \frac{1.075.050 - 950.625}{306} \\
&= \frac{124.425}{306} \\
&= 406,618
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
S &= \sqrt{S^2} \\
&= \sqrt{406,618} \\
&= 20,165
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
Z_i &= \frac{X_i - \bar{X}}{S} \\
&= \frac{25 - 54,167}{20,165} \\
&= \frac{-29,167}{20,165} \\
&= -1,45
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
F(Z_i) &= P(Z \leq -1,45) \\
&= 0,5 - 0,4265 \\
&= 0,074
\end{aligned}$$

$$S(Z_i) = \frac{1}{18}$$

$$= 0,056$$

$$\begin{aligned} F(Z_i) - S(Z_i) &= 0,074 - 0,056 \\ &= 0,018 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} L_o &= \text{Nilai Max } |F(Z_i) - S(Z_i)| \\ &= 0,162 \end{aligned}$$

$$L_t = 0,200$$

Hipotesis yang diuji:

H_a : Data berdistribusi normal.

H_0 : Data tidak berdistribusi normal.

Kriteria pengujiannya:

Apabila nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} < \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} > \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil analisis uji normalitas data tahap awal.

Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Normalitas Data Tahap Awal

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,162	0,200	Normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada uji normalitas data tahap awal diperoleh nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} < \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya nilai *pretest* siswa berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15.

3. Analisis Data Tahap Akhir

Analisis data tahap akhir merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Pengujian yang dilakukan meliputi uji normalitas, uji perbedaan rata-rata, analisis koefisien korelasi, dan analisis koefisien determinasi.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji adalah nilai *posttest* siswa kelas eksperimen. Uji normalitas menggunakan uji *liliefors*. Berikut ini contoh perhitungan manual uji *liliefors* pada kode siswa E-7.

$$\begin{aligned} \sum X_i &= 45 + 55 + 60 + 70 + 70 + 70 + 70 + 75 \\ &\quad + 75 + 75 + 80 + 80 + 80 + 80 + 80 + \\ &\quad 90 + 95 + 100 \end{aligned}$$

$$= 1350$$

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X_i}{n} \\ &= \frac{1350}{18} \\ &= 75,000\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sum X_i^2 &= 2025 + 3025 + 3600 + 4900 + 4900 + \\ &\quad 4900 + 4900 + 5625 + 5625 + 5625 + \\ &\quad 6400 + 6400 + 6400 + 6400 + 6400 + \\ &\quad 8100 + 9025 + 10000 \\ &= 104250\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}S^2 &= \frac{n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{18 \cdot 104250 - (1350)^2}{18(18-1)} \\ &= \frac{1.876.500 - 1.822.500}{18(17)} \\ &= \frac{1.876.500 - 1.822.500}{306} \\ &= \frac{54.000}{306} \\ &= 176,471\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}S &= \sqrt{S^2} \\ &= \sqrt{176,471} \\ &= 13,284\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 Z_i &= \frac{X_i - \bar{X}}{S} \\
 &= \frac{45 - 75,000}{13,284} \\
 &= \frac{-30,000}{13,284} \\
 &= -2,26
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 F(Z_i) &= P(Z \leq -2,26) \\
 &= 0,5 - 0,4881 \\
 &= 0,012
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S(Z_i) &= \frac{1}{18} \\
 &= 0,056
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 F(Z_i) - S(Z_i) &= 0,012 - 0,056 \\
 &= -0,044 \text{ (Nilai mutlak selalu bernilai positif sehingga nilai -0,044 berubah menjadi 0,044).}^1
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 Lo &= \text{Nilai Max } |F(Z_i) - S(Z_i)| \\
 &= 0,187
 \end{aligned}$$

¹ Hikmat Arief, “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Matematika melalui Pembelajaran Tutorial Berbasis Ispring di Kelas X SMAN 10 Garut”, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, (Vol. 7, No. 1, tahun 2021), hlm. 59.

$$L_t = 0,200$$

Hipotesis yang diuji:

H_a : Data berdistribusi normal.

H_0 : Data tidak berdistribusi normal.

Kriteria pengujiannya:

Apabila nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} < \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} > \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil analisis uji normalitas data tahap akhir.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Normalitas Data Tahap Akhir

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,187	0,200	Normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada uji normalitas data tahap akhir diperoleh nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} < \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya nilai *posttest* siswa berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16a.

b. Uji Perbedaan Rata-rata

Uji perbedaan rata-rata menggunakan *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 17$. Uji *paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian hipotesis tidak bebas (berpasangan). Sampel berpasangan berarti menggunakan satu kelompok dengan 2 perlakuan yang berbeda, yaitu sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Data yang diuji adalah nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen. Berikut ini contoh perhitungan manual uji *paired sample t-test* pada kode siswa E-1.

$$X_1 = 85$$

$$X_2 = 95$$

$$\begin{aligned}(X_2 - X_1) &= 95 - 85 \\ &= 10\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sum(X_2 - X_1) &= 10 + 5 + 40 + 30 + 35 + 10 + 15 + \\ &\quad 10 + 15 + 45 + 20 + 40 + 10 + 15 \\ &\quad + 30 + 15 + 20 + 10 \\ &= 375\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}dk &= n - 1 \\ &= 18 - 1 \\ &= 17\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \bar{D} &= \frac{\sum(X_2 - X_1)}{n} \\
 &= \frac{375}{18} \\
 &= 20,8333
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 ((X_2 - X_1) - \bar{D}) &= 10 - 20,8333 \\
 &= -10,8333
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 ((X_2 - X_1) - \bar{D})^2 &= -10,8333^2 \\
 &= 117,3611
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \sum((X_2 - X_1) - \bar{D})^2 &= 117,3611 + 250,6944 + 367,3611 \\
 &\quad + 84,0278 + 200,6944 + 117,3611 \\
 &\quad + 34,0278 + 117,3611 + 34,0278 + \\
 &\quad 584,0278 + 0,6944 + 367,3611 + \\
 &\quad 117,3611 + 34,0278 + 84,0278 + \\
 &\quad 34,0278 + 0,6944 + 117,3611 \\
 &= 2.662,5000
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n ((X_2 - X_1) - \bar{D})^2 \\
 &= \frac{1}{18-1} (2.662,5000) \\
 &= \frac{1}{17} (2.662,5000) \\
 &= 156,6176
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\text{Var}} \\
 &= \sqrt{156,6176}
 \end{aligned}$$

$$= 12,5147$$

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}} \\ &= \frac{20,8333}{\frac{12,5147}{\sqrt{18}}} \\ &= \frac{20,8333}{\frac{12,5147}{4,2426}} \\ &= \frac{20,8333}{2,9497} \\ &= 7,0628 \end{aligned}$$

$$t_{tabel} = 2,110$$

Hipotesis yang diuji:

H_a : Terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

Kriteria pengujiannya:

Apabila nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 17$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar

kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati, sedangkan apabila nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 17$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati. Berikut hasil analisis uji perbedaan rata-rata.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji Perbedaan Rata-rata

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	7,0628	2,110	Terdapat Pengaruh

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada uji perbedaan rata-rata diperoleh nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 17$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16b.

c. Analisis Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel X (penerapan strategi

pembelajaran *crossword puzzle*) terhadap variabel Y (hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati). Analisis koefisien korelasi yang digunakan adalah koefisien korelasi biserial pada taraf signifikansi 5% dan dk = 16. Berikut ini contoh perhitungan manual analisis koefisien korelasi biserial pada kode siswa E-1.

$$\begin{aligned} p &= \frac{18}{36} \\ &= 0,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} q &= 1 - p \\ &= 1 - 0,5 \\ &= 0,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum Xp &= 95 + 80 + 70 + 80 + 60 + 80 + 45 \\ &\quad + 80 + 90 + 70 + 75 + 70 + 80 + \\ &\quad 70 + 75 + 75 + 100 + 55 \\ &= 1350 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum Xp^2 &= 9025 + 6400 + 4900 + 6400 + \\ &\quad 3600 + 6400 + 2025 + 6400 + \\ &\quad 8100 + 4900 + 5625 + 4900 + \\ &\quad 6400 + 4900 + 5625 + 5625 + \\ &\quad 10000 + 3025 \\ &= 104250 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \sum X_q &= 85 + 75 + 30 + 50 + 25 + 70 + 30 \\
 &\quad + 70 + 75 + 25 + 55 + 30 + 70 + \\
 &\quad 55 + 45 + 60 + 80 + 45 \\
 &= 975
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \sum X_q^2 &= 7225 + 5625 + 900 + 2500 + 625 + \\
 &\quad 4900 + 900 + 4900 + 5625 + 625 + \\
 &\quad 3025 + 900 + 4900 + 3025 + 2025 \\
 &\quad + 3600 + 6400 + 2025 \\
 &= 59725
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \bar{X}_p &= \frac{\sum X_p}{n} \\
 &= \frac{1350}{18} \\
 &= 75,000
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \bar{X}_q &= \frac{\sum X_q}{n} \\
 &= \frac{975}{18} \\
 &= 54,167
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 dk &= n - 2 \\
 &= 18 - 2 \\
 &= 16
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
S_p^2 &= \frac{n\sum X_p^2 - (\sum X_p)^2}{n(n-1)} \\
&= \frac{18 \cdot 104250 - (1350)^2}{18(18-1)} \\
&= \frac{1.876.500 - 1.822.500}{18(17)} \\
&= \frac{1.876.500 - 1.822.500}{306} \\
&= \frac{54.000}{306} \\
&= 176,471
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
S_q^2 &= \frac{n\sum X_q^2 - (\sum X_q)^2}{n(n-1)} \\
&= \frac{18 \cdot 59725 - (975)^2}{18(18-1)} \\
&= \frac{1.075.050 - 950.625}{18(17)} \\
&= \frac{1.075.050 - 950.625}{306} \\
&= \frac{124.425}{306} \\
&= 406,618
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
S_t &= \sqrt{\frac{(n_p-1)S_p^2 + (n_q-1)S_q^2}{n_p + n_q - 2}} \\
&= \sqrt{\frac{(18-1)176,471 + (18-1)406,618}{18+18-2}} \\
&= \sqrt{\frac{(17)176,471 + (17)406,618}{34}}
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \sqrt{\frac{3.000,007 + 6.912,506}{34}} \\
&= \sqrt{\frac{9.912,513}{34}} \\
&= \sqrt{291,5445} \\
&= 17,0747
\end{aligned}$$

$$Y = 0,39894$$

$$\begin{aligned}
r_b &= \frac{\bar{X}_p - \bar{X}_q}{S_t} \cdot \frac{pq}{Y} \\
&= \frac{75,000 - 54,167}{17,0747} \cdot \frac{(0,5)(0,5)}{0,39894} \\
&= \frac{20,833}{17,0747} \cdot \frac{(0,25)}{0,39894} \\
&= 1,2201 \cdot 0,6267 \\
&= 0,7646
\end{aligned}$$

$$r_{\text{tabel}} = 0,4683$$

Hipotesis yang diuji:

H_a : Terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil

belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

Kriteria pengujiannya:

Apabila nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 16$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati, sedangkan apabila nilai $r_{hitung} < \text{nilai } r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 16$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati. Berikut hasil analisis koefisien korelasi.

Tabel 4.9 Hasil Analisis Koefisien Korelasi

Kelas	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,7646	0,4683	Terdapat Pengaruh

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada analisis koefisien korelasi diperoleh nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 16$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati dengan kriteria kuat.

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16c.

d. Analisis Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besar pengaruh yang diberikan variabel X (penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*) terhadap variabel Y (hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati). Berikut ini contoh perhitungan manual analisis koefisien determinasi.

$$\begin{aligned} \text{KD} &= (r_b)^2 \times 100\% \\ &= (0,7646)^2 \times 100\% \\ &= 0,5846 \times 100\% \\ &= 58,46\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi biserial diperoleh r_b sebesar 0,7646. Koefisien determinasi dihitung dengan mengkuadratkan r_b sehingga diperoleh r_b^2 sebesar 0,5846, kemudian dipresentasikan menjadi 58,46%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa variabel X (penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*) memberikan pengaruh terhadap variabel Y (hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah) sebesar 58,46% dan sisanya 41,54%

dipengaruhi oleh variabel lain. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16d.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati. Sebelum memulai penelitian, peneliti menyiapkan instrumen yang akan diujikan di kelas eksperimen. Instrumen tersebut meliputi RPP, LKPD, media pembelajaran *crossword puzzle*, instrumen tes, dan lain sebagainya. Instrumen tes diuji cobakan terlebih dahulu di kelas IV MI Matholi'un Najah Pati. Instrumen tes berupa 30 soal pilihan ganda materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia.

Hasil uji coba instrumen tes kemudian dianalisis untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat, kesukaran, dan daya pembeda butir soal. Berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen tes, diperoleh 20 soal pilihan ganda yang valid dan reliabel untuk diujikan di kelas eksperimen.

Penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) pada tanggal 15 Maret 2022 dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 54,167. Setelah itu, dilanjutkan dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada pembelajaran PKn. Pembelajaran PKn dilaksanakan selama 1 kali pertemuan pada tanggal 15 Maret 2022 untuk

menyampaikan materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia. Langkah terakhir adalah pemberian *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada tanggal 16 Maret 2022 dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 75,000.

Hasil *pretest* dan *posttest* siswa kemudian dianalisis pada tahap awal dan akhir. Data yang digunakan pada analisis data tahap awal adalah nilai *pretest* siswa. Pengujian yang dilakukan hanya menggunakan uji normalitas, karena nilai *pretest* siswa hanya berasal dari kelas eksperimen sehingga tidak dapat dilakukan uji homogenitas maupun pengujian lainnya. Berdasarkan uji normalitas data tahap awal menggunakan uji *liliefors*, diperoleh nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} (0,162) < \text{nilai } L_{tabel} (0,200)$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya nilai *pretest* siswa berdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan analisis data tahap akhir. Data yang digunakan adalah nilai *posttest* siswa kelas eksperimen. Pengujian yang dilakukan meliputi uji normalitas, uji perbedaan rata-rata, analisis koefisien korelasi, dan analisis koefisien determinasi. Berdasarkan uji normalitas data tahap akhir menggunakan uji *liliefors*, diperoleh nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} (0,187) < \text{nilai } L_{tabel} (0,200)$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya nilai *posttest* siswa berdistribusi normal.

Berdasarkan uji perbedaan rata-rata menggunakan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai t_{hitung} (7,0628) > nilai t_{tabel} (2,110) pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 17$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

Berdasarkan analisis koefisien korelasi menggunakan koefisien korelasi biserial, diperoleh nilai r_{hitung} (0,7646) > nilai r_{tabel} (0,4683) pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 16$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati dengan kriteria kuat.

Berdasarkan analisis koefisien determinasi, diperoleh KD sebesar 0,5846 kemudian dipresentasikan menjadi 58,46% artinya besar pengaruh yang diberikan variabel X (penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*) terhadap variabel Y (hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati) sebesar 58,46% dan sisanya 41,54% dipengaruhi oleh variabel lain.

Penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati. Hal ini disebabkan karena *crossword puzzle* dapat digunakan untuk meninjau ulang materi yang telah disampaikan guru sehingga memudahkan

siswa dalam mengingat materi. *Crossword puzzle* mempunyai beberapa kelebihan, yaitu (1) memotivasi siswa untuk belajar, (2) memberikan pemahaman kosakata yang mudah dan mendalam, (3) memudahkan siswa mengingat materi, dan (4) melatih siswa berdiskusi dengan menyenangkan.²

Penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Murti Rahayu (13.0305.0024) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang”. Berdasarkan uji *independent sample t-test*, diperoleh $t_{hitung} = 2,567$ dan $t_{tabel} = 1,680$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris siswa kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang.³

² Qadarianti Rahma dan Umar Effendy, “Penerapan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IVB SD Negeri 24 Palembang”, *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD)*, (Vol. 4, No. 2, tahun 2017), hlm. 5.

³ Murti Rahayu, “Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang”, *Skripsi*, (Magelang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang, 2017), hlm. xii.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* sangat mendukung pembelajaran yang dilakukan guru karena dapat digunakan untuk meninjau ulang materi yang telah disampaikan. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan salah satu inovasi yang dapat yang dapat diterapkan guru dalam mengajar. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* melibatkan partisipasi siswa secara aktif dari awal pembelajaran. Siswa diajak ikut serta dalam semua proses pembelajaran. Hal ini dapat membuat siswa merasa senang sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.⁴

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan. Hal ini tidak disebabkan karena faktor kesengajaan, tetapi disebabkan karena beberapa keterbatasan yang meliputi:

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian yang dilaksanakan peneliti hanya terbatas pada satu tempat saja, yaitu di MI Matholi'un

⁴ Yunia Dzatul Himmah, "Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di MI Bustanul Ulum Bangsalsari", *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2020), hlm. 8.

Najah Pati. Apabila dilaksanakan ditempat lain maka hasilnya akan berbeda.

2. Keterbatasan variabel penelitian

Penelitian ini hanya terbatas pada hasil belajar kognitif PKn siswa saja, sehingga belum mampu mengukur hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa.

3. Keterbatasan sampel penelitian

Terbatasnya populasi siswa kelas III di MI Matholi'un Najah Pati, menyebabkan penelitian ini termasuk dalam penelitian populasi. Hal ini disebabkan karena jumlah sampel yang digunakan hanya berasal dari kelas eksperimen tanpa menggunakan kelas kontrol sebagai pembanding. Penelitian dengan jumlah sampel yang besar dengan menggunakan kelas kontrol akan memberikan hasil yang berbeda.

4. Keterbatasan kemampuan

Peneliti menyadari keterbatasan kemampuan yang dimiliki khususnya dalam menyusun skripsi dan membuat media pembelajaran *crossword puzzle*, tetapi peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam melaksanakan penelitian sesuai dengan teori keilmuan dan bimbingan dari dosen pembimbing.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai *posttest* siswa lebih tinggi sebesar 75,000 dibandingkan dengan perolehan nilai *pretest* siswa sebesar 54,167.

Berdasarkan uji perbedaan rata-rata menggunakan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai t_{hitung} (7,0628) > nilai t_{tabel} (2,110) pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 17$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

Berdasarkan analisis koefisien korelasi menggunakan koefisien korelasi biserial, diperoleh nilai r_{hitung} (0,7646) > nilai r_{tabel} (0,4683) pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 16$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati dengan kriteria kuat.

Berdasarkan analisis koefisien determinasi, diperoleh KD sebesar 0,5846 kemudian dipresentasikan menjadi

58,46% artinya besar pengaruh yang diberikan variabel X (penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*) terhadap variabel Y (hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati) sebesar 58,46%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati dengan pengaruh sebesar 58,46% dan sisanya 41,54% dipengaruhi oleh variabel lain.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan yang dipaparkan diatas, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran yang kiranya dapat bermanfaat. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan antara lain:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi agar lebih menarik dan tidak monoton. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat diterapkan guru sebagai alternatif dalam pembelajaran PKn pada materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia.

2. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agar memperoleh hasil belajar kognitif yang maksimal.

3. Bagi Madrasah

Madrasah sebaiknya mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran dengan melengkapi sarana dan prasarana sehingga guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi ketika mengajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya sebaiknya dapat mengembangkan penelitian serupa pada variabel lain yang lebih inovatif dan bisa memperbaiki keterbatasan pada penelitian ini sehingga dapat menambah wawasan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

C. Kata Penutup

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap

semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Afandi, Muhammad, dkk., *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Semarang: UNISULLA Press, 2013.
- Aftoni, dkk., "Plan-Do-Review-Share-Happy (PLANDORESH) as Strategy to Develop Independent Learning of Vocational School Students", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 11, No. 1, tahun 2021.
- Alianto, dkk., "Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran Daring melalui *Google Classroom* dan *Whatsapp Messenger* di SMP Negeri 4 Bengkulu Tengah", *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 07. No. 04, tahun 2021.
- Ambarwati, Yetty, "Perancangan Buku Ayo Keliling Indonesia sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia pada Anak-Anak", *Tugas Akhir*, Surakarta: Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Sebelas Maret, 2012.
- Ananda, Rusydi dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik dalam Pendidikan*, Medan: CV. Widya Puspita, 2018.
- Angraini, Rita, "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai", *Jurnal of Moral and Civic Education*, Vol. 1, No. 1, tahun 2017.
- Apriyani, Elin, "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MI Azizan Palembang", *Skripsi*, Palembang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Fatah, 2018.

- Arief, Hikmat, “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Matematika melalui Pembelajaran Tutorial Berbasis Ispring di Kelas X SMAN 10 Garut”, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 7, No. 1, tahun 2021.
- Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, Banyumas: CV. Pena Persada, 2020.
- Aswan, *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016.
- Athapaththu, H.K.S. Hanasini, “An Overview of Strategic Management: An Analysis of the Concepts and the Importance of Strategic Management”, *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, Vol. 6, No. 2, tahun 2016.
- Bagiyono, “Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1”, *Widyanuklida*, Vol. 16, No. 1, tahun 2017.
- Baidi, *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Multikulturalisme Perspektif Psikologi Sosial Islam*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Cahyono, Tri, *Statistika Terapan & Indikator Kesehatan*, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Chairani, Nurrachma Dinda, “Bedepap”, *Tugas Akhir*, Yogyakarta: Jurusan Tari Institut Seni Indonesia, 2020.
- Daud, Ahmad, “Strategi Guru Mengajar di Era Milenial”, *Jurnal Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 1, tahun 2020.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Mizan Group, 2016.
- Dewantara, Jagad Aditya, dkk., “Pancasila as Ideology and Characteristics Civic Education in Indonesia”, *International*

Journal for Educational and Vocational Studies (IJEVS), Vol. 1, No. 5, tahun 2019.

Djamaluddin, Ahdar dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019.

Ekowati, Ch. Krisnandari, “Factors Influencing Students’ Learning Outcomes in Statistical Methods Course”, *International Journal Academic Journal of Educational Sciences (AJES)*, Vol. 3, No. 2, tahun 2019.

Elas, Erina, “Keunikan Acara Adat Bakar Batu dan Noken sebagai Daya Tarik Wisata Budaya Masyarakat di Papua”, *Jurnal Ilmiah Domestic Case Study*, Yogyakarta: Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo, 2018.

Eliska, Fitriana, “Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung”, *Skripsi*, Lampung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.

Erisa, “Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai”, *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 3, No. 2, tahun 2019.

Febriana, Rina, *Evaluasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2019.

Fitrianingtyas, Anggraini dan Elvira Hoessein Radia, “Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model *Discovery Learning* Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02”, *Jurnal Mitra Pendidikan*, Vol. 1, No. 6, tahun 2017.

Gebrina, Riska, “Bentuk Penyajian Tari Kreasi *Ratoeh Jaroe* di Sanggar Budaya Aceh Nusantara (Buana, Banda Aceh)”, *Invensi (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni)*, Vol. 3, No. 2, tahun 2018.

- Hanafy, Muh. Sain, “Konsep Belajar dan Pembelajaran”, *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol. 17, No. 1, tahun 2014.
- Hardini, Isriani dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)*, Yogyakarta: Familia, 2015.
- Hasil Observasi tentang kendala atau hambatan pada saat pembelajaran PKn di Kelas III MI Matholi’un Najah Pati pada hari Minggu, 05 Desember 2021.
- Hasil Wawancara tentang Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa Kelas III MI Matholi’un Najah Pati pada hari Minggu, 05 Desember 2021.
- Himmah, Yunia Dzatul, “Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di MI Bustanul Ulum Bangsalsari”, *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5, No. 2, tahun 2020.
- Indrawati, D., *Tari-tarian Tradisional Indonesia*, Sukoharjo: CV Graha Printama Selaras, 2019.
- Ismail, Fajri, dkk., *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Riset*, Palembang: Karya Sukses Mandiri (KSM), 2020.
- Iswara, Wiwin, dkk., “Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Bengkulu terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal PGSD (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, Vol. 1, No. 1, tahun 2018.
- Karlina, Kiki, dkk., “Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*”, *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2, No. 1, tahun 2020.
- Khaatimah, Husnul dan Restu Wibawa, “Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and*

- Composition terhadap Hasil Belajar*”, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, tahun 2017.
- Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas secara Efektif dan Menyenangkan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Komarudin dan Sarkadi, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Laboratorium Sosial Politik Press, 2017.
- Kurniawan, Agung Widhi dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016.
- Kusman, “Peran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk Generasi Muda Indonesia”, *Educatif: Jurnal of Education Research*, Vol. 2, No. 3, tahun 2020.
- Kusumawati, Yun dan Panca Ariguntar, *Tema 5 Cuaca: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk Siswa SD/MI Kelas III*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Leksono, Agus, “Menjaga Keberagaman di Indonesia”, *Tanggon Kosala: Jurnal Akademi Kepolisian*, Vol. 7, No. 1, tahun 2018.
- Marsan, Nur Sekreningsih dan Mia Juliana Siregar, “Menghidupkan Identitas Kepulauan Riau melalui Seni Tari Tradisional”, *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, Vol. 5, No. 1, tahun 2021.
- Mashuri, Moh. Ulil, “Implementasi Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo”, *Skripsi*, Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2010.
- Masruroh, Zeni Ngindahul, “Studi Komparasi Hasil Belajar Kognitif Fikih Kelas IX antara Peserta Didik yang Berbasis Pondok Pesantren dengan Non Pesantren di MAN 1 Suruh KAB. Semarang Tahun Ajaran 2013/2014”, *Skripsi*, Semarang

Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Walisongo, 2014.

Muhyi, Muhammad, dkk., *Metodologi Penelitian*, Surabaya: Adi Buana University Press, 2018.

Mulyono dan Ismail Suardi Wekke, *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*, Yogyakarta: Gawe Buku, 2018.

Muryanto, *Mengenal Seni Tari Indonesia*, Semarang: ALPRIN, 2019.

Muthoharoh, Miftakhul, “Strategi dan Metode Pembelajaran Tematik serta Penerapannya pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *TASYRI’: Jurnal Tarbiyah-Syari’ah Islamiyah*, Vol. 24, No. 1, tahun 2017.

Nafiati, Dewi Amaliah, “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik”, *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21, No. 2, tahun 2021.

Nasution, Wahyudin Nur, *Strategi Pembelajaran*, Medan: Perdana Publishing, 2017.

Nurhayati, Tati, dkk., “The Effect of Crossword Puzzle Application on The Students’ Learning Motivation in Science Learning”, *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol. 6, No. 1, tahun 2019.

Nurkusuma, Almira, “Efektivitas Penggunaan Media Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik”, *Artikel Penelitian*, Pontianak: Jurusan Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Universitas Tanjungpura, 2020.

Nurlindayani, Ellen, dkk., “Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa dengan Metode Blended Learning pada Materi Sistem Pernapasan Manusia”, *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 07, No. 02, tahun 2021.

Nursalim, *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2020.

- Nuryadi, dkk., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Pangarsa, Abd. Azis Tata, "Implementation of Media Picture Cards and Crossword Puzzle in Learning Civics Education to Improve Study Motivation in Class VI MI Miftahul Abror", *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED)*, Vol. 4, No. 1, tahun 2019.
- Pradewi, Sellyana dan Wahyu Lestari, "Eksistensi Tari Opak Abang sebagai Tari Daerah Kabupaten Kendal", *Jurnal Seni Tari*, Vol. 1, No. 1, tahun 2012.
- Rahayu, Murti, "Pengaruh Strategi Crossword Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang", *Skripsi*, Magelang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah, tahun 2017.
- Rahma, Qadarianti dan Umar Effendy, "Penerapan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IVB SD Negeri 24 Palembang", *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD)*, Vol. 4, No. 2, tahun 2017.
- Resien, dkk., "The Effect of Blended Learning Strategy and Creative Thinking of Students on the Results of Learning Information and Communication Technology by Controlling Prior Knowledge", *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, Vol. 3, No. 2, tahun 2020.
- Retnawati, Heri, dkk., *Pengantar Analisis Meta*, Yogyakarta: Parama Publishing, 2018.
- Rosyidah, Siti Fatiya dan Aninditya Sri Nugraheni, "Implementasi Permainan Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa MIN II Lamongan di Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Tematik", *PENTAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, Vol. 7, No. 1, tahun 2021.

- Rusdiana, A. dan Yeti Heryati, *Pendidikan Profesi Keguruan Menjadi Guru Inspiratif dan Inovatif*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2015.
- S, Nurdianti., “Tari Sayo Sitendean di Kalumpang Kabupaten Mamuju Sulawesi Barat”, *Skripsi*, Makassar: Jurusan Seni Pertunjukkan Universitas Negeri Makassar, 2019.
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, Jakarta: Kencana, 2015.
- Saidurrahman dan Arifinsyah, *Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati*, Jakarta: Kencana, 2018.
- Sani, Ridwan Abdullah, dkk., *Evaluasi Proses dan Penilaian Hasil Belajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020.
- Santikasari, Feby Anggia, “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Cycle 5 Fase* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA di MIN 9 Bandar Lampung”, *Skripsi*, Lampung: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019.
- Siregar, Syofian, *Statistik Terapan untuk Perguruan Tinggi*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta, 2015.
- Suprihatiningrum, Jamil, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Sutisna, Icam, *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Gorontalo: UNG Press, 2020.
- Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

- Syahrum dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, 2014.
- Syofiani, dkk., “Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa melalui Pemanfaatan Media Tekesilang: Menciptakan Kelas yang Menyenangkan”, *Jurnal Ta’dib*, Vol. 21, No. 2, tahun 2018.
- Tahrim, Tasdin, dkk., *Pengembangan Model dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Wahyuningsih, Endang Sri, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Yuberti, *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*, Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2014.
- Yulaikha, Lilis, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Sukoharjo: CV Hasan Pratama, 2020.

LAMPIRAN

Lampiran 1

PROFIL MADRASAH

Nama Madrasah : MI Matholi'un Najah
Alamat : Desa Tlogosari RT 04/RW 04, Kecamatan
Tlogowungu, Kabupaten Pati.
Nama Kepala Madrasah : Kuhadi, S.Pd.I.

Visi Madrasah

Terwujudnya insan yang religius, jujur, disiplin, cerdas, dan berkualitas dalam ilmu pengetahuan dan teknologi serta memiliki jiwa kewirausahaan.

Misi Madrasah

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki.
2. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut, juga budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
3. Mewujudkan pembentukan karakter ilmiah yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.
4. Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme pendidik dan

tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.

5. Menyelenggarakan tata kelola madrasah yang efektif, efisien, dan transparan.

Tujuan Madrasah

1. Menyelenggarakan pendidikan yang bernuansa islam serta memberikan landasan moral etis dalam pengembangan IPTEK dan pencerahan IMTAQ.
2. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
4. Meningkatkan minat dan kemampuan siswa sesuai dengan potensi dan karakteristik lingkungan daerah.
5. Mencetak pelajar muslim yang berakhlak karimah, cerdas, terampil, dan berkualitas.

Lampiran 2

DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA

No.	Nama Siswa	Kode
1.	Ahmad Afifur Rahman	UC-1
2.	Ainun Na'imah	UC-2
3.	Alifia Ainun Nisa	UC-3
4.	Mayzen Rizky Al-fariz	UC-4
5.	Miftahul Wafiq	UC-5
6.	Muh. Abid Hidayatullah	UC-6
7.	Muh. Fajar Ramadhani	UC-7
8.	Muh. Reza Khoirul Anam	UC-8
9.	Muzdhalifah	UC-9
10.	Rachel Wahyu Alena	UC-10
11.	Rendi Setia Saputra	UC-11
12.	Siti Khomsah	UC-12
13.	Taufiqurrahman	UC-13
14.	Vaneza Maharani	UC-14
15.	Wahyu Nur Setiawan	UC-15

Lampiran 3

DAFTAR NAMA SISWA KELAS EKSPERIMEN

No.	Nama Siswa	Kode
1.	Ahmad Fathir Nur Priardiansyah	E-1
2.	Ahmad Syauqi Maulana	E-2
3.	Ahmad Jainal Arifin	E-3
4.	Cantika Aurellina Az Zahra	E-4
5.	Dimas Tata Wiguna	E-5
6.	Dita Nur Azizah	E-6
7.	Guntur Setia Bakti	E-7
8.	Inaya Azmi Athifa	E-8
9.	Isti Mufida Azka	E-9
10.	Laily Nur Hidayah	E-10
11.	Muhammad Rizky Fathur Rohman	E-11
12.	Muhammad Zidanilmi	E-12
13.	Nadin Azqiya Rahma	E-13
14.	Nawal Arifatun Usnah	E-14
15.	Nifa Amelia Putri	E-15
16.	Rayhan Abdul Muqsith	E-16
17.	Salimatul Amiroh	E-17
18.	Septi Ayu Azelia	E-18

KISI-KISI SOAL UJI COBA

3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

Variabel	Indikator	Tingkatan Kognitif	No. Item Instrumen
Hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati	a. Siswa mampu mengidentifikasi keberagaman tarian tradisional di Indonesia.	C1 (Mengingat)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.
	b. Siswa mampu menjelaskan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.	C2 (Memahami)	16, 17, 18, 19, 20.
	c. Siswa mampu mengklasifikasikan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.	C4 (Menganalisis)	21, 22, 23, 24, 25.
	d. Siswa mampu menunjukkan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.	C1 (Mengingat)	26, 27, 28, 29, 30.

SOAL UJI COBA

Madrasah : MI Matholi'un Najah

Kelas/Semester : III/II

Nama :

Alokasi Waktu : 30 Menit

Petunjuk:

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan.
2. Tuliskan identitasmu pada lembar jawab yang telah disediakan.
3. Jawablah soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu.
4. Periksalah jawabanmu sebelum dikumpulkan.

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d didepan jawaban yang paling tepat!

1. Dengan adanya keberagaman kita harus...
 - a. Bersedih
 - b. Bersyukur
 - c. Marah
 - d. Kecewa
2. Arti dari keberagaman adalah...
 - a. Perbedaan
 - b. Persamaan
 - c. Perumpamaan
 - d. Persetujuan
3. Sikap dan sifat menerima perbedaan dan saling menghargai sesama disebut...
 - a. Kompromi
 - b. Toleransi
 - c. Sombong
 - d. Terpuji
4. Salah satu faktor yang menyebabkan perbedaan sifat dan ragam tari adalah perkembangan...

- a. Masyarakat
 - b. Sejarah
 - c. Sosial
 - d. Daerah
5. Ketika kita mempunyai teman dengan perbedaan tarian tradisional maka kita harus...
- a. Mengejek
 - b. Menghina
 - c. Tidak mau berteman
 - d. Menghargai
6. Tarian yang dibawakan oleh dua orang disebut...
- a. Tunggal
 - b. Kelompok
 - c. Irian
 - d. Berpasangan
7. Unsur utama tarian adalah...
- a. Gerak
 - b. Musik
 - c. Busana
 - d. Penari
8. Tarian adalah rangkaian gerakan yang...
- a. Indah
 - b. Tidak teratur
 - c. Biasa
 - d. Jelek
9. Setiap wilayah mempunyai tarian dengan makna dan...masing-masing
- a. Gerak
 - b. Keunikan
 - c. Level
 - d. Tingkatan
10. Tarian tradisional harus kita...
- a. Lestarkan
 - b. Hilangkan
 - c. Musnahkan
 - d. Lupakan
11. Makna “Bhineka Tunggal Ika” adalah berbeda-beda tetapi tetap satu...

- a. Jua
 - b. Tujuan
 - c. Hati
 - d. Ragam
12. Keberagaman tarian tradisional yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk...
- a. Bertengkar
 - b. Beradu
 - c. Bersatu
 - d. Bersedih
13. Tarian tradisional harus kita lestarikan agar dapat diwariskan pada generasi...
- a. Berikutnya
 - b. Sebelumnya
 - c. Pertengahan
 - d. Kuno
14. Tarian yang dibawakan oleh satu orang disebut...
- a. Kelompok
 - b. Tunggal
 - c. Irian
 - d. Berpasangan
15. Tarian yang diidentikkan dengan tarian pergaulan disebut juga...
- a. Rakyat
 - b. Raja
 - c. Sosial
 - d. Pendidikan
16. Tarian yang tumbuh dan berkembang dalam suatu daerah yang membuat identitas budaya dari masyarakat yang bersangkutan di daerah tersebut merupakan pengertian dari tarian...
- a. Modern
 - b. Tradisional
 - c. Klasik
 - d. Kreasi
17. Salah satu kebudayaan Indonesia yang paling terkenal dan beragam jenisnya adalah...
- a. Suku
 - b. Agama
 - c. Tari
 - d. Bahasa

18. Tarian tradisional yang lahir dan berkembang dikalangan masyarakat biasa masih bersifat...
- a. Kerakyatan
 - b. Klasik
 - c. Tunggal
 - d. Massal
19. Tari dapat mengungkapkan perasaan penari sehingga menggerakkan perasaan orang yang melihatnya. Hal ini disebabkan karena tari mempunyai komponen gerak...
- a. Dinamis
 - b. Ekspresif
 - c. Kolaboratif
 - d. Praktis
20. Pawai budaya dengan menampilkan berbagai tarian tradisional di Indonesia berfungsi untuk mengenalkan...tarian tradisional di Indonesia
- a. Keberagaman
 - b. Bentuk
 - c. Persamaan
 - d. Ciri khas
21. Tarian dari Bali yang ditampilkan sebagai bentuk ucapan selamat datang adalah tari...
- a. Pendet
 - b. Serimpi
 - c. Tor-tor
 - d. Balean dadas
22. Tari Yapong merupakan tarian tradisional yang berasal dari...
- a. Maluku
 - b. Papua
 - c. Jakarta
 - d. Jambi
23. Tarian dari aceh yang ditampilkan untuk menyebarkan pengaruh islam pada masyarakat melalui tutur bahasa adalah tari...
- a. Yapong
 - b. Ratoeh Jaroe
 - c. Tanggai
 - d. Jangget

24. Tari Kipas merupakan tarian tradisional yang berasal dari Sulawesi...

a. Utara

c. Selatan

b. Tengah

d. Tenggara

25. Tari Sekapur Sirih merupakan tarian tradisional yang berasal dari...

a. Jambi

c. Jakarta

b. Maluku

d. Tenggara

26. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar tersebut menunjukkan tarian tradisional yang berasal dari...

a. Jawa barat

c. Jawa tengah

b. Jawa timur

d. Jakarta

27. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar tersebut menunjukkan tarian tradisional yang berasal dari Kalimantan Timur yaitu tari...

- a. Selamat Datang
- b. Lenso
- c. Jaipong
- d. Perang

28. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar tersebut menunjukkan tarian tradisional yang berasal dari...

- a. Papua
- b. Solo
- c. Yogyakarta
- d. Sumatra

29. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar tersebut menunjukkan tarian tradisional yang berasal dari Sulawesi Tenggara, yaitu tari...

- a. Maengket
- b. Balumpa
- c. Kipas
- d. Zapin

30. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar tersebut menunjukkan tarian tradisional yang berasal dari Sumatra...

a. Barat

b. Utara

c. Selatan

d. Timur

Lampiran 6

KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA

KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA			
No.	JAWABAN	No.	JAWABAN
1.	B	16.	B
2.	A	17.	C
3.	B	18.	A
4.	B	19.	B
5.	D	20.	A
6.	D	21.	A
7.	A	22.	C
8.	A	23.	B
9.	B	24.	C
10.	A	25.	A
11.	A	26.	C
12.	C	27.	D
13.	A	28.	A
14.	B	29.	B
15.	C	30.	A

Pedoman Penilaian: $\frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$

Lampiran 7

PERHITUNGAN UJI VALIDITAS, RELIABILITAS, TINGKAT KESUKARAN, DAN DAYA PEMBEDA SOAL UJI COBA

No.	Nama Siswa	Butir Soal					
		1	2	3	4	5	6
1	UC-1	0	0	0	1	0	1
2	UC-2	1	1	1	1	1	0
3	UC-3	1	1	1	1	1	1
4	UC-4	0	0	1	0	0	1
5	UC-5	0	1	1	1	1	1
6	UC-6	1	0	1	1	1	1
7	UC-7	0	0	0	1	1	0
8	UC-8	1	1	1	1	1	1
9	UC-9	0	1	1	0	1	0
10	UC-10	1	1	1	0	1	1
11	UC-11	1	1	1	1	1	0
12	UC-12	1	1	1	1	0	1
13	UC-13	1	1	1	1	1	0
14	UC-14	0	1	1	1	1	1
15	UC-15	1	0	1	0	1	0
	Jumlah	9	10	13	11	12	9
VALIDITAS	p	0,600	0,667	0,867	0,733	0,800	0,600
	q	0,400	0,333	0,133	0,267	0,200	0,400
	Mp	23,667	23,800	22,462	22,182	23,000	21,333
	Mt	21,000					
	SDt	5,808					
	r_{pbi}	0,562	0,682	0,642	0,337	0,689	0,070
	r_{tabel}	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514
	Keterangan	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Invalid

Butir Soal					
7	8	9	10	11	12
1	0	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1
1	1	0	0	1	1
1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1
1	1	0	0	1	1
1	1	0	1	1	1
0	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1
9	13	11	11	13	13
0,600	0,867	0,733	0,733	0,867	0,867
0,400	0,133	0,267	0,267	0,133	0,133
19,889	22,462	22,909	23,091	22,462	22,462
-0,234	0,642	0,545	0,597	0,642	0,642
0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514
Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Butir Soal					
13	14	15	16	17	18
0	1	1	0	0	0
1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	0	0
1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1
1	1	0	1	1	1
1	0	1	1	1	1
0	1	0	1	1	1
0	1	1	1	1	1
1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	0
1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1
0	1	0	1	1	1
10	12	9	13	13	12
0,667	0,800	0,600	0,867	0,867	0,800
0,333	0,200	0,400	0,133	0,133	0,200
23,500	19,833	21,333	22,769	22,769	23,000
0,609	-0,402	0,070	0,777	0,777	0,689
0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514
Valid	Invalid	Invalid	Valid	Valid	Valid

Butir Soal					
19	20	21	22	23	24
0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	0
1	1	1	1	1	0
0	0	0	0	1	1
0	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	0
1	0	0	0	0	1
1	1	1	1	1	0
1	0	0	1	1	1
1	1	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1
0	1	0	0	0	1
0	1	1	1	1	1
1	1	0	1	1	1
0	0	0	0	1	1
9	9	8	9	12	9
0,600	0,600	0,533	0,600	0,800	0,600
0,400	0,400	0,467	0,400	0,200	0,400
23,667	24,778	24,875	24,667	22,667	19,889
0,562	0,797	0,713	0,773	0,574	-0,234
0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514
Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid

Butir Soal						Skor	Skor ²
25	26	27	28	29	30		
1	0	1	0	1	1	9	81
0	1	1	1	1	1	24	576
1	1	0	1	0	0	25	625
0	0	0	0	0	0	10	100
1	0	0	1	0	1	23	529
1	1	1	1	1	1	27	729
1	1	0	0	1	0	14	196
0	1	1	0	1	1	26	676
1	1	0	1	1	0	19	361
1	1	1	1	1	0	25	625
1	1	1	0	1	1	26	676
1	0	1	0	0	1	20	400
1	0	1	1	0	0	23	529
1	1	1	1	1	1	27	729
1	0	1	0	0	0	17	289
12	9	10	8	9	8	315	7121
0,800	0,600	0,667	0,533	0,600	0,533		
0,200	0,400	0,333	0,467	0,400	0,467		
21,250	23,667	22,400	24,125	21,889	22,750		
0,086	0,562	0,341	0,575	0,187	0,322		
0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514		
Invalid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Invalid		

		Butir Soal					
		1	2	3	4	5	6
RELIABILITAS	n	15	15	15	15	15	15
	n-1	14	14	14	14	14	14
	pi	0,600	0,667	0,867	0,733	0,800	0,600
	qi	0,400	0,333	0,133	0,267	0,200	0,400
	piqi	0,240	0,222	0,116	0,196	0,160	0,240
	$\sum piqi$	5,897					
	St ²	33,733					
	r ₁₁	0,884					
	Keterangan	Reliabel					
	Kriteria	Tinggi					
TINGKAT KESUKARAN							
	B	9	10	13	11	12	9
	JS	15	15	15	15	15	15
	P	0,600	0,667	0,867	0,733	0,800	0,600
	Kriteria	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang
DAYA PEMBEDA	B _A	6	7	8	7	8	6
	B _B	3	3	5	4	4	3
	J _A	8	8	8	8	8	8
	J _B	7	7	7	7	7	7
	P _A	0,750	0,875	1,000	0,875	1,000	0,750
	P _B	0,429	0,429	0,714	0,571	0,571	0,429
	D	0,321	0,446	0,286	0,304	0,429	0,321
	Keterangan	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif
	Kriteria	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Cukup
	Kesimpulan	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dibuang

Butir Soal					
19	20	21	22	23	24
15	15	15	15	15	15
14	14	14	14	14	14
0,600	0,600	0,533	0,600	0,800	0,600
0,400	0,400	0,467	0,400	0,200	0,400
0,240	0,240	0,249	0,240	0,160	0,240
9	9	8	9	12	9
15	15	15	15	15	15
0,600	0,600	0,533	0,600	0,800	0,600
Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang
7	7	7	7	8	3
2	2	1	2	4	6
8	8	8	8	8	8
7	7	7	7	7	7
0,875	0,875	0,875	0,875	1,000	0,375
0,286	0,286	0,143	0,286	0,571	0,857
0,589	0,589	0,732	0,589	0,429	-0,482
Positif	Positif	Positif	Positif	Positif	Negatif
Baik	Baik	Sangat Baik	Baik	Baik	Sangat Jelek
Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dibuang

Butir Soal					
25	26	27	28	29	30
15	15	15	15	15	15
14	14	14	14	14	14
0,800	0,600	0,667	0,533	0,600	0,533
0,200	0,400	0,333	0,467	0,400	0,467
0,160	0,240	0,222	0,249	0,240	0,249
12	9	10	8	9	8
15	15	15	15	15	15
0,800	0,600	0,667	0,533	0,600	0,533
Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang
6	7	6	6	6	6
6	2	4	2	3	2
8	8	8	8	8	8
7	7	7	7	7	7
0,750	0,875	0,750	0,750	0,750	0,750
0,857	0,286	0,571	0,286	0,429	0,286
-0,107	0,589	0,179	0,464	0,321	0,464
Negatif	Positif	Positif	Positif	Positif	Positif
Sangat Jelek	Baik	Jelek	Baik	Cukup	Baik
Dibuang	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dibuang	Dibuang

Lampiran 8

**HASIL ANALISIS UJI VALIDITAS, RELIABILITAS,
TINGKAT KESUKARAN, DAN DAYA PEMBEDA SOAL UJI
COBA**

No.	Validitas	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda
1.	Valid	Reliabel	Sedang	Cukup
2.	Valid	Reliabel	Sedang	Baik
3.	Valid	Reliabel	Mudah	Cukup
4.	Tidak Valid	Reliabel	Mudah	Cukup
5.	Valid	Reliabel	Mudah	Baik
6.	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Cukup
7.	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Sangat Jelek
8.	Valid	Reliabel	Mudah	Cukup
9.	Valid	Reliabel	Mudah	Cukup
10.	Valid	Reliabel	Mudah	Baik
11.	Valid	Reliabel	Mudah	Cukup
12.	Valid	Reliabel	Mudah	Cukup
13.	Valid	Reliabel	Sedang	Baik
14.	Tidak Valid	Reliabel	Mudah	Sangat Jelek
15.	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Cukup
16.	Valid	Reliabel	Mudah	Cukup
17.	Valid	Reliabel	Mudah	Cukup

18.	Valid	Reliabel	Mudah	Baik
19.	Valid	Reliabel	Sedang	Baik
20.	Valid	Reliabel	Sedang	Baik
21.	Valid	Reliabel	Sedang	Sangat Baik
22.	Valid	Reliabel	Sedang	Baik
23.	Valid	Reliabel	Mudah	Baik
24.	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Sangat Jelek
25.	Tidak Valid	Reliabel	Mudah	Sangat Jelek
26.	Valid	Reliabel	Sedang	Baik
27.	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Jelek
28.	Valid	Reliabel	Sedang	Baik
29.	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Cukup
30.	Tidak Valid	Reliabel	Sedang	Baik

Lampiran 9

KISI-KISI SOAL *PRETEST*

3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

Variabel	Indikator	Tingkatan Kognitif	No. Item Instrumen
Hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati	a. Siswa mampu mengidentifikasi keberagaman tarian tradisional di Indonesia.	C1 (Mengingat)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.
	b. Siswa mampu menjelaskan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.	C2 (Memahami)	11, 12, 13, 14, 15.
	c. Siswa mampu mengklasifikasikan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.	C4 (Menganalisis)	16, 17, 18.
	d. Siswa mampu menunjukkan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.	C1 (Mengingat)	19, 20.

SOAL PRETEST

Madrasah : MI Matholi'un Najah

Kelas/Semester : III/II

Nama :

Alokasi Waktu : 30 Menit

Petunjuk:

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan.
2. Tuliskan identitasmu pada lembar jawab yang telah disediakan.
3. Jawablah soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu.
4. Periksa jawabanmu sebelum dikumpulkan.

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d yang didepan jawaban yang paling tepat!

1. Dengan adanya keberagaman kita harus...
 - a. Bersedih
 - b. Bersyukur
 - c. Marah
 - d. Kecewa
2. Arti dari keberagaman adalah...
 - a. Perbedaan
 - b. Persamaan
 - c. Perumpamaan
 - d. Persetujuan
3. Sikap dan sifat menerima perbedaan dan saling menghargai sesama disebut...
 - a. Kompromi
 - b. Toleransi
 - c. Sombong
 - d. Terpuji
4. Ketika kita mempunyai teman dengan perbedaan tarian tradisional maka kita harus...

- a. Mengejek
 - c. Tidak mau
berteman
 - b. Menghina
 - d. Menghargai
5. Tarian adalah rangkaian gerakan yang...
- a. Indah
 - c. Biasa
 - b. Tidak teratur
 - d. Jelek
6. Setiap wilayah mempunyai tarian dengan makna dan...masing-masing
- a. Gerak
 - c. Level
 - b. Keunikan
 - d. Tingkatan
7. Tarian tradisional harus kita...
- a. Lestarkan
 - c. Musnahkan
 - b. Hilangkan
 - d. Lupakan
8. Makna “Bhineka Tunggal Ika” adalah berbeda-beda tetapi tetap satu...
- a. Jua
 - c. Hati
 - b. Tujuan
 - d. Ragam
9. Keberagaman tarian tradisional yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk...
- a. Bertengkar
 - c. Bersatu
 - b. Beradu
 - d. Bersedih
10. Tarian tradisional harus kita lestarikan agar dapat diwariskan pada generasi...
- a. Berikutnya
 - c. Pertengahan
 - b. Sebelumnya
 - d. Kuno

11. Tarian yang tumbuh dan berkembang dalam suatu daerah yang membuat identitas budaya dari masyarakat yang bersangkutan di daerah tersebut merupakan pengertian dari tarian...
- a. Modern
 - b. Tradisional
 - c. Klasik
 - d. Kreasi
12. Salah satu kebudayaan Indonesia yang paling terkenal dan beragam jenisnya adalah...
- a. Suku
 - b. Agama
 - c. Tari
 - d. Bahasa
13. Tarian tradisional yang lahir dan berkembang dikalangan masyarakat biasa masih bersifat...
- a. Kerakyatan
 - b. Klasik
 - c. Tunggal
 - d. Massal
14. Tari dapat mengungkapkan perasaan penari sehingga menggerakkan perasaan orang yang melihatnya. Hal ini disebabkan karena tari mempunyai komponen gerak...
- a. Dinamis
 - b. Ekspresif
 - c. Kolaboratif
 - d. Praktis
15. Pawai budaya dengan menampilkan berbagai tarian tradisional di Indonesia berfungsi untuk mengenalkan...tarian tradisional di Indonesia
- a. Keberagaman
 - b. Bentuk
 - c. Persamaan
 - d. Ciri khas
16. Tarian dari Bali yang ditampilkan sebagai bentuk ucapan selamat datang adalah tari...

- a. Pendet
 - b. Serimpi
 - c. Tor-tor
 - d. Balean dadas
17. Tari Yaping merupakan tarian tradisional yang berasal dari...
- a. Maluku
 - b. Papua
 - c. Jakarta
 - d. Jambi
18. Tarian dari aceh yang ditampilkan untuk menyebarkan pengaruh islam pada masyarakat melalui tutur bahasa adalah tari...
- a. Yaping
 - b. Ratoeh Jaroe
 - c. Tanggai
 - d. Jangget
19. Perhatikan gambar berikut ini!



- Gambar tersebut menunjukkan tarian tradisional yang berasal dari...
- a. Jawa barat
 - b. Jawa timur
 - c. Jawa tengah
 - d. Jakarta
20. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar tersebut menunjukkan tarian tradisional yang berasal dari...

- | | |
|----------|---------------|
| a. Papua | c. Yogyakarta |
| b. Solo | d. Sumatra |

Lampiran 11

KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST*

KUNCI JAWABAN SOAL <i>PRETEST</i>			
No.	JAWABAN	No.	JAWABAN
1.	B	11.	B
2.	A	12.	C
3.	B	13.	A
4.	D	14.	B
5.	A	15.	A
6.	B	16.	A
7.	A	17.	C
8.	A	18.	B
9.	C	19.	C
10.	A	20.	A

Pedoman Penilaian: $\frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$

KISI-KISI SOAL *POSTTEST*

3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

Variabel	Indikator	Tingkatan Kognitif	No. Item Instrumen
Hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati	a. Siswa mampu mengidentifikasi keberagaman tarian tradisional di Indonesia.	C1 (Mengingat)	1, 5, 6, 7, 9, 10, 14, 18, 19, 20.
	b. Siswa mampu menjelaskan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.	C2 (Memahami)	2, 3, 11, 13, 17.
	c. Siswa mampu mengklasifikasikan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.	C4 (Menganalisis)	4, 12, 16.
	d. Siswa mampu menunjukkan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.	C1 (Mengingat)	8, 15.

Lampiran 13

SOAL POSTTEST

SOAL POSTTEST

Madrasah : MI Matholi'un Najah Pati
Kelompok :
Kelas/Semester : III/II
Alokasi Waktu : 30 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*, siswa mampu mengidentifikasi keberagaman tarian tradisional di Indonesia.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*, siswa mampu menjelaskan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*, siswa mampu mengklasifikasikan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.
4. Dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*, siswa mampu menunjukkan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.

B. Petunjuk

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan.
2. Tuliskan identitasmu pada lembar jawab yang telah disediakan.
3. Jawablah pertanyaan yang kamu anggap mudah terlebih dahulu.
4. Periksa jawabanmu sebelum dikumpulkan.

Mendatar

- 1 Tarian tradisional harus kita lestarikan agar dapat diwariskan pada generasi...
- 4 Tarian dari Bali yang ditampilkan sebagai bentuk ucapan selamat datang adalah tari...
- 6 Sikap dan sifat menerima perbedaan dan saling menghargai sesama disebut...
- 7 Keberagaman tarian tradisional yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk...
- 9 Ketika kita mempunyai teman dengan perbedaan tarian tradisional maka kita harus...
- 11 Tari dapat mengungkapkan perasaan penari sehingga menggerakkan perasaan orang yang melihatnya. Hal ini disebabkan karena tari mempunyai komponen gerak...
- 13 Tarian tradisional yang lahir dan berkembang dikalangan masyarakat biasa masih bersifat...
- 16 Tari Yapong merupakan tarian tradisional yang berasal dari...
- 17 Salah satu kebudayaan Indonesia yang paling terkenal dan beragam jenisnya adalah...
- 19 Makna "Bhineka Tunggal Ika" adalah berbeda-beda tetapi tetap satu...
- 20 Dengan adanya keberagaman kita harus...

Menurun

- 2 Tarian yang tumbuh dan berkembang dalam suatu daerah yang membuat identitas budaya dari masyarakat yang bersangkutan di daerah tersebut merupakan pengertian dari tarian...
- 3 Pawai budaya dengan menampilkan berbagai tarian tradisional di Indonesia berfungsi untuk mengenalkan...tarian tradisional di Indonesia
- 5 Tarian tradisional harus kita...
- 8 Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar tersebut menunjukkan tarian tradisional yang berasal dari...

- 10 Tarian adalah rangkaian gerakan yang...
- 12 Tarian dari aceh yang ditampilkan untuk menyebarkan pengaruh islam pada masyarakat melalui tutur bahasa adalah tari...
- 14 Setiap wilayah mempunyai tarian dengan makna dan...masing-masing

Activate
Go to Se

- 15 Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar tersebut menunjukkan tarian tradisional yang berasal dari...

- 18 Arti dari keberagaman adalah...

Activate

Jawablah pertanyaan dengan menuliskan huruf-huruf pada setiap kotak crossword puzzle!



Lampiran 14

KUNCI JAWABAN SOAL POSTTEST



UJI NORMALITAS ANALISIS DATA TAHAP AWAL

No.	Kode Siswa	Xi	Xi ²	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)	Lo	Lt
1	E-5	25	625	- 1,45	0,074	0,056	0,018	0,162	0,200
2	E-10	25	625	- 1,45	0,074	0,111	0,037		
3	E-3	30	900	- 1,20	0,115	0,167	0,051		
4	E-7	30	900	- 1,20	0,115	0,222	0,107		
5	E-12	30	900	- 1,20	0,115	0,278	0,162		
6	E-15	45	2025	- 0,45	0,325	0,333	0,009		
7	E-18	45	2025	- 0,45	0,325	0,389	0,064		
8	E-4	50	2500	- 0,21	0,418	0,444	0,026		
9	E-11	55	3025	0,04	0,516	0,500	0,016		
10	E-14	55	3025	0,04	0,516	0,556	0,039		
11	E-16	60	3600	0,29	0,614	0,611	0,003		
12	E-6	70	4900	0,79	0,784	0,667	0,117		
13	E-8	70	4900	0,79	0,784	0,722	0,062		
14	E-13	70	4900	0,79	0,784	0,778	0,006		
15	E-2	75	5625	1,03	0,849	0,833	0,016		
16	E-9	75	5625	1,03	0,849	0,889	0,040		
17	E-17	80	6400	1,28	0,900	0,944	0,045		
18	E-1	85	7225	1,53	0,937	1,000	0,063		
$\sum Xi$		975							
$\bar{X}$		54,167							
$\sum Xi^2$		59725							
S^2		406,618							

S	20,165
---	--------

Berikut ini contoh perhitungan manual uji *liliefors* pada kode siswa E-5.

$$\begin{aligned}\sum X_i &= 25 + 25 + 30 + 30 + 30 + 45 + 45 + 50 \\ &\quad + 55 + 55 + 60 + 70 + 70 + 70 + 75 + \\ &\quad 75 + 80 + 85 \\ &= 975\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X_i}{n} \\ &= \frac{975}{18} \\ &= 54,167\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sum X_i^2 &= 625 + 625 + 900 + 900 + 900 + 2025 + \\ &\quad 2025 + 2500 + 3025 + 3025 + 3600 + \\ &\quad 4900 + 4900 + 4900 + 5625 + 5625 + \\ &\quad 6400 + 7225 \\ &= 59725\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}S^2 &= \frac{n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{18 \cdot 59725 - (975)^2}{18(18-1)} \\ &= \frac{1.075.050 - 950.625}{18(17)} \\ &= \frac{1.075.050 - 950.625}{306} \\ &= \frac{124.425}{306}\end{aligned}$$

$$= 406,618$$

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{S^2} \\ &= \sqrt{406,618} \\ &= 20,165 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Z_i &= \frac{X_i - \bar{X}}{S} \\ &= \frac{25 - 54,167}{20,165} \\ &= \frac{-29,167}{20,165} \\ &= -1,45 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F(Z_i) &= P(Z \leq -1,45) \\ &= 0,5 - 0,4265 \\ &= 0,074 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S(Z_i) &= \frac{1}{18} \\ &= 0,056 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F(Z_i) - S(Z_i) &= 0,074 - 0,056 \\ &= 0,018 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} L_o &= \text{Nilai Max } |F(Z_i) - S(Z_i)| \\ &= 0,162 \end{aligned}$$

$$L_t = 0,200$$

Hipotesis yang diuji:
H_a : Data berdistribusi normal.
H_0 : Data tidak berdistribusi normal.

Kriteria pengujiannya:
Apabila nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} < \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} > \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.

Hasil Analisis Uji Normalitas Data Tahap Awal			
Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,162	0,200	Normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada uji normalitas data tahap awal diperoleh nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} < \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya nilai *pretest* siswa berdistribusi normal.

UJI NORMALITAS DATA TAHAP AKHIR

No.	Kode Siswa	Xi	Xi²	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)	Lo	Lt
1	E-7	45	2025	- 2,26	0,012	0,056	0,044	0,187	0,200
2	E-18	55	3025	- 1,51	0,066	0,111	0,045		
3	E-5	60	3600	- 1,13	0,129	0,167	0,037		
4	E-3	70	4900	- 0,38	0,353	0,222	0,131		
5	E-10	70	4900	- 0,38	0,353	0,278	0,076		
6	E-12	70	4900	- 0,38	0,353	0,333	0,020		
7	E-14	70	4900	- 0,38	0,353	0,389	0,036		
8	E-11	75	5625	0,00	0,500	0,444	0,056		
9	E-15	75	5625	0,00	0,500	0,500	0,000		
10	E-16	75	5625	0,00	0,500	0,556	0,056		
11	E-2	80	6400	0,38	0,647	0,611	0,036		
12	E-4	80	6400	0,38	0,647	0,667	0,020		
13	E-6	80	6400	0,38	0,647	0,722	0,076		
14	E-8	80	6400	0,38	0,647	0,778	0,131		
15	E-13	80	6400	0,38	0,647	0,833	0,187		
16	E-9	90	8100	1,13	0,871	0,889	0,018		
17	E-1	95	9025	1,51	0,934	0,944	0,011		
18	E-17	100	10000	1,88	0,970	1,000	0,030		
ΣXi		1350							
X̄		75,000							
ΣXi²		104250							
S²		176,471							

S	13,284
---	--------

Berikut ini contoh perhitungan manual uji *liliefors* pada kode siswa E-7.

$$\begin{aligned}\sum X_i &= 45 + 55 + 60 + 70 + 70 + 70 + 70 + 75 \\ &\quad + 75 + 75 + 80 + 80 + 80 + 80 + 80 + \\ &\quad 90 + 95 + 100 \\ &= 1350\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X_i}{n} \\ &= \frac{1350}{18} \\ &= 75,000\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sum X_i^2 &= 2025 + 3025 + 3600 + 4900 + 4900 + \\ &\quad 4900 + 4900 + 5625 + 5625 + 5625 + \\ &\quad 6400 + 6400 + 6400 + 6400 + 6400 + \\ &\quad 8100 + 9025 + 10000 \\ &= 104250\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}S^2 &= \frac{n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{18 \cdot 104250 - (1350)^2}{18(18-1)} \\ &= \frac{1.876.500 - 1.822.500}{18(17)} \\ &= \frac{1.876.500 - 1.822.500}{306} \\ &= \frac{54.000}{306}\end{aligned}$$

$$= 176,471$$

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{S^2} \\ &= \sqrt{176,471} \\ &= 13,284 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Z_i &= \frac{X_i - \bar{X}}{S} \\ &= \frac{45 - 75,000}{13,284} \\ &= \frac{-30,000}{13,284} \\ &= -2,26 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F(Z_i) &= P(Z \leq -2,26) \\ &= 0,5 - 0,4881 \\ &= 0,012 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S(Z_i) &= \frac{1}{18} \\ &= 0,056 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F(Z_i) - S(Z_i) &= 0,012 - 0,056 \\ &= -0,044 \text{ (Nilai mutlak selalu bernilai} \\ &\text{positif sehingga nilai -0,044 berubah} \\ &\text{menjadi 0,044).} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} L_o &= \text{Nilai Max } |F(Z_i) - S(Z_i)| \\ &= 0,187 \end{aligned}$$

$$L_t = 0,200$$

Hipotesis yang diuji:
H_a : Data berdistribusi normal.
H_0 : Data tidak berdistribusi normal.

Kriteria pengujiannya:
Apabila nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} < \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} > \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.

Hasil Analisis Uji Normalitas Data Tahap Akhir			
Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,187	0,200	Normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada uji normalitas data tahap akhir diperoleh nilai $L_o = \text{nilai } L_{hitung} < \text{nilai } L_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya nilai *posttest* siswa berdistribusi normal.

UJI PERBEDAAN RATA-RATA

No.	Kode Siswa	Nilai Pretest (X ₁)	Nilai Posttest (X ₂)	(X ₂ -X ₁)	$\bar{D}$	$((X_2-X_1)-\bar{D})$	$((X_2-X_1)-\bar{D})^2$
1.	E-1	85	95	10	20,8333	-10,8333	117,3611
2.	E-2	75	80	5	20,8333	-15,8333	250,6944
3.	E-3	30	70	40	20,8333	19,1667	367,3611
4.	E-4	50	80	30	20,8333	9,1667	84,0278
5.	E-5	25	60	35	20,8333	14,1667	200,6944
6.	E-6	70	80	10	20,8333	-10,8333	117,3611
7.	E-7	30	45	15	20,8333	-5,8333	34,0278
8.	E-8	70	80	10	20,8333	-10,8333	117,3611
9.	E-9	75	90	15	20,8333	-5,8333	34,0278
10.	E-10	25	70	45	20,8333	24,1667	584,0278
11.	E-11	55	75	20	20,8333	-0,8333	0,6944
12.	E-12	30	70	40	20,8333	19,1667	367,3611
13.	E-13	70	80	10	20,8333	-10,8333	117,3611
14.	E-14	55	70	15	20,8333	-5,8333	34,0278
15.	E-15	45	75	30	20,8333	9,1667	84,0278
16.	E-16	60	75	15	20,8333	-5,8333	34,0278
17.	E-17	80	100	20	20,8333	-0,8333	0,6944
18.	E-18	45	55	10	20,8333	-10,8333	117,3611

Berikut ini contoh perhitungan manual uji *paired sample t-test* pada kode siswa E-1.

$$X_1 = 85$$

$$X_2 = 95$$

$$\begin{aligned}(X_2-X_1) &= 95 - 85 \\ &= 10\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\Sigma(X_2-X_1) &= 10 + 5 + 40 + 30 + 35 + 10 + 15 + \\
&\quad 10 + 15 + 45 + 20 + 40 + 10 + 15 \\
&\quad + 30 + 15 + 20 + 10 \\
&= 375
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
dk &= n - 1 \\
&= 18 - 1 \\
&= 17
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\bar{D} &= \frac{\Sigma(X_2 - X_1)}{n} \\
&= \frac{375}{18} \\
&= 20,8333
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
((X_2-X_1)-\bar{D}) &= 10 - 20,8333 \\
&= -10,8333
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
((X_2-X_1)-\bar{D})^2 &= -10,8333^2 \\
&= 117,3611
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\Sigma((X_2-X_1)-\bar{D})^2 &= 117,3611 + 250,6944 + 367,3611 \\
&\quad + 84,0278 + 200,6944 + 117,3611 \\
&\quad + 34,0278 + 117,3611 + 34,0278 + \\
&\quad 584,0278 + 0,6944 + 367,3611 + \\
&\quad 117,3611 + 34,0278 + 84,0278 + \\
&\quad 34,0278 + 0,6944 + 117,3611 \\
&= 2.662,5000
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n ((X_2 - X_1) - \bar{D})^2 \\
 &= \frac{1}{18-1} (2.662,5000) \\
 &= \frac{1}{17} (2.662,5000) \\
 &= 156,6176
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\text{Var}} \\
 &= \sqrt{156,6176} \\
 &= 12,5147
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}} \\
 &= \frac{20,8333}{\frac{12,5147}{\sqrt{18}}} \\
 &= \frac{20,8333}{\frac{12,5147}{4,2426}} \\
 &= \frac{20,8333}{2,9497} \\
 &= 7,0628
 \end{aligned}$$

$$t_{tabel} = 2,110$$

Hipotesis yang diuji:
H_a : Terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran <i>crossword puzzle</i> terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.
H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran <i>crossword puzzle</i> terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

Kriteria pengujiannya:
Apabila nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 17$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran <i>crossword puzzle</i> terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati, sedangkan apabila nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 17$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran <i>crossword puzzle</i> terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

Hasil Analisis Perbedaan Rata-rata			
Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	7,0628	2,110	Terdapat Pengaruh

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada uji perbedaan rata-rata diperoleh nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 17$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

Lampiran 16c

ANALISIS KOEFISIEN KORELASI

No.	Kode Siswa	Xp	Xp²	Xq	Xq²
1	E-1	95	9025	85	7225
2	E-2	80	6400	75	5625
3	E-3	70	4900	30	900
4	E-4	80	6400	50	2500
5	E-5	60	3600	25	625
6	E-6	80	6400	70	4900
7	E-7	45	2025	30	900
8	E-8	80	6400	70	4900
9	E-9	90	8100	75	5625
10	E-10	70	4900	25	625
11	E-11	75	5625	55	3025
12	E-12	70	4900	30	900
13	E-13	80	6400	70	4900
14	E-14	70	4900	55	3025
15	E-15	75	5625	45	2025
16	E-16	75	5625	60	3600
17	E-17	100	10000	80	6400
18	E-18	55	3025	45	2025

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{18}{36} \\
 &= 0,5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 q &= 1 - p \\
 &= 1 - 0,5 \\
 &= 0,5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\sum X_p &= 95 + 80 + 70 + 80 + 60 + 80 + 45 \\
&\quad + 80 + 90 + 70 + 75 + 70 + 80 + \\
&\quad 70 + 75 + 75 + 100 + 55 \\
&= 1350
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\sum X_p^2 &= 9025 + 6400 + 4900 + 6400 + \\
&\quad 3600 + 6400 + 2025 + 6400 + \\
&\quad 8100 + 4900 + 5625 + 4900 + \\
&\quad 6400 + 4900 + 5625 + 5625 + \\
&\quad 10000 + 3025 \\
&= 104250
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\sum X_q &= 85 + 75 + 30 + 50 + 25 + 70 + 30 \\
&\quad + 70 + 75 + 25 + 55 + 30 + 70 + \\
&\quad 55 + 45 + 60 + 80 + 45 \\
&= 975
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\sum X_q^2 &= 7225 + 5625 + 900 + 2500 + 625 + \\
&\quad 4900 + 900 + 4900 + 5625 + 625 + \\
&\quad 3025 + 900 + 4900 + 3025 + 2025 \\
&\quad + 3600 + 6400 + 2025 \\
&= 59725
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\bar{X}_p &= \frac{\sum X_p}{n} \\
&= \frac{1350}{18} \\
&= 75,000
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \bar{X}_q &= \frac{\sum X_q}{n} \\
 &= \frac{975}{18} \\
 &= 54,167
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 dk &= n - 2 \\
 &= 18 - 2 \\
 &= 16
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S_p^2 &= \frac{n \sum X_p^2 - (\sum X_p)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{18 \cdot 104250 - (1350)^2}{18(18-1)} \\
 &= \frac{1.876.500 - 1.822.500}{18(17)} \\
 &= \frac{1.876.500 - 1.822.500}{306} \\
 &= \frac{54.000}{306} \\
 &= 176,471
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S_q^2 &= \frac{n \sum X_q^2 - (\sum X_q)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{18 \cdot 59725 - (975)^2}{18(18-1)} \\
 &= \frac{1.075.050 - 950.625}{18(17)} \\
 &= \frac{1.075.050 - 950.625}{306} \\
 &= \frac{124.425}{306}
 \end{aligned}$$

$$= 406,618$$

$$\begin{aligned} St &= \sqrt{\frac{(n_p-1)Sp^2 + (n_q-1)Sq^2}{n_p + n_q - 2}} \\ &= \sqrt{\frac{(18-1)176,471 + (18-1)406,618}{18+18-2}} \\ &= \sqrt{\frac{(17)176,471 + (17)406,618}{34}} \\ &= \sqrt{\frac{3.000,007 + 6.912,506}{34}} \\ &= \sqrt{\frac{9.912,513}{34}} \\ &= \sqrt{291,5445} \\ &= 17,0747 \end{aligned}$$

$$Y = 0,39894$$

$$\begin{aligned} r_b &= \frac{\overline{Xp} - \overline{Xq}}{St} \cdot \frac{pq}{Y} \\ &= \frac{75,000 - 54,167}{17,0747} \cdot \frac{(0,5)(0,5)}{0,39894} \\ &= \frac{20,833}{17,0747} \cdot \frac{(0,25)}{0,39894} \\ &= 1,2201 \cdot 0,6267 \\ &= 0,7646 \end{aligned}$$

$$r_{\text{tabel}} = 0,4683$$

Hipotesis yang diuji:
H_a : Terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran <i>crossword puzzle</i> terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.
H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran <i>crossword puzzle</i> terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

Kriteria pengujiannya:
Apabila nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 16$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran <i>crossword puzzle</i> terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati, sedangkan apabila nilai $r_{hitung} < \text{nilai } r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 16$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran <i>crossword puzzle</i> terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati.

Hasil Analisis Analisis Koefisien Korelasi			
Kelas	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,7646	0,4683	Terdapat Pengaruh

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada analisis koefisien korelasi diperoleh nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 16$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah Pati dengan kriteria kuat.

Lampiran 16d

UJI KOEFISIEN DETERMINASI

$$\begin{aligned}\text{KD} &= (r_b)^2 \times 100\% \\ &= (0,7646)^2 \times 100\% \\ &= 0,5846 \times 100\% \\ &= 58,46\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa variabel X (penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*) memberikan pengaruh terhadap variabel Y (hasil belajar kognitif PKn siswa kelas III MI Matholi'un Najah) sebesar 58,46% dan sisanya 41,54% dipengaruhi oleh variabel lain.

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE MATERI
KEBERAGAMAN TARIAN TRADISIONAL di INDONESIA**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa Kelas III MI Matholi’un Najah Pati”, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi terhadap materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia. Adapun tujuan dari pengisian angket validasi ini adalah untuk mengetahui kesesuaian materi serta mengukur kelayakan materi dalam pembelajaran PKn kelas III MI Matholi’un Najah Pati. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli materi. Sebelumnya, saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini.

B. Identitas Validator

Nama : Mohammad Rofiq, M.Pd.
NIP : 199101152019031013
Instansi : UIN Walisongo Semarang

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan
2. Mohon berikan pendapat Bapak/ Ibu yang sejujurnya dan sebenarnya
3. Mohon berikan tanda *checklist* (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skor penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan

yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.

4. Apabila terdapat komentar/saran/rekomendasi untuk perbaikan, mohon Bapak/Ibu menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

D. Keterangan Skor Penilaian

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik/ Sangat Relevan
4	Baik/ Relevan
3	Cukup Baik/ Cukup Relevan
2	Kurang Baik/ Kurang Relevan
1	Tidak Baik/ Tidak Relevan

E. Tabel Penilaian Materi

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skor Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	Materi sesuai dengan KI, KD dan Indikator Pembelajaran		√			
		Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi					√
		Kesesuaian dengan kebutuhan siswa			√		

		Keakuratan materi/konsep				√	
		Kemutakhiran materi/konsep				√	
		Materi/konsep yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan					√
		Mendorong keingintahuan					√
2.	Kebahasaan	Kejelasan informasi			√		
		Ketepatan struktur kalimat					√
		Ketepatan penggunaan istilah					√
		Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak ambigu					√
		Kata perintah/kata petunjuk jelas				√	
		Tulisan jelas dan mudah dipahami					√
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
		Bahasa yang digunakan sesuai				√	

		dengan perkembangan siswa					
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD				√	
3.	Penyajian	Materi disajikan secara sistematis				√	
		Kemenarikan cover				√	
		Terdapat daftar pustaka					√

F. Kesalahan Materi

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan/kekurangannya pada kolom (a), serta
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Kesalahan/ Kekurangan Materi (a)	Saran Perbaikan (b)
1.		

G. Komentar/Saran Secara Umum

1. Tambahkan KI, KD, dan indikator.
2. Tambahkan kalimat yang mengajak untuk saling menerima keberagaman, sebagai bentuk internalisasi nilai-nilai karakter kpd peserta didik.
3. Tambahkan asal daerah pada bagian contoh tari yg disebutkan dalam gambar.

4. Berikan penjelasan singkat dari masing-masing tari yg disebutkan.

H. Kesimpulan

Setelah selesai mengisi angket di atas, mohon lingkarilah salah satu nomor di bawah ini sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu.

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan, tetapi perlu revisi kecil
3. Cukup layak digunakan, tetapi perlu revisi sedang
4. Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
5. Tidak layak digunakan

Validator Ahli Materi



Mohammad Rofiq, M.Pd.
NIP. 199101152019031013

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* MATERI
KEBERAGAMAN TARIAN TRADISIONAL di INDONESIA**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa Kelas III MI Matholi’un Najah Pati”, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi terhadap media pembelajaran *crossword puzzle* yang peneliti buat. Adapun tujuan dari pengisian angket validasi ini adalah untuk mengetahui kesesuaian penerapan media serta mengukur kelayakan media yang digunakan dalam pembelajaran PKn kelas III MI Matholi’un Najah Pati. Oleh sebab itu, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli media. Sebelumnya, saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini.

B. Identitas Validator

Nama : Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.
NIP : 198908222019031014
Instansi : UIN Walisongo Semarang

C. Petunjuk Pengisian

1. Mohon isilah identitas Bapak/ Ibu pada kolom yang telah disediakan
2. Mohon berikan pendapat Bapak/ Ibu yang sejujurnya dan sebenarnya
3. Mohon berikan tanda *checklist* (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skor penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan

yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.

4. Apabila terdapat komentar/ saran/ rekomendasi untuk perbaikan, mohon Bapak/ Ibu menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

D. Keterangan Skor Penilaian

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik/ Sangat Relevan
4	Baik/ Relevan
3	Cukup Baik/ Cukup Relevan
2	Kurang Baik/ Kurang Relevan
1	Tidak Baik/ Tidak Relevan

E. Tabel Penilaian Media

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skor Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Media	Desain menarik dan konsisten				√	
		Layout memudahkan siswa memahami soal			√		
		Penggunaan warna konsisten dan proporsional					√
		Penerapan warna tidak mengganggu keterbacaan teks					√
		Penggunaan jenis dan ukuran font proporsional					√
		Penggunaan spasi		√			

		proporsional				√	
		Tata letak teks dan gambar jelas serta proporsional				√	
		Penempatan ilustrasi tidak mengganggu kejelasan informasi				√	
2.	Penyajian	Kejelasan judul media					√
		Komunikatif/ mudah dipahami					√
		Memuat tujuan pembelajaran yang jelas					√
		Bahasa dan gambar yang digunakan seimbang					√
		Tampilan media menarik				√	
		Memuat informasi tentang petunjuk pengerjaan soal				√	
		Penyajian media mampu mengembangkan kemampuan analisis siswa				√	
		Penyajian media dapat mengembangkan kreativitas siswa		√			

		Penyajian media mampu memotivasi belajar siswa				√	
		Penyajian media mampu memberikan pemahaman kosakata yang mudah dan mendalam				√	
		Penyajian media mampu memudahkan siswa mengingat materi			√		
3.	Evaluasi	Soal latihan/evaluasi relevan dengan materi yang dipaparkan				√	
		Soal evaluasi relevan dengan tujuan pembelajaran				√	
		Adanya variasi soal evaluasi yang digunakan				√	
		Perintah soal jelas dan mudah dipahami				√	

F. Kesalahan Media

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan/kekurangannya pada kolom (a), serta
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Kesalahan/ Kekurangan Media (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Jarak antar gambar di soal kurang jelas.	Perlu pengaturan spasi antar soal.
2.	Penonjolan judul menurun dan mendatar kurang baik.	Judul menurun dan mendatar ditebalkan.
3.	Nomor kolom TTS kurang jelas.	Nomor kolom diperjelas.
4.	Tata letak gambar soal kurang tepat.	Letak gambar soal sebaiknya dipindah ke sebelah kanan soal.

G. Komentar/Saran Secara Umum

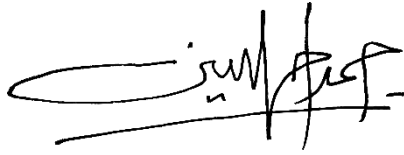
Media sebaiknya dilengkapi dengan huruf inisial atau akhiran dari kunci jawaban, dan kunci jawaban pada bagian terpisah. Media harus diperbaiki sesuai dengan saran perbaikan sebelum digunakan.

H. Kesimpulan

Setelah selesai mengisi angket di atas, mohon lingkarilah salah satu nomor di bawah ini sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu.

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan, tetapi perlu revisi kecil ✓
3. Cukup layak digunakan, tetapi perlu revisi sedang
4. Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
5. Tidak layak digunakan

Validator Ahli Media

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hamdan Husein Batubara', with a horizontal line drawn underneath.

Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.

NIP. 198908222019031014

HASIL REVISI MEDIA

1. Tambahkan KI, KD, dan Indikator.

SETELAH DIREVISI

Kompetensi Inti

- 1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan Negara.
- 3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- 4 Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	3.4.1 Mengidentifikasi keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C1 Mengingat). 3.4.2 Menjelaskan keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C2 Memahami). 3.4.3 Mengklasifikasikan keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C4 Menganalisis). 3.4.4 Menunjukkan keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C1 Memahami).

2. Tambahkan kalimat yang mengajak untuk saling menerima keberagaman, sebagai bentuk internalisasi nilai-nilai karakter kepada peserta didik.

SEBELUM DIREVISI



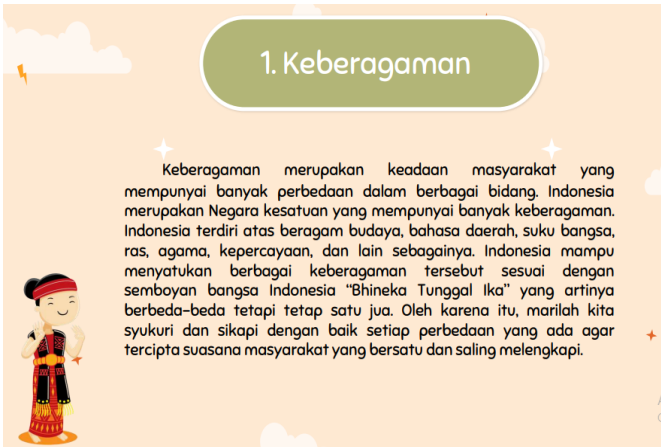
1. Keberagaman

Keberagaman merupakan keadaan masyarakat yang mempunyai banyak perbedaan dalam berbagai bidang. Indonesia merupakan Negara kesatuan yang mempunyai banyak keberagaman. Indonesia terdiri atas beragam budaya, bahasa daerah, suku bangsa, ras, agama, kepercayaan dan lain sebagainya. Indonesia mampu menyatukan berbagai keberagaman tersebut sesuai dengan semboyan bangsa Indonesia "Bhineka Tunggal Ika" yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua.

2

Activate Windows

SETELAH DIREVISI



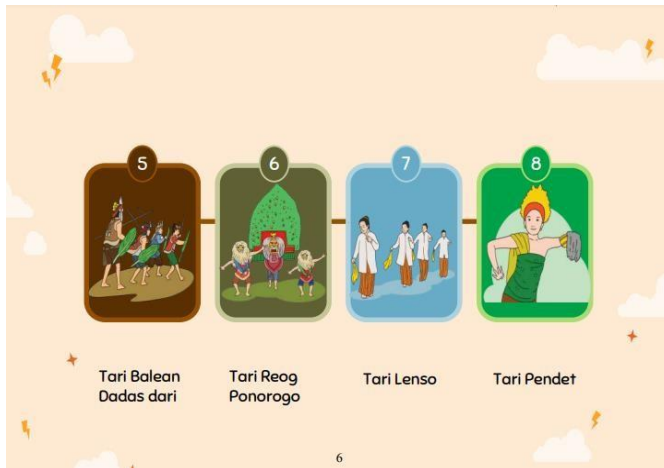
1. Keberagaman

Keberagaman merupakan keadaan masyarakat yang mempunyai banyak perbedaan dalam berbagai bidang. Indonesia merupakan Negara kesatuan yang mempunyai banyak keberagaman. Indonesia terdiri atas beragam budaya, bahasa daerah, suku bangsa, ras, agama, kepercayaan, dan lain sebagainya. Indonesia mampu menyatukan berbagai keberagaman tersebut sesuai dengan semboyan bangsa Indonesia "Bhineka Tunggal Ika" yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Oleh karena itu, marilah kita syukuri dan sikapi dengan baik setiap perbedaan yang ada agar tercipta suasana masyarakat yang bersatu dan saling melengkapi.

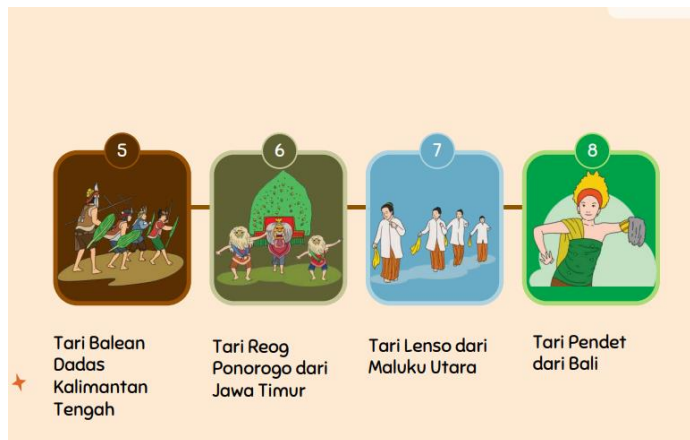
A
G

3. Tambahkan asal daerah pada bagian contoh tari yang disebutkan dalam gambar.

SEBELUM DIREVISI



SETELAH DIREVISI



4. Berikan penjelasan singkat dari masing-masing tari yang disebutkan.

SEBELUM DIREVISI

Selain itu, masih terdapat banyak tarian tradisional dari 34 provinsi di Indonesia yaitu:

No.	Nama Provinsi	Nama Tarian Tradisional
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Tari Ratoeh Jaro
2.	Sumatra Utara	Tari Tor-tor
3.	Sumatra Barat	Tari Piring
4.	Riau	Tari Tandak
5.	Kepulauan Riau	Tari Zapin
6.	Jambi	Tari Sekapur Sirih
7.	Sumatra Selatan	Tari Tanggai
8.	Bengkulu	Tari Andun
9.	Lampung	Tari Jangget
10.	Kepulauan Bangka Belitung	Tari kolosal "Bahtera Berteriang Tujuh"
11.	Jakarta	Tari Yapong
12.	Banten	Tari Sekar Putri
13.	Jawa Barat	Tari Jaipong
14.	Jawa Tengah	Tari Scrimpi

7

15.	Daerah Istimewa Yogyakarta	Tari Guntur Segara
16.	Jawa Timur	Tari Reog Ponorogo
17.	Bali	Tari Pendet
18.	Nusa Tenggara Barat	Tari Mpaa Lenggo
19.	Nusa Tenggara Timur	Tari Cerana
20.	Kalimantan Barat	Tari Monong
21.	Kalimantan Tengah	Tari Balean Dadas
22.	Kalimantan Timur	Tari Perang atau Tari Kancet Papatay
23.	Kalimantan Selatan	Tari Baksa Kembang
24.	Kalimantan Utara	Tari Bangun
25.	Gorontalo	Tari Dana-dana
26.	Sulawesi Utara	Tari Maengket
27.	Sulawesi Tengah	Tari Peule Cinde
28.	Sulawesi Selatan	Tari Kipas
29.	Sulawesi Tenggara	Tari Balumpa

8

30.	Sulawesi Barat	Tari Sayo Sitendean
31.	Maluku Utara	Tari Lenso
32.	Maluku	Tari Cakalele
33.	Papua	Tari Selamat Datang
34.	Irian Jaya Barat	Tari Musyoh

9

SETELAH DIREVISI

Selain itu, masih terdapat banyak tarian tradisional dari 34 provinsi di Indonesia, yaitu:

No.	Nama Provinsi	Nama Tarian Tradisional	Keterangan
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Tari Ratoeh Jaroe	Tari Ratoeh Jaroe ditampilkan untuk menyebarkan pengaruh islam pada masyarakat melalui tutur bahasa.
2.	Sumatra Utara	Tari Tor-tor	Tari Tor-tor ditampilkan dalam acara ritual yang berhubungan dengan roh.
3.	Sumatra Barat	Tari Piring	Tari Piring ditampilkan untuk menyambut tamu atau menghormati para tamu yang datang.
4.	Riau	Tari Tandak	Tari Tandak ditampilkan sebagai tarian pergaulan di daerah setempat.
5.	Kepulauan Riau	Tari Zapin	Tari Zapin ditampilkan sebagai media dakwah islam melalui syair lagu yang didendangkan.
6.	Jambi	Tari Sekapur Sirih	Tari Sekapur Sirih ditampilkan sebagai pelengkap dalam persembahan pada upacara adat atau keagamaan di daerah tersebut.
7.	Sumatra Selatan	Tari Tanggai	Tari Tanggai ditampilkan untuk menyambut kedatangan tamu istimewa, seperti acara perkawinan.
8.	Bengkulu	Tari Andun	Tari Andun ditampilkan ketika menjemput kedatangan tamu di daerah tersebut.
9.	Lampung	Tari Jangget	Tari Jangget ditampilkan sebagai pelengkap upacara adat atau keagamaan pada acara tertentu di daerah tersebut.

10.	Kepulauan Bangka Belitung	Tari kolosal "Bahtera Berteriang Tujuh"	Tari kolosal "Bahtera Berteriang Tujuh" ditampilkan ketika festival, acara adat, dan menyambut kedatangan tamu.
11.	Jakarta	Tari Yaping	Tari Yaping adalah ditampilkan untuk menghormati tamu Negara yang berkunjung ke Jakarta.
12.	Banten	Tari Sekar Putri	Tari Sekar Putri ditampilkan untuk menggambarkan perilaku gadis keraton kesundaan.
13.	Jawa Barat	Tari Jaipong	Tari Jaipong ditampilkan ketika acara formal pemerintah maupun hajatan.
14.	Jawa Tengah	Tari Serimpi	Tari Serimpi ditampilkan pada setiap persembahan untuk upacara di kerajaan.
15.	Daerah Istimewa Yogyakarta	Tari Guntur Segara	Tari Guntur Segara ditampilkan untuk menggambarkan peperangan antara Raden Guntur Segara dengan Raden Jaya Sena.
16.	Jawa Timur	Tari Reog Ponorogo	Tari Reog Ponorogo ditampilkan ketika festival.
17.	Bali	Tari Pendet	Tari Pendet ditampilkan sebagai bentuk ucapan selamat datang.
18.	Nusa Tenggara Barat	Tari Mpa Lenggong	Tari Mpa Lenggong ditampilkan untuk menyambut hari kelahiran Nabi Muhammad SAW.

Act
So t

19.	Nusa Tenggara Timur	Tari Cerana	Tari Cerana ditampilkan untuk menyambut tamu yang datang pada acara perkawinan maupun acara pertunjukan yang diadakan pemerintah.
20.	Kalimantan Barat	Tari Monong	Tari Monong ditampilkan untuk menolak penyakit.
21.	Kalimantan Tengah	Tari Balean Dadas	Tari Balean Dadas ditampilkan untuk memohon kesembuhan dan diberi kekuatan atas segala cobaan.
22.	Kalimantan Timur	Tari Perang atau Tari Kancet Papatay	Tari Perang ditampilkan untuk menceritakan perang pahlawan Dayak Kenyah ketika melawan musuh.
23.	Kalimantan Selatan	Tari Baksa Kembang	Tari Baksa Kembang ditampilkan untuk menyambut tamu.
24.	Kalimantan Utara	Tari Bangun	Tari Bangun ditampilkan oleh satu perempuan untuk menyembuhkan orang sakit.
25.	Gorontalo	Tari Dana-dana	Tari Dana-dana ditampilkan sebagai tarian pergaulan remaja di daerah tersebut.
26.	Sulawesi Utara	Tari Maengket	Tari Maengket ditampilkan setelah panen hasil kebun.
27.	Sulawesi Tengah	Tari Peule Cinde	Tari Peule Cinde ditampilkan untuk menyambut tamu agung.

Act
So t

28.	Sulawesi Selatan	Tari Kipas	Tari Kipas ditampilkan sebagai tarian pelepas lelah setelah bermain padi.
29.	Sulawesi Tenggara	Tari Balumpa	Tari Balumpa ditampilkan sebagai tarian selamat datang dalam menyambut tamu agung.
30.	Sulawesi Barat	Tari Sayo Sitendean	Tari Sayo Sitendean ditampilkan untuk menyambut tamu dipesta perkawinan.
31.	Maluku Utara	Tari Lenso	Tari Lenso ditampilkan untuk menceritakan seorang pemuda Minahasa yang mencari jodoh atau istri.
32.	Maluku	Tari Cakalele	Tari Cakalele ditampilkan untuk menyambut tamu agung, seperti tokoh agama dan pejabat pemerintah yang berkunjung ke Maluku.
33.	Papua	Tari Selamat Datang	Tari Selamat Datang ditampilkan sebagai bentuk kegenairan hati penduduk dalam menyambut tamu yang dihormati.
34.	Papua Barat	Tari Musyoh	Tari Musyoh ditampilkan untuk menenangkan arwah suku adat papua yang meninggal karena kecelakaan.

Act
So t

5. Perlu pengaturan spasi antar soal.
6. Judul menurun dan mendatar ditebalkan.
7. Letak gambar soal sebaiknya dipindah ke sebelah kanan soal.

SEBELUM DIREVISI

Mendatar

2 Gambar tersebut merupakan tarian tradisional yang berasal dari...



4 Kita bisa mempelajari tarian tradisional dari daerah lain sebagai bentuk...

5 Tari Sekapur Sirih merupakan tarian tradisional yang berasal dari...

7 Dengan menyukuri setiap perbedaan, maka akan tercipta suasana masyarakat yang bersatu dan saling...

8 Tarian tradisional menyajikan keindahan gerakan dan mempunyai makna yang dituangkan dalam media...

10 Gambar tersebut merupakan tarian tradisional yang berasal dari...



13

Menurun

1 Tari mempunyai komponen gerak ekspresif sehingga dapat menggerakkan...orang yang melihatnya.

3 Perbedaan tidak boleh menjadi...persatuan

6 Tari Andun merupakan tarian tradisional yang berasal dari...

9 Tari Tandak merupakan tarian tradisional yang berasal dari...

12

SETELAH DIREVISI

Mendatar

- 2 Gambar tersebut merupakan tarian tradisional yang berasal dari...



- 4 Kita bisa mempelajari tarian tradisional dari daerah lain sebagai bentuk...
5 Tari sekapur sirih merupakan tarian yang ditampilkan sebagai pelengkap dalam persembahan pada upacara adat atau keagamaan. Tarian tersebut berasal dari...
7 Dengan mensyukuri setiap perbedaan, maka akan tercipta suasana masyarakat yang bersatu dan saling...
8 Tarian tradisional menyajikan keindahan gerakan dan mempunyai makna yang dituangkan dalam media...
10 Gambar tersebut merupakan tarian tradisional yang berasal dari...



Activ
Go to

Menurun

- 1 Tari mempunyai komponen gerak ekspresif sehingga dapat menggerakkan...orang yang melihatnya.
3 Perbedaan tidak boleh menjadi...persatuan
6 Tari Andun merupakan tarian yang ditampilkan untuk menyambut kedatangan tamu. Tarian tersebut berasal dari...
9 Tari Tandak merupakan tarian yang ditampilkan sebagai tarian pergaulan. Tarian tersebut berasal dari...

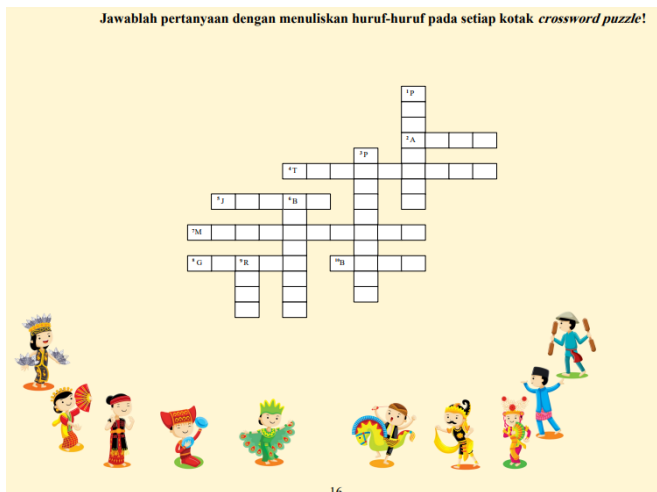
Acti
Go to

8. Nomor kolom TTS diperjelas.
9. Media dilengkapi huruf inisial atau akhiran dari kunci jawaban.

SEBELUM DIREVISI



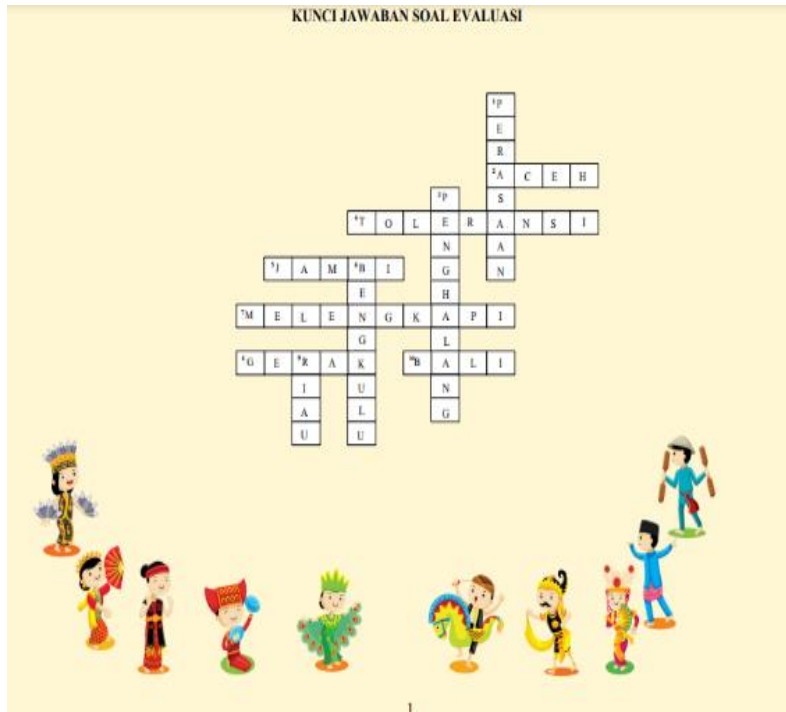
SETELAH DIREVISI



10. Kunci jawaban pada bagian terpisah.

SETELAH DIREVISI

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : PKn
Kelas/Semester : III/II
Tema 5 : Cuaca
Subtema 3 : Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia
Pembelajaran : 5
Materi : Keberagaman Tarian Tradisional di Indonesia
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1.	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2.	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan Negara.
3.	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4.	Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	3.4.1 Mengidentifikasi keberagaman tarian tradisional di Indonesia (CI Mengingat).

	3.4.2 Menjelaskan keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C2 Memahami). 3.4.3 Mengklasifikasikan keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C4 Menganalisis). 3.4.4 Menunjukkan keberagaman tarian tradisional di Indonesia (C1 Mengingat).
--	---

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*, siswa mampu mengidentifikasi keberagaman tarian tradisional di Indonesia.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*, siswa mampu menjelaskan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*, siswa mampu mengklasifikasikan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.
4. Dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*, siswa mampu menunjukkan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.

D. Materi

1. Keberagaman.
2. Tarian Tradisional di Indonesia.

E. Metode, Strategi, Pendekatan, Media, dan Sumber Pembelajaran

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan.

Strategi : *Crossword puzzle*.

Pendekatan : Saintifik.

Media : LCD, papan tulis, dan laptop.

Sumber :

1. Ambarwati, Yetty, "Perancangan Buku Ayo Keliling Indonesia sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia pada Anak-anak", *Tugas Akhir*, Surakarta: Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Sebelas Maret, 2012.

2. Chairani, Nurrachma Dinda, "Bedepap", *Tugas Akhir*, Yogyakarta: Jurusan Tari Institut Seni Indonesia, 2020.
3. Elas, Erina, "Keunikan Acara Adat Bakar Batu dan Noken sebagai Daya Tarik Wisata Budaya Masyarakat di Papua", *Jurnal Ilmiah Domestic Case Study*, Yogyakarta: Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarukmo, 2018.
4. Gebrina, Riska, "Bentuk Penyajian Tari Kreasi Ratoeh Jaroe di Sanggar Budaya Aceh Nusantara (Buana, Banda Aceh)", *Invensi (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni)*, Vol. 3, No. 2, tahun 2018.
5. Indrawati, D., *Tari-tarian Tradisional Indonesia*, Sukoharjo: CV Graha Printama Selaras, 2019.
6. Kusumawati, Yun dan Panca Ariguntar, *Tema 5 Cuaca: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk Siswa SD/MI Kelas III*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
7. Leksono, Agus, "Menjaga Keberagaman di Indonesia", *Tanggon Kosala: Jurnal Akademi Kepolisian*, Vol. 7, No. 1, tahun 2018.
8. Marsan, Nur Sekreningsih dan Mia Juliana Siregar, "Menghidupkan Identitas Kepulauan Riau melalui Seni Tari Tradisional", *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, Vol. 5, No. 1, tahun 2021.
9. Muryanto, *Mengenal Seni Tari Indonesia*, Semarang: ALPRIN, 2019.
10. Pradewi, Sellyana dan Wahyu Lestari, "Eksistensi Tari Opak Abang sebagai Tari Daerah Kabupaten Kendal", *Jurnal Seni Tari*, Vol. 1, No. 1, tahun 2012.
11. S, Nurdianti., *Tari Sayo Sitendean di Kalumpang Kabupaten Mamuju Sulawesi Barat*, *Skripsi*, Makassar: Jurusan Seni Pertunjukan Universitas Negeri Makassar, 2019.
12. Yulaikha, Lilis, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Sukoharjo: CV Hasan Pratama, 2020.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. 2. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa. 3. Guru memberikan motivasi kemudian mengecek	10 Menit

	kesiapan belajar siswa. 4. Guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari.	
Isi	1. Mengamati a. Guru meminta siswa mengamati media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> yang ditayangkan. 2. Menanya a. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi pada media yang diamati: 1) Apakah yang kalian ketahui tentang tari? 2) Apa sajakah macam-macam tarian yang kalian ketahui? 3. Mengeksplorasi a. Guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia. b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. 4. Mencoba a. Guru membentuk kelompok diskusi. b. Guru membagikan <i>crossword puzzle</i> kepada setiap kelompok. c. Guru menginstruksikan tugas yang akan didiskusikan. d. Guru memberikan batas waktu untuk mengerjakan <i>crossword puzzle</i>. e. Guru meminta perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya. f. Guru memberikan hadiah kepada perwakilan kelompok yang dapat menjawab soal dengan cepat dan tepat. 5. Mengkomunikasikan a. Guru memberikan konfirmasi jawaban dan penguatan materi kepada siswa. b. Guru menanyakan pemahaman siswa mengenai materi yang sudah dipelajari.	50 Menit

Penutup	1. Guru membimbing siswa untuk memberikan kesimpulan dan melakukan refleksi. 2. Guru memberikan tugas rumah untuk menghafalkan macam-macam tarian tradisional. 3. Guru memberikan pesan moral dan informasi materi berikutnya. 4. Guru bersama siswa menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan hamdallah bersama, kemudian guru mengucapkan salam.	10 Menit
----------------	--	---------------------

G. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Kognitif (Pengetahuan)

- a. Teknik Penilaian : Soal *crossword puzzle*.
- b. Bentuk Instrumen : Terlampir.

Guru PKn Kelas III,



Siti Juwariyah, S.Pd.I.

Pati, 15 Maret 2022

Peneliti,



Devi Alfina Rahmawati

Mengetahui,
Kepala Madrasah,

Sunadi, S.Pd.I.



DOKUMENTASI PENELITIAN



Uji coba soal di kelas IV.



Pemberian *pretest* kelas eksperimen.



Guru menjelaskan materi



Proses diskusi



Guru memantau jalannya diskusi



Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi.



Guru memberikan hadiah kepada perwakilan kelompok yang dapat menjawab soal dengan cepat dan tepat.



Pemberian *posttest* kelas eksperimen.

Lampiran 22

LEMBAR OBSERVASI GURU

Madrasah : MI Matholi'un Najah Pati

Kelas/Semester : III/II

Mata Pelajaran : PKn

Materi : Keberagaman Tarian Tradisional di Indonesia

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
I.	Pendahuluan					
1.	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa.					√
2.	Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa.					√
3.	Guru memberikan motivasi kemudian mengecek kesiapan belajar siswa.				√	
4.	Guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari.				√	
II.	Isi					
1.	Mengamati					

a.	Guru meminta siswa mengamati media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> yang ditayangkan.					√
2.	Menanya					
a.	Guru bertanya kepada siswa mengenai materi pada media yang diamati: 1) Apakah yang kalian ketahui tentang tari? 2) Apasajakah macam-macam tarian yang kalian ketahui?					√
3.	Mengeksplorasi					
a.	Guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi keberagaman tarian tradisional di Indonesia.				√	
b.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.				√	
4.	Mencoba					
a.	Guru membentuk kelompok diskusi.					√
b.	Guru membagikan <i>crossword puzzle</i> kepada setiap kelompok.					√
c.	Guru menginstruksikan tugas yang akan didiskusikan.					√

d.	Guru memberikan batas waktu untuk mengerjakan <i>crossword puzzle</i> .					√
e.	Guru meminta perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya.				√	
f.	Guru memberikan hadiah kepada perwakilan kelompok yang dapat menjawab soal dengan cepat dan tepat.				√	
5.	Mengkomunikasikan					
a.	Guru memberikan konfirmasi jawaban dan penguatan kepada siswa.				√	
b.	Guru menanyakan pemahaman siswa mengenai materi yang sudah dipelajari.					√
III	Penutup					
1.	Guru membimbing siswa untuk memberikan kesimpulan dan melakukan refleksi.			√		
2.	Guru memberikan tugas rumah untuk menghafalkan macam-macam tarian tradisional di Indonesia.				√	
3.	Guru memberikan pesan moral dan informasi materi berikutnya.					√

4.	Guru bersama siswa menutup proses pembelajaran dengan mengucap hamdallah bersama, kemudian guru mengucapkan salam.					√
Nilai		90				

Kategori Skor:

1. Sangat Baik : 5
2. Baik : 4
3. Cukup Baik : 3
4. Tidak Baik : 2
5. Sangat Tidak Baik : 1

Kategori Nilai

Rentang Nilai	Kategori
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
60-69	Jelek
<60	Sangat Jelek

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.

Pedoman Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100$

$$: \frac{90}{100} \times 100$$

$$: \frac{9000}{100}$$

$$: 90$$

Pati, 15 Maret 2022

Observer,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Siti Juwariyah'.

Siti Juwariyah, S.Pd.I.

Lampiran 23

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Madrasah : MI Matholi'un Najah Pati

Kelas/Semester : III/II

Mata Pelajaran : PKn

Materi : Keberagaman Tarian Tradisional di Indonesia

No.	Aspek yang diamati (indikator)	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa mampu mengidentifikasi keberagaman tarian tradisional di Indonesia.					√
2.	Siswa mampu menjelaskan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.		√			
3.	Siswa mampu mengklasifikasikan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.					√
4.	Siswa mampu menunjukkan keberagaman tarian tradisional di Indonesia.				√	
Nilai		80				

Kategori Skor:

1. Sangat Baik (Jika 18 siswa mencapai indikator) : 5
2. Baik (Jika 13-17 siswa mencapai indikator) : 4
3. Cukup Baik (Jika 8-12 siswa mencapai indikator) : 3
4. Tidak Baik (Jika 2-7 siswa mencapai indikator) : 2
5. Sangat Tidak Baik (Jika 1 siswa mencapai indikator) : 1

Kategori Nilai

Rentang Nilai	Kategori
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
60-69	Jelek
<60	Sangat Jelek

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang diperoleh siswa.

$$\text{Pedoman Penilaian} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100$$

$$: \frac{16}{20} \times 100$$

$$: \frac{1600}{20}$$

$$: 80$$

Pati, 15 Maret 2022

Observer,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Devi' followed by a stylized surname.

Devi Alfina Rahmawati

PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA GURU

Narasumber : Ibu Siti Juwariyah, S.Pd.I.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah ibu pernah menerapkan strategi pembelajaran <i>crossword puzzle</i> pada pembelajaran PKn?	Saya belum pernah menerapkan strategi pembelajaran <i>crossword puzzle</i> dalam pembelajaran PKn.
2.	Apakah strategi yang sering digunakan guru dalam pembelajaran PKn?	Menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan.
3.	Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PKn?	Terdapat beberapa siswa yang nilai PKnnya masih di bawah KKM (70).
4.	Apakah siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PKn?	Masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, pasif, dan mengobrol sendiri.
5.	Apa kendala/hambatan guru yang dialami guru pada pembelajaran PKn?	Guru masih menggunakan buku cetak dan jarang menggunakan bantuan media.

PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA SISWA

Narasumber : Laily Nur Hidayah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu senang belajar menggunakan media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ?	Ya, saya senang belajar menggunakan media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> .
2.	Apakah media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> mendorong keingintahuan siswa dalam belajar?	Ya, karena ingin tahu jawaban yang benar.
3.	Apakah media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> memudahkan siswa dalam mengerjakan soal?	Ya, karena ada inisial kunci jawabannya.
4.	Apakah kamu merasa jenuh ketika menggunakan media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ?	Tidak, karena asyik dan menyenangkan.
5.	Apakah kamu ingin menggunakan media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> pada materi yang lain?	Ya, supaya bisa belajar sambil bermain.

NILAI KOEFISIEN KORELASI

Tabel Nilai Koefisien Korelasi Rho Dari Spearman*

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

NILAI KRITIS UJI LILIEFORS

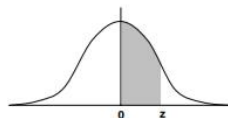
Nilai Kritis Uji Liliefors

Ukuran Sampel	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
15	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,289	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
> 30	1,031	0,886	0,805	0,768	0,736
	$\sqrt{n}$	$\sqrt{n}$	$\sqrt{n}$	$\sqrt{n}$	$\sqrt{n}$

KURVA NORMAL DISTRIBUSI Z

Distribusi Z

Kumulatif sebaran frekuensi normal
(Area di bawah kurva normal baku dari 0 sampai z)



z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990
3.1	0.4990	0.4991	0.4991	0.4991	0.4992	0.4992	0.4992	0.4992	0.4993	0.4993
3.2	0.4993	0.4993	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4995	0.4995	0.4995
3.3	0.4995	0.4995	0.4995	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4997
3.4	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4998
3.5	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998
3.6	0.4998	0.4998	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.7	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.8	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.9	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000

TABEL NILAI T

Tabel Nilai "t" Untuk Berbagai df*

DF	Signifikansi Level			
	one-tail = 0,05	0,025	0,005	0,0005
	two-tail = 0,10	0,05	0,01	0,001
1	6,314	12.706	63.357	636.619
2	2,920	4.303	9.925	31.598
3	2.353	3.182	5.841	12.941
4	2.132	2.776	4.604	8.610
5	2,015	2.571	4.032	6.895
6	1,943	2.447	3.707	5.959
7	1,895	2.365	3.499	5.405
8	1,860	2.306	3.355	5.041
9	1.833	2.262	3.25	4.781
10	1.812	2.228	3.169	4.587
11	1.796	2.201	3.106	4.437
12	1.782	2.179	3.055	4.318
13	1.771	2.160	3.012	4.221
14	1.761	2.145	2.977	4.14
15	1.753	2.131	2.947	4.073
16	1.746	2.120	2.921	4.015
17	1.74	2.110	2.8989	3.965
18	1.734	2.100	2.878	3.922
19	1.729	2.093	2.861	3.883
20	1.725	2.086	2.845	3.850
21	1.721	2.080	2.831	3.819
22	1.717	2.074	2.819	3.792
23	1.714	2.069	2.807	3.767
24	1.711	2.064	2.797	3.745
25	1.708	2.060	2.787	3.725
26	1.706	2.056	2.779	3.707
27	1.703	2.052	2.771	3.690
28	1.701	2.048	2.763	3.674
29	1.699	2.045	2.756	3.659
30	1.697	2.042	2.750	3.646
40	1.684	2.021	2.704	3.551
60	1.671	2.000	2.660	3.460
120	1.658	1.980	2.617	3.373

TABEL ORDINAT KURVA NORMAL

Tabel Ordinatif pada Kurva Normal					
P	P	ordinat	P	P	ordinat
0,005	0,995	0,01446	0,255	0,745	0,32111
0,010	0,990	0,02665	0,260	0,740	0,32437
0,015	0,985	0,03787	0,265	0,735	0,32754
0,020	0,980	0,04842	0,270	0,730	0,33065
0,025	0,975	0,05845	0,275	0,725	0,33367
0,030	0,970	0,06804	0,280	0,720	0,33662
0,035	0,965	0,07727	0,285	0,715	0,33950
0,040	0,960	0,08617	0,290	0,710	0,34230
0,045	0,955	0,09479	0,295	0,705	0,34534
0,050	0,950	0,10314	0,300	0,700	0,34769
0,055	0,945	0,11124	0,305	0,695	0,35028
0,060	0,940	0,11912	0,310	0,690	0,35279
0,065	0,935	0,12679	0,315	0,685	0,35524
0,070	0,930	0,13427	0,320	0,680	0,35761
0,075	0,925	0,14156	0,325	0,675	0,35992
0,080	0,920	0,14867	0,330	0,670	0,36215
0,085	0,915	0,15561	0,335	0,665	0,36431
0,090	0,910	0,16239	0,340	0,660	0,36641
0,095	0,905	0,16902	0,345	0,655	0,36844
0,100	0,900	0,17550	0,350	0,650	0,37040
0,105	0,895	0,18184	0,355	0,645	0,37229
0,110	0,890	0,18804	0,360	0,640	0,37412
0,115	0,885	0,19410	0,365	0,635	0,37588
0,120	0,880	0,20004	0,370	0,630	0,37757
0,125	0,875	0,20585	0,375	0,625	0,37920
0,130	0,870	0,21155	0,380	0,620	0,38076
0,135	0,865	0,21712	0,385	0,615	0,38225
0,140	0,860	0,22258	0,390	0,610	0,38368
0,145	0,855	0,22792	0,395	0,605	0,38504
0,150	0,850	0,23316	0,400	0,600	0,38634
0,155	0,845	0,23829	0,405	0,595	0,38758
0,160	0,840	0,24331	0,410	0,590	0,38875
0,165	0,835	0,24823	0,415	0,585	0,38985
0,170	0,830	0,25305	0,420	0,580	0,39089
0,175	0,825	0,25778	0,425	0,575	0,39187
0,180	0,820	0,26240	0,430	0,570	0,39279
0,185	0,815	0,26693	0,435	0,565	0,39364
0,190	0,810	0,27137	0,440	0,560	0,39442
0,195	0,805	0,27571	0,445	0,555	0,39515
0,200	0,800	0,27996	0,450	0,550	0,39581
0,205	0,795	0,28413	0,455	0,545	0,39640
0,210	0,790	0,28820	0,460	0,540	0,39694
0,215	0,785	0,29219	0,465	0,535	0,39741
0,220	0,780	0,29609	0,470	0,530	0,39781
0,225	0,775	0,29991	0,475	0,525	0,39816
0,230	0,770	0,30365	0,480	0,520	0,39844
0,235	0,765	0,30730	0,485	0,515	0,39866
0,240	0,760	0,31087	0,490	0,510	0,39882
0,245	0,755	0,31437	0,495	0,505	0,39891
0,250	0,750	0,31778	0,500	0,500	0,39894

TABEL R

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

SURAT PENUNJUKKAN DOSBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang Telp. 024-7601295
Fax. 7615387

Nomor : 136/Un.10.03/J.5/DA.04.09.a/01/2022
Lamp : -
Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Semarang, 13 Januari 2022

Kepada Yth.
Nur Khikmah, M.Pd.I

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Devi Alfina Rahmawati
NIM : 1803096083
Judul : **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD
PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA
KELAS III MI MATHOLI'UN NAJAH TLOGOSARI
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Dan menunjuk:

Nur Khikmah, M.Pd.I Sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n. Dekan
Mengetahui,
A.n. Dekan PGMI,

Nur Khikmah, M.Ag., M. Pd
NIP. 197601302005012001

Tembusan disampaikan kepada Yth:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

SURAT IZIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang Telp. 024-7601295
Fax. 7615387

Nomor: 1381/Un.10.3/D1/TA.00.01/03/2022

10 Maret 2022

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Devi Alfina Rahmawati

NIM : 1803096083

Yth.

Kepala MI Matholi'un Najah Pati
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa:

Nama : Devi Alfina Rahmawati

NIM : 1803096083

Alamat : Ds. Tlogosari RT 05/RW 04, Kec. Tlogowungu, Kab. Pati

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa Kelas III MI Matholi'un Najah Pati

Pembimbing :

1. Nur Khikmah, M.Pd.I

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 2 minggu, mulai tanggal 10 Maret 2022 sampai dengan tanggal 24 Maret 2022.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Tembusan :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN RISET



SURAT KETERANGAN

Nomor : 38/KA/MI/MN/III/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MI Matholi'un Najah Tlogosari
Tlogowungu Pati menerangkan bahwa:

Nama : Devi Alfina Rahmawati
NIM : 1803096083
Universitas : UIN Walisongo Semarang
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan

Benar-benar telah melaksanakan Riset di MI Matholi'un Najah Tlogosari Tlogowungu
Pati pada tanggal 10 Maret sampai dengan tanggal 24 Maret 2022.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan
sebagaimana mestinya.

Pati, 24 Maret 2022
Kepala MI Matholi'un Najah

Kuhadi, S.Pd.I

SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan, Telp/Fax (024) 7601295/7615387 Semarang 50185

SURAT KETERANGAN

Nomor : 1370/Un.10.3/K/DA.04.09/03/2022

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama : Devi Alfina Rahmawati
Tempat Tanggal Lahir : Pati, 20 November 2000
NIM : 1803096083
Program/Semester/Tahun : S1/VIII/2022
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Ds. Tlogosari RT 05/RW 04, Kec. Tlogowungu, Kab. Pati

Bahwa yang bersangkutan : Devi Alfina Rahmawati

Telah menyelesaikan semua mata kuliah dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**.

Surat keterangan ini diberikan untuk keperluan **Pendaftaran Ujian Komprehensif**.

Demikian harap maklum bagi yang berkepentingan.

Semarang, 01 Maret 2022

An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha



Hj. Siti Khotimah, S.Ag., MM
NIP. 19681010 199703 2 001

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Devi Alfina Rahmawati
2. Tempat & Tgl. Lahir : Pati, 20 November 2000
3. Alamat Rumah : Desa Tlogosari RT 05/RW 04,
Kecamatan Tlogowungu, Kabupaten
Pati
4. HP : 082186079910
5. Email : devialfina941@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. RA Matholi'un Najah Pati
Tahun 2005 – 2006
2. MI Matholi'un Najah Pati
Tahun 2006 – 2012
3. MTS Matholi'un Najah Pati
Tahun 2012 – 2015
4. MA Salafiyah Kajen
Tahun 2015 – 2018
5. UIN Walisongo Semarang

Semarang, 24 Juni 2022



Devi Alfina Rahmawati
NIM: 1803096083