



**PENGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV B SD NEGERI  
JEMBER LOR 02 PADA MATA PELAJARAN IPA POKOK  
BAHASAN PERUBAHAN PENAMPAKAN PADA  
BUMI DAN BENDA LANGIT TAHUN  
AJARAN 2014/2015**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Dyah Widya Retno**

**NIM 110210204040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2015**



**PENGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV B SD NEGERI  
JEMBER LOR 02 PADA MATA PELAJARAN IPA POKOK  
BAHASAN PERUBAHAN PENAMPAKAN PADA  
BUMI DAN BENDA LANGIT TAHUN  
AJARAN 2014/2015**

**SKRIPSI**

**Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:**

**Dyah Widya Retno**

**NIM 110210204040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2015**

## PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, dengan segala ketulusan dan keikhlasan, kupersembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahku Suprpto dan Ibuku Sumiaten karena beliau saya bisa menjadi orang sukses dan doa beliau yang selalu hadir menemani setiap langkahku. Terima kasih atas kasih sayang, nasihat, motivasi dan perjuangannya, semoga Allah memberikan yang terbaik bagi beliau.
2. Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

**MOTTO**

“Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah: 5) \*)

“Allah tidak akan membebani seorang anak manusia di luar batas kemampuannya.” (QS. Al-Baqarah: 286) \*\*)



---

\*) <http://quranmulia.wordpress.com>

\*\*\*) <http://www.darussalaf.or.id>

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dyah Widya Retno

NIM : 110210204040

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi Dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggungjawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 17 Juni 2015

Yang menyatakan,

Dyah Widya Retno

NIM 110210204040

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV B SD NEGERI  
JEMBER LOR 02 PADA MATA PELAJARAN IPA POKOK  
BAHASAN PERUBAHAN PENAMPAKAN PADA  
BUMI DAN BENDA LANGIT TAHUN  
AJARAN 2014/2015**

**SKRIPSI**

diajukan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Jurusan Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh:

**Nama Mahasiswa : Dyah Widya Retno**  
**NIM : 110210204040**  
**Angkatan Tahun : 2011**  
**Daerah Asal : Banyuwangi**  
**Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 01 Desember 1993**  
**Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/S1-PGSD**

**Disetujui Oleh:**

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

**Drs. Nuriman, Ph.D.**  
NIP 19650601 199302 1 001

**Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19830806 200912 2 006

**SKRIPSI**

**PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV B SD NEGERI  
JEMBER LOR 02 PADA MATA PELAJARAN IPA POKOK  
BAHASAN PERUBAHAN PENAMPAKAN PADA  
BUMI DAN BENDA LANGIT TAHUN  
AJARAN 2014/2015**

Oleh

Dyah Widya Retno  
NIM 110210204040

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Drs. Nuriman, Ph.D.

Dosen Pembimbing II : Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi Dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Rabu, 17 Juni 2015

Tempat : Gedung 3 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

**Drs. Singgih Bektiarso, M.Pd.**

NIP 19610824 198601 1 001

**Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.**

NIP 19830806 200912 2 006

Anggota I

Anggota II

**Drs. Mutrofin, M.Pd.**

NIP 19620831 198702 1 001

**Drs. Nuriman, Ph.D.**

NIP 19650601 199302 1 001

Mengesahkan,  
Dekan FKIP Universitas Jember

**Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.**

NIP 19540501 198303 1 005

## RINGKASAN

**Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi Dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015;** Dyah Widya Retno, 110210204040; 2015; 61 Halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univeritas Jember.

Dalam teori pembelajaran kognitif, model belajar pemrosesan informasi, selama kegiatan pembelajaran terdapat stimulus yang berupa materi pembelajaran yang akan masuk ke dalam sistem ingatan untuk periode waktu terbatas. Untuk bisa disimpan dalam ingatan jangka panjang, pemrosesan informasi harus disertai dengan proses pengendalian pelaksanaan, seperti tindakan pengulangan dan pembiasaan. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam tahap pemrosesan informasi dan proses pengendalian pelaksanaan. Dalam mata pelajaran IPA, terdapat materi yang banyak memiliki istilah-istilah asing yang masih jarang didengar oleh siswa usia SD. Untuk dapat mempelajarinya dengan mudah guru dapat memanfaatkan penggunaan media yang dapat membantu siswa dalam mengolah informasi, terutama dalam kegiatan pengulangan dan pembiasaan.

Permasalahan dalam pembelajaran IPA tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media *Crossword puzzle* sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV B melalui penggunaan media *Crossword puzzle* dalam pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit di SD Negeri Jember Lor 02 tahun ajaran 2014/2015? Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV B melalui penggunaan media *Crossword puzzle* dalam pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit di SD Negeri Jember Lor 02 tahun ajaran 2014/2015.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Jember Lor 02 pada siswa kelas IV B sebanyak 36 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 22 siswa

perempuan. Jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran IPA menggunakan media *Crossword puzzle* mengalami peningkatan. Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus I mencapai 73%, dan pada siklus II mencapai persentase 84%. Persentase aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 11% dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa selama pembelajaran IPA menggunakan media *Crossword puzzle* mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 51,67 dan pada siklus II sebesar 84,33, sehingga peningkatannya sebesar 32,66.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran IPA menggunakan media *Crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit di SD Negeri Jember Lor 02 tahun ajaran 2014/2015. Adapun saran yang dapat diberikan peneliti adalah media pembelajaran *Crossword puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media dan variasi dalam pembelajaran IPA agar siswa aktif dan tertarik dan pembelajaran yang dilakukan.

## PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat diselesaikannya skripsi yang berjudul “Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi Dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, MSc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliaty, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jember;
4. Drs. Nuriman, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Jember sekaligus Dosen Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
5. Agustiningsih, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Drs. Mutrofin, M.Pd., selaku Dosen Penguji dan Drs. Singgih Bektiarso, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini;
7. Drs. Hari Satrijono, M.Pd. selaku dosen wali, yang telah memberikan bimbingannya selama melaksanakan studi di Universitas Jember;
8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;

9. Kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02;
10. Kedua orang tuaku, Bapak Suprpto dan Ibu Sumiaten, yang tidak pernah lelah mendukung, menguatkan, dan memberikan kasih sayangnya, terimakasih atas bimbingan dan doanya selama ini;
11. Adikku Puji Afitasari dan Vina Setyo Winarsih, yang selalu menghibur dan menyemangatiku;
12. Keluarga dan kakak-kakakku Anonymous (Winda Unni, Ella Loui, Elsa Nchaa, Mbak Eka, Park Nobu) yang telah memberikan banyak motivasi, semangat, dan menemani hari-hariku susah senang selama di bangku perkuliahan;
13. Teman-temanku di kost Al-Catraz (Ida Djamhari, Nado Mak'e, Nduk Mega, Mami Ratna, Mbak Tata, Rita Soler, Lusi, Mbak Trisna, Mbak Ria, Intan, Jannah, Nia, Mbak Mimi, Mbak Arlin, Mbak Cindy, Anas Lingling, Mbak Tutus, Mbak Lina, Ninik, Anik, Indah) yang selalu memberikan semangat kepadaku dan memberikan hiburan;
14. Teman-temanku (Mbak Ika, Mbak Fafa, Mbak Indah, Mbok Na, Fatim, Ima, Sila, Mas Wendy, Bu Iis, Bu Ardhin, Bu Helinda, Bu Dila, Bu Ain, Bu Firda, Bu Dea, Bu Rizki, Pak Kholil) yang telah memberikan motivasi dan semangat;
15. Semua pihak yang telah membantu baik tenaga maupun pikiran dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kritik dan saran juga diterima dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Penulis

Jember, Juni 2015

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	4
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	4
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	5
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1 Ilmu Pengetahuan Alam</b> .....	6
2.1.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam .....	6
2.1.2 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam .....	6
<b>2.2 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar</b> .....	8
2.2.1 Pembelajaran .....	8
2.2.2 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar .....	9
<b>2.3 Media Pembelajaran</b> .....	11
2.3.1 Pengetian Media Pembelajaran .....	11
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	12
2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	13

2.4 Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	15
2.5 Aktivitas Belajar .....	18
2.6 Hasil Belajar .....	21
2.7 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar .....	24
2.8 Implementasi Penggunaan Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	26
2.9 Penelitian yang Relevan .....	26
2.10 Kerangka Berfikir .....	28
2.11 Hipotesis Tindakan .....	29
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>30</b>
3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian .....	30
3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	30
3.3 Definisi Operasional .....	30
3.4 Rancangan Penelitian .....	31
3.5 Langkah-Langkah Penelitian .....	32
3.5.1 Tindakan Pendahuluan .....	32
3.5.2 Pelaksanaan Siklus .....	33
3.6 Metode Pengumpulan Data .....	34
3.6.1 Metode Observasi .....	35
3.6.2 Metode Dokumentasi .....	35
3.6.3 Metode Tes .....	35
3.7 Metode Analisis Data .....	36
3.7.1 Aktivitas Belajar Siswa .....	36
3.7.2 Hasil Belajar Siswa .....	37
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>38</b>
4.1 Jadwal Penelitian .....	38
4.2 Pelaksanaan Penelitian .....	38
4.2.1 Pelaksanaan Siklus I .....	38
4.2.2 Pembelajaran dengan Menggunakan Media <i>Crossword puzzle</i> pada Siklus I .....	44
4.2.3 Pelaksanaan Siklus II .....	44

4.2.4 Pembelajaran dengan Menggunakan Media <i>Crossword puzzle</i> pada Siklus II .....	48
<b>4.3 Hasil Penelitian</b> .....	48
4.3.1 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	48
4.3.2 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II .....	50
4.3.3 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	51
4.3.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	53
4.3.5 Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	54
4.3.6 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	54
<b>4.4 Pembahasan</b> .....	55
<b>BAB 5. PENUTUP</b> .....	58
5.1 Kesimpulan .....	58
5.2 Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	59
<b>LAMPIRAN</b> .....	62

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1	Kegiatan Pembelajaran IPA dengan Media <i>Crossword Puzzle</i> ..	26
Tabel 3.1	Kriteria Aktivitas Belajar Siswa .....	37
Tabel 3.2	Kriteria Hasil Belajar Siswa .....	37
Tabel 4.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian di SD Negeri Jember Lor 02 .....	38
Tabel 4.2	Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	49
Tabel 4.3	Analisis Kriteria Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV B Siklus I ...	49
Tabel 4.4	Aktivitas Belajar Siswa Siklus II .....	50
Tabel 4.5	Analisis Kriteria Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV B Siklus II .	50
Tabel 4.6	Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	51
Tabel 4.7	Kriteria Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Siklus I .....	53
Tabel 4.8	Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	53
Tabel 4.9	Kriteria Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Siklus II .....	54
Tabel 4.10	Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	54
Tabel 4.11	Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	55

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir .....	29
Gambar 3.1	Proses Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	32
Gambar 4.1	Diagram Analisis Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II .....	52
Gambar 4.2	Diagram Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II .....	52
Gambar 4.3	Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	55

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A	Matrik Penelitian .....	62
Lampiran B	Pedoman Pengumpulan Data .....	64
Lampiran C	Pedoman Observasi .....	65
Lampiran D	Hasil Observasi Awal .....	69
Lampiran E	Daftar Nama Siswa .....	72
Lampiran F	Daftar Nilai Ulangan Harian IPA .....	73
Lampiran G	Silabus .....	74
Lampiran H.1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I .....	77
Lampiran H.2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II .....	84
Lampiran I.1	Lembar Kerja Kelompok Siklus I .....	91
Lampiran I.2	Lembar Kerja Siswa (Individu) Siklus I .....	98
Lampiran I.3	Lembar Kerja Kelompok Siklus II .....	105
Lampiran I.4	Lembar Kerja Siswa (Individu) Siklus II .....	113
Lampiran J.1	Kisi-kisi Soal <i>Post Test</i> Siklus I .....	119
Lampiran J.2	Kisi-kisi Soal <i>Post Test</i> Siklus II .....	122
Lampiran K.1	Soal <i>Post Test</i> Siklus I .....	126
Lampiran K.2	Soal <i>Post Test</i> Siklus II .....	129
Lampiran L.1	Kunci Jawaban Soal <i>Post Test</i> Siklus I .....	132
Lampiran L.2	Kunci Jawaban Soal <i>Post Test</i> Siklus II .....	134
Lampiran M	Hasil Analisis Aktivitas Guru .....	136
Lampiran N	Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa .....	137
Lampiran O	Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa .....	145
Lampiran P	Foto Pelaksanaan Penelitian .....	149
Lampiran Q	Hasil Tes Siswa Siklus I .....	151
Lampiran R	Hasil Tes Siswa Siklus II .....	157
Lampiran S	Surat Ijin Penelitian .....	163
Lampiran T	Surat Keterangan Penelitian .....	164
Lampiran U	Biodata Mahasiswa .....	165

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tujuan dari pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik dan menjadikannya sebagai sumber daya manusia yang berkualitas. Tingkat ketercapaian tujuan pendidikan dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Semakin baik kualitas pendidikannya, maka akan semakin baik pula sumber daya manusia yang dihasilkannya. Dengan kata lain, tercapai tidaknya tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana pendidikan tersebut berlangsung dan bagaimana proses pembelajaran dialami oleh siswa sebagai peserta didik.

Lapono (2008: 1-14) mengatakan bahwa pembelajaran saat ini menekankan proses membelajarkan bagaimana belajar (*learning how to learn*), serta mengutamakan strategi mendorong dan melancarkan proses belajar peserta didik. Menurut Siddiq (2008: 1-16), sebagai sebuah sistem, proses pembelajaran merupakan perpaduan beberapa komponen pembelajaran, di mana komponen satu dengan yang lain dimanipulasikan agar terjadi saling berhubungan, saling melengkapi, dan saling bekerjasama dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Hamalik (dalam Siddiq, 2008: 1-16) mengemukakan tujuh komponen dalam pembelajaran di mana satu dengan yang lain saling terintegrasi, yaitu: komponen tujuan, siswa, guru, materi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Ketujuh komponen tersebut harus saling terintegrasi satu sama lain untuk dapat berfungsi dengan baik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, komponen materi pelajaran harus dapat terintegrasi dengan komponen media pembelajaran.

Dalam teori pembelajaran kognitif, model belajar pemrosesan informasi dengan skema Woolfolk (dalam Lapono, 2008: 1-22), selama kegiatan pembelajaran terdapat stimulus yang berupa informasi atau materi pembelajaran. Informasi tersebut akan masuk ke dalam sistem ingatan, tetapi hanya disimpan untuk periode waktu terbatas. Untuk bisa disimpan dalam ingatan jangka panjang, pemrosesan informasi harus disertai dengan proses pengendalian pelaksanaan

yang terdiri dari beberapa komponen seperti tindakan pengenalan, pengulangan, perhatian siswa, strategi pembelajaran, pemantauan, dan pembiasaan.

Menurut Asra, dkk. (2008: 5-5) media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan pesan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain sebagai penyalur pesan, media dalam pembelajaran juga dapat menarik perhatian dan minat siswa, mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, serta akan membantu guru dalam mengembangkan dan memperdalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian tentang teori pembelajaran dan pengertian media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam tahap pemrosesan informasi dan proses pengendalian pelaksanaan. Dalam tahap ini, media pembelajaran diperlukan dalam tindakan pengenalan, pengulangan, peningkatan perhatian siswa, pemantauan, dan pembiasaan.

Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Seperti mata pelajaran yang lainnya, mata pelajaran IPA membutuhkan pemilihan media yang tepat. Dalam mata pelajaran IPA, terdapat materi yang banyak memiliki istilah-istilah asing yang belum terlalu umum atau masih jarang didengar oleh siswa usia SD. Istilah-istilah tersebut akan sulit diingat oleh siswa jika siswa tidak memahami artinya. Untuk dapat mempelajarinya dengan mudah guru dapat memanfaatkan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran IPA. Media dalam pembelajaran IPA merupakan alat yang sangat dibutuhkan oleh guru IPA untuk membantu siswa dalam memahami suatu konsep saat belajar IPA. Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar, mengatasi kebosanan siswa, serta mengingatkan kembali akan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru pembelajaran IPA adalah media pembelajaran *Crossword puzzle*. *Crossword puzzle* atau teka-

teki silang atau disingkat TTS adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya biasa dibagi ke dalam kategori 'mendatar' dan 'menurun' tergantung arah kata-kata yang harus diisi.

Media *Crossword puzzle* dipilih oleh peneliti karena media ini dianggap dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran IPA dan dapat membantu siswa dalam mengolah informasi, terutama dalam kegiatan pengulangan dan pembiasaan. Selain itu, media *Crossword puzzle* dapat menarik minat siswa dalam belajar serta menyenangkan dalam penggunaannya. Dalam penerapannya, siswa dapat menyelesaikan suatu masalah dengan cara melengkapi susunan teka-teki silang. Media *Crossword puzzle* mampu melibatkan semua siswa untuk aktif berfikir dalam pembelajaran pada waktu mengisi teka-teki silang (*Crossword puzzle*), mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, merangsang siswa untuk tidak bosan dan tetap fokus pada pembelajaran sehingga hasil belajar lebih bermakna dan mudah diingat.

Media *Crossword puzzle* dipilih oleh peneliti karena media ini dianggap dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran IPA, terutama pada materi-materi yang banyak menggunakan istilah ilmiah. Media ini dapat mengembangkan kreativitas karena siswa dapat berlatih menyusun huruf menjadi kata-kata bermakna sesuai konteks permasalahannya. Penggunaan media *Crossword puzzle* juga dapat mengurangi kejenuhan, membuat lebih interaktif, dan menumbuhkan antusiasme peserta didik saat proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Pemilihan media *Crossword puzzle* diperkuat dengan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Khurin'in (2012) berjudul "Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia di SD Negeri Banjarsengon 01 Jember Tahun Pelajaran 2011/2012". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari 85% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II.

Hasil analisis tes akhir juga mengalami peningkatan dari siklus I dengan nilai ketuntasan hanya mencapai 72% meningkat menjadi 95% pada siklus II. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang positif dari penggunaan media pembelajaran teka-teki silang atau *Crossword puzzle*, yaitu meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian yang telah dicapai sebelumnya, maka dilakukan penelitian tindakan kelas berjudul “Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV B melalui penggunaan media *Crossword puzzle* dalam pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit di SD Negeri Jember Lor 02 tahun ajaran 2014/2015?
- 2) bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV B melalui penggunaan media *Crossword puzzle* dalam pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit di SD Negeri Jember Lor 02 tahun ajaran 2014/2015?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV B melalui penggunaan media *Crossword puzzle* dalam pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit di SD Negeri Jember Lor 02 tahun ajaran 2014/2015.
- 2) untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV B melalui penggunaan media *Crossword puzzle* dalam pembelajaran IPA pokok bahasan

Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit di SD Negeri Jember Lor 02 tahun ajaran 2014/2015.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif dalam memilih media pembelajaran yang lebih variatif, tidak membosankan bagi siswa, serta dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, terutama di SD Negeri Jember Lor 02 mata pelajaran IPA tahun ajaran 2014/2015.
- 2) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah terutama untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar.
- 3) Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh dari bangku kuliah agar dapat diterapkan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan.
- 4) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian lain yang berkaitan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Ilmu Pengetahuan Alam

#### 2.1.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menurut Djojosoediro (1999: 18) didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Definisi ini memberi pengertian bahwa IPA merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum-hukum yang bersifat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala-gejala alam.

Trianto (2007: 99) mengartikan IPA sebagai ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Sedangkan Susanto (2012: 167) menyatakan bahwa “Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.”

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah kumpulan pengetahuan tentang alam dan gejala-gejalanya yang diperoleh melalui prosedur dan sikap ilmiah. Artinya dalam pembelajaran IPA, siswa menerapkan prosedur yang berupa kegiatan siswa mengonstruksi hal yang dipelajarinya berdasarkan pengetahuannya, bukan menerima suatu hal dengan pasif, sedangkan sikap ilmiah meliputi pengembangan rasa percaya diri dalam berpendapat, berargumen, dan menentukan cara mencari tahu jawaban dari permasalahan yang timbul.

#### 2.1.2 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Trianto (2007: 100) hakikat IPA meliputi empat unsur utama. *Pertama*, sikap: rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup,

serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar. *Kedua*, proses: prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi penyusunan, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan. *Ketiga*, produk: berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum. *Keempat*, aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan Susanto (2012: 167-169) mengklasifikasikan IPA menjadi tiga bagian, yaitu ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap. *Pertama*, ilmu pengetahuan alam sebagai produk, yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. Bentuk IPA sebagai produk, antara lain: fakta-fakta, prinsip, hukum, dan teori-teori IPA. Jadi ada beberapa istilah yang dapat diambil dari pengertian IPA sebagai produk, yaitu:

1. Fakta dalam IPA, pernyataan-pernyataan tentang benda-benda yang benar-benar ada, atau peristiwa-peristiwa yang benar terjadi dan mudah dikonfirmasi secara objektif.
2. Konsep IPA merupakan suatu ide yang mempersatukan fakta-fakta IPA. Konsep merupakan penghubung antara fakta-fakta yang ada hubungannya.
3. Prinsip IPA yaitu generalisasi tentang hubungan di antara konsep-konsep IPA.
4. Hukum-hukum alam (IPA), prinsip-prinsip yang sudah diterima meskipun juga bersifat tentatif (sementara), akan tetapi karena mengalami pengujian yang berulang-ulang maka hukum alam bersifat kekal selama belum ada pembuktian yang lebih akurat dan logis.
5. Teori ilmiah merupakan kerangka yang lebih luas dari fakta-fakta, konsep, prinsip yang saling berhubungan.

*Kedua*, ilmu pengetahuan alam sebagai proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan alam. Karena IPA merupakan kumpulan fakta dan konsep, maka IPA membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan. Adapun proses dalam memahami IPA disebut dengan keterampilan proses sains (*science process skill*) adalah keterampilan yang

dilakukan oleh para ilmuwan, seperti mengamati, mengukur, mengklasifikasi, dan menyimpulkan.

*Ketiga*, ilmu pengetahuan alam sebagai sikap. Sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran sains. Hal ini sesuai dengan sikap yang harus dimiliki oleh seorang ilmuwan dalam melakukan penelitian dan mengomunikasikan hasil penelitiannya. Menurut Sulistyorini (dalam Susanto, 2012: 169), ada sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah dalam pembelajaran sains, yaitu sikap ingin tahu, ingin mendapat sesuatu yang baru, sikap kerjasama, tidak putus asa, tidak berprasangka, mawas diri, bertanggung jawab, berpikir bebas, dan kedisiplinan diri. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hakikat IPA meliputi ilmu pengetahuan alam sebagai sikap, proses, dan produk.

## **2.2 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

### **2.2.1 Pembelajaran**

Menurut Siddiq (2008: 1-3, 1-9) belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh individu dalam rangka melaksanakan pertumbuhan dan perkembangan diri. Belajar juga dapat dipahami sebagai bentuk perkembangan potensi yang ada pada diri individu, karena pada hakikatnya setiap diri individu memiliki potensi-potensi yang tidak diketahui eksistensinya sebelum dikembangkan melalui aktivitas belajar. Sedangkan istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran dan istilah belajar-mengajar. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang (guru atau yang lain) untuk membelajarkan siswa yang belajar.

Menurut Mudhofir (dalam Siddiq, 2008: 1-9, 1-10) pada garis besarnya ada empat pola pembelajaran. *Pertama*, pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga. Pola pembelajaran ini sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengingat bahan pembelajaran dan menyampaikan bahan tersebut secara lisan kepada siswa. *Kedua*, pola pembelajaran guru dan alat bantu dengan siswa. Pada pola pembelajaran ini guru sudah dibantu oleh berbagai bahan pembelajaran yang

disebut alat peraga pembelajaran dalam menjelaskan dan meragakan suatu pesan yang bersifat abstrak.

*Ketiga*, pola pembelajaran guru dan media dengan siswa. Pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbatasan guru, yang tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat menggantikan guru dalam pembelajaran. Jadi pola ini pola pembelajaran bergantian antara guru dan media dalam berinteraksi dengan siswa. Konsekuensi pola pembelajaran ini adalah harus disiapkan bahan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dan *keempat*, pola media dengan siswa atau pola pembelajaran jarak jauh menggunakan media atau bahan pembelajaran yang disiapkan.

Dengan demikian, pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswa atau menciptakan keadaan/kondisi tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Keempat pola pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya dapat digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada serta kebutuhan pada saat kegiatan pembelajaran. Namun, dari empat pola pembelajaran tersebut, seorang guru, terutama guru sekolah dasar, diharapkan tidak hanya menggunakan pola pembelajaran *pertama*, akan tetapi menggunakan pola pembelajaran *kedua* atau *ketiga*, mengingat tingkat pemikiran siswa SD yang masih pada tahap operasional konkret, agar didapat hasil pembelajaran yang maksimal.

### 2.2.2 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menurut Susanto (2012: 170) adalah pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA. Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika.

Pada proses pembelajaran, dikenal adanya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah tujuan dari suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP) dimaksudkan untuk:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP. (Susanto, 2012: 171-172).

Sesuai dengan karakteristik IPA, IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan karakteristik IPA pula, cakupan IPA yang dipelajari di sekolah tidak hanya berupa kumpulan fakta tetapi juga proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan menggunakan pengetahuan dasar IPA untuk memprediksi atau menjelaskan berbagai fenomena yang berbeda.

Menurut Djojoseoediro (1999: 21-22), cakupan dan proses belajar IPA di sekolah memiliki karakteristik tersendiri, yaitu:

1. Proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indera, seluruh proses berpikir, dan berbagai macam gerakan otot.
2. Belajar IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara (teknik).

3. Belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membantu pengamatan.
4. Belajar IPA seringkali melibatkan kegiatan-kegiatan temu ilmiah (misal seminar, konferensi atau simposium), studi kepustakaan, mengunjungi suatu objek, penyusunan hipotesis, dan yang lainnya.
5. Belajar IPA merupakan proses aktif. Belajar IPA merupakan sesuatu yang harus siswa lakukan, bukan sesuatu yang dilakukan untuk siswa.

Para ahli pendidikan dan pembelajaran IPA menyatakan bahwa pembelajaran IPA seyogianya melibatkan siswa dalam berbagai ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Ditinjau dari isi dan pendekatan kurikulum pendidikan sekolah tingkat pendidikan dasar dan pendidikan menengah yang berlaku saat ini maupun sebelumnya, pembelajaran di sekolah dititikberatkan pada aktivitas siswa. Dengan cara ini diharapkan pemahaman dan pengetahuan siswa menjadi lebih baik.

Djojosoediro (1999: 23) juga menyatakan bahwa proses pembelajaran IPA di sekolah menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Hal ini disebabkan karena IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Untuk dapat memberikan pengalaman langsung diperlukan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa selama proses belajar.

## **2.3 Media Pembelajaran**

### **2.3.1 Pengetian Media Pembelajaran**

Menurut Siddiq, dkk. (2008: 1-36), kata “media” berasal dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar dalam menyampaikan pesan komunikasi. Jadi media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau pengantar penyampaian pesan dalam proses komunikasi pembelajaran.

Sementara menurut Asra, dkk. (2008: 5-5) kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat

seseorang melakukan suatu kegiatan belajar.” Dengan demikian, media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar.

Sedangkan Daryanto (2012: 4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media digunakan sebagai alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau perantara yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran.

### 2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Menurut Asra, dkk., secara umum media mempunyai beberapa kegunaan, yaitu:

1. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis,
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra,
3. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar,
4. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya,
5. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. (2008: 5-6).

Selain itu, manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Daryanto, 2012) adalah sebagai berikut.

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

Jadi, selain berfungsi sebagai perantara dalam kegiatan penyampaian pesan pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat. Manfaat media pembelajaran di antaranya adalah mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, menimbulkan gairah/minat belajar, pembelajaran dapat lebih menarik, memungkinkan siswa untuk belajar lebih mandiri dan aktif sesuai bakat dan kemampuan, menyamakan pengalaman dan persepsi, serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain manfaat tersebut, yang tidak kalah penting adalah media pembelajaran mampu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, artinya dengan adanya media siswa tidak hanya mengetahui nama atau istilah-istilah tertentu saja, tetapi juga mampu memahami arti atau makna dari istilah tersebut.

### 2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar, mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada pula media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Banyaknya jenis media tersebut menyebabkan banyak pula cara yang digunakan untuk mengklasifikasikan jenis media. Secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu visual, suara, dan gerak. Lebih rinci Anderson (dalam Asra, 2008: 5-8) mengelompokan media sebagai berikut:

1. *Media audio*, contohnya pita audio (rol atau kaset), piringan audio, radio (rekaman siaran).
2. *Media cetak*, contohnya buku teks terprogram, buku pegangan/manual, buku tugas.

3. *Media audio-cetak*, contohnya buku latihan yang dilengkapi kaset dan gambar/poster (dilengkapi audio).
4. *Media proyek visual diam*, contohnya film bingkai (slide) dan film rangkai (berisi pesan verbal).
5. *Media proyek visual diam dengan audio*, contohnya film bingkai (slide) suara dan film rangkai suara.
6. *Media visual gerak*, contohnya film bisu dengan judul (caption).
7. *Media visual gerak dengan audio*, contohnya film suara dan video/vcd/dvd.
8. *Media benda*, contohnya benda nyata dan model tiruan (mock up).
9. *Media komputer*, contohnya media berbasis komputer; CAI (Computer Assisted Instructional) dan CMI (Computer Managed Instructional).

Lebih lanjut Schramm (dalam Asra, dkk., 2008), mengelompokkan media dengan membedakan antara media rumit mahal (*big media*) dan media sederhana murah (*little media*). Kategori *big media*, antara lain: komputer, film, slide, program video. Sedangkan *little media* antara lain: gambar, realia sederhana, sketsa.

Dari pengelompokan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media terdiri atas:

1. Media Visual: yaitu media yang hanya dapat dilihat, yang termasuk kelompok visual, seperti foto, gambar, poster, grafik, kartun, liflet, buklet, torso, film bisu, model 3 dimensi seperti diorama dan *mokeup*.
2. Media Audio: adalah media yang hanya dapat didengar saja, seperti kaset audio, radio, MP3 Player, iPod.
3. Media Audio Visual: yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, sound slide.
4. Multimedia: adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer (CBI).
5. Media Realia: yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti

tumbuhan, batuan, binatang, inektarium, herbarium, air, sawah, dan sebagainya (Asra, dkk., 2008: 5-8).

#### **2.4 Media *Crossword Puzzle***

Menurut Amin (Cahyo, 2011: 61), “Teka-teki silang merupakan salah satu permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya. Dalam teka-teki silang pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasa petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus di isi.” *Media Crossword puzzle* ini termasuk ke dalam media cetak.

Ada banyak manfaat dari kegiatan mengisi teka-teki silang. Sugeng (2013), menjelaskan manfaat dari mengisi teka-teki silang di antaranya adalah:

1. Asah otak. Dengan petunjuk (clue) yang ada, pengisi teka teki silang diharuskan untuk mengisi kotak-kotak yang kosong. Jika satu soal berhasil dijawab, maka akan mempermudah untuk menjawab soal lainnya yang kotak-kotaknya terkait.
2. Menambah kosakata. Dalam teka-teki silang seringkali dijumpai kata-kata yang tidak lazim dalam bahasa Indonesia atau soal-soal sinonim. Hal ini sangat berguna untuk menambah perbendaharaan kata atau mengingat kembali kata yang lupa artinya.
3. Melatih daya ingat. Dalam menjawab teka-teki silang, pengisi perlu mengingat-ingat apa yang diketahui untuk menjawab pertanyaan teka-teki silang. Dengan begitu, mengisi teka-teki silang menjadikan otak mengingat pengetahuan yang tersimpan di otak.
4. Menambah rasa ingin tahu. Seringkali soal yang tidak terjawab pada teka-teki silang membuat rasa penasaran, sehingga pengisi akan berusaha mencari jawabannya.

5. Menambah wawasan. Setelah rasa ingin tahu muncul dan mencoba untuk menjawab soal teka-teki silang, baik dengan bantuan buku maupun kamus, pengetahuan dapat bertambah.
6. Mengatasi rasa bosan. Teka-teki silang dapat bermanfaat untuk mengusir rasa jenuh atau bosan.
7. Meningkatkan konsentrasi. Dalam mengisi teka-teki silang, pengisi berkonsentrasi dengan mengamati kotak-kotak teka-teki silang, seperti nomor soal dan letak nomor pada kotak dan jumlah kotak pada soal.

Semua media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Sebagai media pembelajaran, teka-teki silang atau *Crossword puzzle* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Erlina (2011), kelebihan media *Crossword puzzle* di antaranya adalah:

1. *Crossword puzzle* melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik.
2. *Crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
3. *Crossword puzzle* membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus menerus belajar dengan santai. Belajar dengan santai inilah yang dapat membuat siswa menjadi lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan siswa sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.
4. *Crossword puzzle* dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak.
5. *Crossword puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang murah dan sederhana sehingga dapat digunakan oleh siapa saja, tanpa

membutuhkan biaya yang besar atau alat pendukung lain yang memberatkan penggunaannya.

Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran *Crossword puzzel* ini adalah sebagai berikut:

1. Beberapa huruf dalam setiap jawaban teka-teki silang saling berkaitan. Hal ini dapat menyulitkan siswa apabila mereka tidak bisa menjawab salah satu soal atau menuliskan jawaban yang salah pada kotak-kotak teka-teki silang, sehingga akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa menjawab.
2. Media ini hanya bisa diberikan pada akhir pembelajaran untuk dijadikan sebagai review materi atau evaluasi oleh guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran.
3. Media teka-teki silang atau *Crossword puzzle* bersifat adiktif. Seringkali saat siswa berhasil memecahkan satu soal dalam teka-teki silang, siswa tersebut akan terdorong untuk terus menyelesaikan soal-soal lainnya.

Untuk mengurangi kelemahan dalam penggunaan media pembelajaran crossword puzzel ini, guru dapat memberikan bonus huruf pada kotak jawaban baik yang mendatar maupun yang menurun. Hal ini dapat mengurangi kesalahan siswa dalam menjawab pertanyaan karena sudah ada huruf yang ditentukan dalam kotak jawaban (Satria, 2013).

Dalam kegiatan pembelajaran, teka-teki silang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar. Seperti dikemukakan oleh Silberman (2014: 256) bahwa “menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang akan mengundang minat dan partisipasi siswa”. Zaini (2008: 71) mengatakan bahwa teka-teki dapat digunakan menjadi strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi belajar yang sedang berlangsung.

Syarat-syarat pembuatan teka-teki silang atau *Crossword puzzle* dari New York Times (dalam Anzasari, 2011: 15), di antaranya adalah:

1. Tidak mempunyai kata yang panjangnya dua huruf. Yang mempunyai tiga huruf harus sedikit mungkin.
2. Berbentuk simetris terhadap garis miring.

3. Setiap kotak huruf adalah anggota daripada dua kata (mendatar dan menurun).

Langkah-langkah pembuatan media *Crossword puzzle* menurut Silberman (2014: 256-257) adalah sebagai berikut.

- a. Jelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang diajarkan.
- b. Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. Jika terlalu sulit membuat membuat teka-teki silang tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, maka bisa disertakan dengan unsur-unsur yang bersifat menghibur atau tidak berhubungan dengan pelajaran sebagai selingan.
- c. Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang dengan jenis berikut ini:
  - 1) Definisi singkat
  - 2) Kategori yang cocok dengan unurnya
  - 3) Sebuah contoh
  - 4) Lawan kata
- d. Bagikan teka-teki itu kepada siswa, baik secara perorangan maupun kelompok.
- e. Tetapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Crossword puzzle* adalah media pembelajaran yang terdiri dari kotak-kotak kosong (berbentuk kotak putih) dengan arah horisontal dan vertikal, dengan petunjuk soal yang dibagi ke dalam kategori 'mendatar' dan 'menurun'.

## 2.5 Aktivitas Belajar

Belajar menurut Winkel (dalam Susanto, 2014: 4) adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan

berbekas. Jadi, seseorang dikatakan belajar apabila pada diri orang tersebut terjadi suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan.

Dalam setiap proses pembelajaran akan selalu ada aktivitas atau kegiatan yang dilakukan baik oleh guru maupun oleh siswa. Setiap siswa pasti memiliki rasa ingin tahu. Keingintahuan akan mendorong siswa tersebut untuk melakukan suatu kegiatan/tindakan untuk memenuhi kebutuhan dan rasa ingin tahunya dengan menggunakan segala kemampuan yang dimilikinya. Kegiatan/tindakan yang dilakukan oleh siswa untuk memenuhi kebutuhannya itulah yang disebut sebagai aktivitas belajar. Pada saat pembelajaran, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran (aktivitas belajar siswa) akan membantu pelajaran lebih melekat dan bertahan lama dalam diri siswa.

Aktivitas belajar siswa ada banyak macamnya. Diedrich (dalam Hamalik, 1989: 89-90) membagi aktivitas belajar dalam 8 kelompok, yaitu:

1. *Kegiatan-kegiatan visual*, meliputi kegiatan membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. *Kegiatan-kegiatan oral*, meliputi kegiatan mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi, dan interupsi.
3. *Kegiatan-kegiatan mendengarkan*, meliputi kegiatan mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. *Kegiatan-kegiatan menulis*, meliputi kegiatan menulis ceritera, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat out-line atau rangkuman, mengerjakan test, mengisi angket.
5. *Kegiatan-kegiatan menggambar*, meliputi kegiatan menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, pola.
6. *Kegiatan-kegiatan motorik*, meliputi kegiatan melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, berkebun.

7. *Kegiatan-kegiatan mental*, meliputi kegiatan merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, membuat keputusan.
8. *Kegiatan-kegiatan emosional*, meliputi kegiatan minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain. Kegiatan ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan tumpang tindih satu sama lain.

Dalam penelitian ini, hanya ada beberapa aktivitas saja yang akan diamati.

Adapun aktivitas pembelajaran yang akan diamati dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran. Aktivitas ini termasuk ke dalam kegiatan visual dan kegiatan mendengarkan, karena pada aktivitas ini siswa dituntut untuk memperhatikan media *Crossword puzzle* yang diperlihatkan oleh guru dan mendengarkan penjelasan terkait materi yang dibahas.
- b. Mengajukan dan menjawab pertanyaan. Aktivitas siswa termasuk ke dalam kegiatan oral. Siswa mengemukakan pikirannya berupa jawaban dari pertanyaan guru dan mengajukan pertanyaan atas sesuatu yang belum dipahaminya.
- c. Melakukan diskusi bersama kelompok. Aktivitas ini termasuk ke dalam kegiatan oral, mendengarkan, dan menulis, karena selama diskusi, siswa mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, mendengarkan pendapat teman dalam kelompok, dan mengisi Lembar Kerja Kelompok.
- d. Menyampaikan hasil diskusi. Dalam kegiatan ini siswa perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas, sedangkan teman-teman lain dalam kelompoknya membantu menanggapi pertanyaan kelompok lainnya. Kegiatan ini termasuk ke dalam aktivitas oral dan mendengarkan.
- e. Menjawab pertanyaan dalam LKS. Tugas yang akan diberikan oleh guru ada dua macam, yakni tugas latihan berbentuk *Crossword puzzle* dan tugas yang merupakan soal tes akhir. Kegiatan tersebut termasuk ke dalam kegiatan menulis dan kegiatan mental, karena siswa dituntut untuk

berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah dari soal dan menuliskan jawaban yang benar.

## 2.6 Hasil Belajar

Menurut Sudjana (1991: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan makna hasil belajar menurut Susanto (2014: 5) adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Menurut Sudjana (1991: 22) dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin Bloom. Secara garis besar, Bloom (dalam Arikunto, 2011: 117) merumuskan tujuan-tujuan pendidikan pada 3 tingkatan:

1. Kategori tingkah laku yang masih verbal.
2. Perluasan kategori menjadi sederetan tujuan.
3. Tingkah laku konkret yang terdiri dari tugas-tugas (taks) dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai ujian dalam butir-butir soal.

Ada 3 ranah atau domain besar, yang terletak pada tingkatan ke-2 yang selanjutnya disebut dengan taksonomi. Ranah kognitif dalam taksonomi Bloom menurut Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl tahun 2001 (dalam Gunawan, 2012: 26-29) meliputi:

- 1) Mengingat (*remember*), yaitu usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan.
- 2) Memahami/mengerti (*understand*), berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan, dan komunikasi.

- 3) Menerapkan (*apply*), menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan.
  - 4) Menganalisis (*analyze*), yaitu memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap bagian tersebut serta mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan.
  - 5) Mengevaluasi (*evaluate*), yaitu berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada.
  - 6) Menciptakan (*create*), yaitu mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya.
- Ranah Afektif (*affective domain*), meliputi:
- 1) *Receiving/attending*, yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
  - 2) *Responding* atau jawaban, yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
  - 3) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
  - 4) Organisasi, yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
  - 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
- Ranah Psikomotor (*psychomotor domain*), meliputi:
- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);

- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- 5) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif (Arikunto, 2011: 117-122; Sudjana, 1991: 23-31).

Menurut Sudjana, hasil belajar yang dikemukakan di atas tidak berdiri sendiri melainkan saling berhubungan. Seseorang yang berubah tingkat kognisinya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya. Dalam proses belajar-mengajar di sekolah saat ini, tipe hasil belajar kognitif lebih dominan jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar bidang afektif dan psikomotoris. Sekalipun demikian, tidak berarti bidang afektif dan psikomotoris diabaikan sehingga tak perlu dilakukan penilaian. Ketiga hasil belajar tersebut penting diketahui oleh guru dalam rangka merumuskan tujuan pengajaran dan menyusun alat-alat penilaian, baik tes maupun bukan tes. (1991: 31-33)

Jadi, hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang dialami siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif merupakan aspek yang menyangkut kemampuan siswa yang berupa pengetahuan. Aspek afektif berhubungan dengan sikap, sedangkan aspek psikomotor adalah kemampuan yang berupa gerak dan keterampilan. Ketiga aspek hasil belajar siswa tersebut saling berhubungan, namun dalam penelitian ini, pengukuran hasil belajar siswa lebih ditekankan pada aspek kognitif dibandingkan aspek afektif dan psikomotornya.

## 2.7 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Oleh karena itu, hasil belajar sangat ditentukan oleh keberhasilan kegiatan pembelajaran. Keberhasilan kegiatan belajar diwujudkan dalam bentuk hasil belajar siswa. Menurut Djamarah (2010: 109) ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, yaitu faktor tujuan, guru, peserta didik, kegiatan pembelajaran, alat dan bahan evaluasi, serta suasana evaluasi. Faktor-faktor tersebut tidak bisa berdiri sendiri tetapi saling berkaitan dan saling menunjang.

### 1. Faktor Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran menggambarkan bentuk tingkah laku, kemampuan/kompetensi yang diharapkan dapat dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Perumusan tujuan akan mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa, serta akan secara langsung berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa setelah melaksanakan proses belajar.

### 2. Faktor Pendidik

Guru adalah tenaga pendidik profesional yang bertugas, mendidik, mengajar, melatih, membimbing, dan mengevaluasi peserta didik. Setiap guru mempunyai kepribadian masing-masing sesuai dengan latar belakang kehidupan sebelum mereka menjadi guru. Kepribadian guru merupakan aspek yang tidak bisa dikesampingkan dari tingkat keberhasilan pembelajaran. Peran guru di sekolah juga sangat penting dalam meningkatkan kemauan belajar siswa, sehingga akan berpengaruh pula terhadap penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang dapat dilihat dari prestasi atau hasil belajar siswa.

### 3. Faktor Peserta Didik

Sebuah kelas terdiri dari anak-anak dengan latar belakang kehidupan sosial keluarga dan karakter yang berbeda. Kepribadian, intelektual atau tingkat kecerdasan, keadaan biologi, serta kesenangan/minat mereka pun berlainan. Aspek-aspek tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dan menyebabkan perbedaan hasil yang diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran.

#### 4. Faktor Kegiatan Pembelajaran

Hasil belajar siswa juga ditentukan oleh kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Pola umum kegiatan pengajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dengan anak didik dengan bahan pelajaran sebagai perantaranya. Ada 3 aspek yang dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yaitu gaya mengajar guru, pendekatan guru, dan strategi penggunaan metode.

#### 5. Faktor Bahan dan Alat Evaluasi

Bahan evaluasi adalah suatu bahan yang terdapat di dalam kurikulum yang sudah dipelajari oleh siswa guna kepentingan ulangan atau evaluasi. Bahan evaluasi diambil dari materi yang sudah diprogramkan, sedangkan alat evaluasi yang digunakan biasanya dalam bentuk tes dan non tes. Non tes bisa dalam bentuk pengamatan proses pembelajaran, sedangkan tes yang digunakan tidak hanya dalam bentuk soal benar-salah atau true-fall dan pilihan ganda, tetapi juga menjodohkan, melengkapi, dan esai. Masing-masing alat evaluasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Selain kelebihan dan kelemahan alat ukur atau evaluasi, standar penilaian dan sikap objektivitas guru dalam menilai juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

#### 6. Faktor Suasana Evaluasi

Suasana evaluasi terdiri dari tempat pelaksanaan evaluasi, pembagian siswa menurut tingkatan, besar sedikitnya siswa dalam kelas, perilaku jujur guru maupun siswa selama evaluasi, serta sikap pengawas yang berlebihan. Semua hal tersebut mempengaruhi suasana evaluasi yang secara tidak langsung akan ikut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Dalam penelitian ini, media *Crossword puzzle* yang digunakan oleh peneliti termasuk dalam faktor kegiatan pembelajaran dan faktor bahan serta alat evaluasi. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan media *Crossword puzzle* sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, selain itu alat evaluasi yang digunakan oleh guru untuk mengukur hasil belajar siswa juga merupakan soal-soal 'melengkapi' berbentuk *Crossword puzzle*.

## 2.8 Implementasi Penggunaan Media *Crossword Puzzle*

Implementasi penggunaan media *Crossword puzzle* dalam pembelajaran IPA dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Kegiatan Pembelajaran IPA dengan Media *Crossword puzzle*

Langkah Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Apersepsi	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa	Menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru
Menyajikan informasi	Menjelaskan materi pembelajaran	Menyimak dan materi yang dijelaskan oleh guru
Diskusi kelompok	Membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan mengisi Lembar Kerja Kelompok berbentuk <i>Crossword puzzle</i>	Melakukan diskusi bersama kelompoknya dan mengisi Lembar Kerja Kelompok berbentuk <i>Crossword puzzle</i>
Presentasi hasil	Meminta siswa perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya	Mempresentasikan hasil diskusi ke depan kelas
Tanya jawab	Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari menggunakan media <i>Crossword puzzle</i>	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan menuliskan jawaban pada media <i>Crossword puzzle</i>
Penugasan	Membagikan soal latihan berbentuk <i>Crossword puzzle</i> pada siswa, menjelaskan cara pengisian dan memberikan batas waktu mengerjakan	Menyimak penjelasan guru tentang cara mengisi <i>Crossword puzzle</i> , mengerjakan soal sesuai batas waktu yang ditentukan
Pembahasan	Membahas jawaban soal yang benar	Membahas jawaban soal yang benar
Penilaian	Membagikan tes akhir	Mengerjakan tes akhir

## 2.9 Penelitian yang Relevan

Salah satu faktor yang menjadi alasan peneliti melakukan penelitian tentang penggunaan media *Crossword puzzle* adalah karena didukung oleh hasil penelitian terdahulu, yaitu:

Hasil dari penelitian tindakan kelas oleh Khurin'in (2012) yang berjudul "Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia di SD Negeri Banjarsengon 01 Jember Tahun Pelajaran 2011/2012" menunjukkan adanya

peningkatan aktivitas siswa dari 85% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Hasil analisis tes akhir juga mengalami peningkatan dari siklus I dengan nilai ketuntasan hanya mencapai 72% meningkat menjadi 95% pada siklus II.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Anzasari (2011) berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar melalui Learning Together (LT) dengan Media Teka-Teki Silang Pokok Bahasan Pernapasan Siswa Kelas V SDN Padomasan 01 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2010/2011” juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari 68,11% dengan kategori aktif pada siklus I menjadi 83,11% dengan kategori sangat aktif pada siklus II. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa mata pelajaran IPA meningkat dari 66,67% pada siklus I menjadi 76% pada siklus II.

Sedangkan Puriyandari (2011) melakukan penelitian tentang “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pokok Bahasan Operasi Hitung Campuran Melalui Pembelajaran Kooperatif dengan Permainan Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tugusari 04 Tahun Pelajaran 2010/2011”. Dari penelitian tindakan kelas ini diperoleh rata-rata hasil belajar siswa yang dengan rincian 88% pada siklus I yang meningkat menjadi 92% pada siklus II, dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 90%. Aktivitas belajar siswa pun mengalami peningkatan sebesar 5,87%, dari 88,13% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Natalia (2011) berjudul “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dengan Permainan Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS (Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajah di SDN 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011) menunjukkan hasil aktivitas dan hasil belajar siswa yang meningkat. Aktivitas siswa meningkat dari 96,8% pada siklus I menjadi 82,3% pada siklus II. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 53,3%, meningkat menjadi 80%.

Dari uraian hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran teka-teki silang atau *Crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

### 2.10 Kerangka Berfikir

Pada kondisi awal, pembelajaran IPA yang dilaksanakan guru di kelas masih kurang efektif. Pembelajaran IPA berlangsung monoton, kurang menarik, kurang menyenangkan, dan cenderung membosankan. Guru kelas IV B masih jarang menggunakan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA, sehingga belum mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPA. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif ini berdampak pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan suatu tindakan. Tindakan yang dilakukan peneliti adalah menggunakan media pembelajaran *Crossword puzzle* dalam pembelajaran IPA pada pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada siklus pertama, guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword puzzle*. Apabila hasil yang diperoleh dari siklus pertama belum optimal, maka dilakukan tindakan selanjutnya, yaitu pelaksanaan siklus kedua. Pada siklus kedua, guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword puzzle* untuk memperbaiki kekurangan pada siklus pertama. Hasil akhir dari tindakan ini, penggunaan media *Crossword puzzle* diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit. Alur berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

### 2.11 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah simpulan teori yang akan dijadikan sebagai panduan dalam pemecahan permasalahan PTK yang dilaksanakan. (Masyhud, 2014: 204) Berdasarkan rumusan masalah dan kajian pustaka, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) jika guru menggunakan media *Crossword puzzle* dalam pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit, maka aktivitas belajar siswa kelas IV B di SD Negeri Jember Lor 02 akan meningkat.
- 2) jika guru menggunakan media *Crossword puzzle* dalam pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit, maka hasil belajar siswa kelas IV B di SD Negeri Jember Lor 02 akan meningkat.

## BAB 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Tempat penelitian merupakan daerah yang menjadi tempat penelitian untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian. Tempat yang ditetapkan sebagai tempat penelitian adalah SD Negeri Jember Lor 02 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Tempat penelitian dengan sengaja dipilih berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu, diantaranya adalah peneliti menemukan masalah berupa aktivitas belajar IPA siswa kelas IV B masih rendah. Selain itu, Kepala SD Negeri Jember Lor 02 dan guru kelas mengizinkan untuk melakukan penelitian untuk memperbaiki aktivitas dan hasil belajar siswa. Sedangkan waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 yang berjumlah 36 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

### 3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian dengan pendekatan kualitatif adalah penelitian yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. (Masyhud, 2014: 28). Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. (Arikunto, 2011: 3).

### 3.3 Definisi Operasional

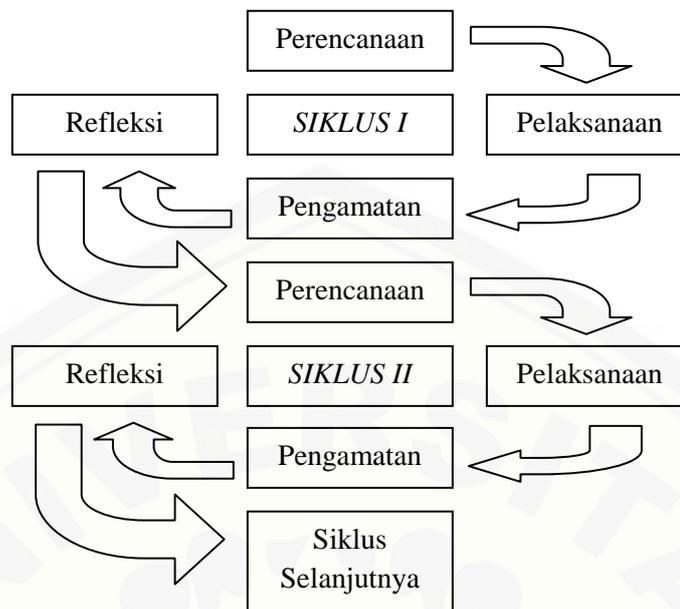
Definisi operasional dirumuskan berdasarkan variabel-variabel yang diteliti oleh peneliti dan bertujuan untuk memberi batasan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian dan menyamakan pandangan antara

peneliti dengan pembaca agar tidak terjadi salah persepsi. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *Crossword puzzle* adalah media pembelajaran yang terdiri dari kotak-kotak kosong (berbentuk kotak putih) dengan arah horisontal dan vertikal. Petunjuk soal dibagi ke dalam kategori 'mendatar' dan 'menurun'. Siswa harus mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata atau jawaban berdasarkan petunjuk yang diberikan.
2. Aktivitas belajar siswa adalah seluruh kegiatan yang dilakukan siswa kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 selama proses belajar mengajar, yang meliputi kegiatan memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran, bertanya dan menjawab pertanyaan, melakukan diskusi bersama kelompok, menyampaikan hasil diskusi, dan menjawab pertanyaan dalam LKS.
3. Hasil belajar siswa adalah skor tes hasil belajar kognitif siswa kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit dengan menggunakan media *Crossword puzzle* dan dinilai pada akhir siklus I dan siklus II.

### **3.4 Rancangan Penelitian**

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas yang secara garis besar terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahapan siklus. Adapun skema model penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Proses Siklus Penelitian Tindakan Kelas (dalam Arikunto, 2011: 16)

### 3.5 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian terdiri dari dua tahap, yaitu tindakan pendahuluan dan pelaksanaan siklus. Pada tahap pertama peneliti melakukan tindakan pendahuluan sebelum dilakukan pelaksanaan siklus. Tahap selanjutnya peneliti melaksanakan pelaksanaan siklus yang direncanakan menggunakan dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Langkah-langkah penelitian dan penjelasannya akan diuraikan sebagai berikut.

#### 3.5.1 Tindakan Pendahuluan

Dalam penelitian ini, tindakan pendahuluan meliputi:

1. melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran IPA dan siswa kelas IV B untuk memperoleh informasi tentang media pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya dan observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPA,
2. mengumpulkan dokumen yang berisi daftar nilai ulangan harian siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPA.

### 3.5.2 Pelaksanaan Siklus

#### a. Siklus I

Tindakan yang dilaksanakan pada siklus I terdiri dari empat fase, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

##### 1. Perencanaan

- a. menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit;
- b. mengembangkan media pembelajaran *Crossword puzzle* yang akan digunakan dalam pembelajaran;
- c. menyusun instrumen penelitian, yang meliputi pedoman observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran, lembar pengamatan aktivitas belajar siswa, lembar tes untuk siswa;
- d. menyiapkan dan membuat alat evaluasi yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran.

##### 2. Pelaksanaan

- a. melakukan apersepsi kepada siswa;
- b. menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa;
- c. membentuk kelas dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa dalam 1 kelompok;
- d. menjelaskan materi pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit;
- e. membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan mengisi Lembar Kerja Kelompok berbentuk *Crossword puzzle* dan menjelaskan cara pengisian;
- f. meminta siswa perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya;
- g. melakukan tanya jawab bersama siswa tentang materi yang telah dijelaskan menggunakan media *Crossword puzzle*;
- h. membagikan Lembar Kerja Siswa berbentuk *Crossword puzzle* pada siswa, menjelaskan cara pengisian, dan memberikan batas waktu mengerjakan;
- i. membahas jawaban soal yang benar;

- j. membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari;
- k. membagikan tes akhir.

### 3. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat proses pembelajaran IPA berlangsung. Observasi ini dibantu oleh 3 orang observer, yaitu guru mata pelajaran IPA dan 2 orang observer lain yang merupakan teman sejawat. Guru mata pelajaran IPA bertugas untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dan aktivitas peneliti yang bertindak sebagai guru. Sedangkan observer lainnya bertugas mengamati aktivitas siswa. Pertimbangan pemilihan guru mata pelajaran IPA sebagai observer adalah karena sudah berpengalaman dalam mengajar dan lebih mengenal karakteristik siswa kelas IV B. Hasil dari observasi akan dianalisis untuk perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

### 4. Refleksi

Refleksi bertujuan untuk mengetahui segala kekurangan dan kelemahan dari pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini refleksi dilakukan terhadap analisis pekerjaan siswa dalam lembar tugas, hasil tes siswa, dan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran. Hasil dari refleksi ini digunakan sebagai dasar pemikiran untuk menentukan tindakan selanjutnya yang akan dilaksanakan pada siklus II, yaitu berupa revisi atau perbaikan rencana pembelajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

### b. Siklus II

Pada siklus II tahap-tahap yang dilakukan sama seperti siklus I yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Jika pada siklus I belum didapatkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa, maka akan dilaksanakan siklus II. Kegiatan yang dilakukan pada tiap tahap pada siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I yang merupakan kegiatan perbaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

## 3.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan dan akurat yang dipergunakan dalam penelitian. Ada banyak metode yang

dapat digunakan dalam pengumpulan data. Metode-metode tersebut fungsinya berbeda-beda dan hendaknya dipergunakan secara tepat sesuai dengan tujuan penelitian, keadaan subjek penelitian, serta jenis data yang ingin diperoleh.

Berdasarkan masalah dan tujuan dari penelitian, maka pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi.

#### 3.6.1 Metode Observasi

Observasi adalah pengamatan atau peninjauan secara cermat. Metode observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengamatan yang dilakukan oleh guru kepada siswa untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi digunakan untuk melakukan refleksi diakhir siklus. Observasi juga bertujuan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran. Melalui hasil pengamatan, peneliti dapat mengetahui bagaimana proses pembelajaran IPA berlangsung, apakah sudah sesuai dengan rencana yang telah dibuat atau belum. Dengan begitu, peneliti dapat memperbaiki kekurangan atau hal yang belum terlaksana selama kegiatan pembelajaran.

#### 3.6.2 Metode Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006: 231), metode dokumentasi adalah pencarian data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Data yang ingin diperoleh dengan menggunakan metode dokumentasi ini adalah nilai ulangan harian IPA siswa kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 subpokok bahasan sebelumnya sebagai pembandingan hasil belajar IPA sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Crossword puzzle*.

#### 3.6.3 Metode Tes

Menurut Poerwanti, dkk. (2008: 1-5), tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami

dan menguasai materi Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit. Hasil tes ini juga digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes buatan guru yang disusun oleh peneliti dan disesuaikan dengan kurikulum SD Negeri Jember Lor 02, serta sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru bidang studi yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian, yaitu kelas IV B.

### 3.7 Metode Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam pelaksanaan penelitian, termasuk PTK. Hasil analisis data ini nantinya akan menentukan kebermaknaan hasil penelitian yang dilakukan, artinya jika analisis yang dilakukan tepat dan baik, maka hasil penelitian akan memberikan gambaran yang obyektif dari kondisi yang diteliti sehingga tindakan yang diambil untuk peningkatan kondisi tersebut juga akan baik pula.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik diskriptif. Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas bersifat reflektif, artinya selalu direfleksikan pada proses pembelajaran. Dalam setiap pelaksanaan dilakukan kajian terhadap kelemahan dan hambatannya, kemudian diwujudkan dalam perbaikan rencana pelaksanaan, setelah itu dilaksanakan ke dalam pelaksanaan tindakan siklus berikutnya.

#### 3.7.1 Aktivitas Belajar Siswa

Pada penelitian ini, diharapkan persentase aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan media *Crossword puzzle* minimal masuk dalam kategori aktif. Persentase skor aktivitas belajar siswa dapat dihitung dengan rumus:

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pa= persentase aktivitas belajar siswa

A = jumlah skor yang diperoleh siswa

N = jumlah skor maksimal aktivitas belajar siswa

Tabel 3.1 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Kriteria Aktivitas Belajar	Persentase Aktivitas
Sangat Aktif	91% – 100%
Aktif	71% – 90%
Cukup Aktif	41% – 70%
Kurang Aktif	21% – 40%
Sangat Kurang Aktif	0% – 20%

(Modifikasi Mashyud, 2014: 298)

### 3.7.2 Hasil Belajar Siswa

Setelah melaksanakan pembelajaran IPA dengan media *Crossword puzzle*, hasil belajar siswa diharapkan masuk dalam kategori sangat baik dan persentase hasil belajar siswa secara klasikal minimal masuk kategori baik. Hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat apabila memenuhi skor  $\geq 70$  dari skor maksimal 100 yang dihitung menggunakan rumus:

$$T = \frac{\sum \text{skor jawaban yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

T = skor hasil belajar siswa

Mencari persentase peningkatan hasil belajar siswa, hasil belajar suatu kelas dikatakan meningkat apabila terdapat minimal 70% siswa yang telah mencapai nilai  $\geq 70$ , dihitung dengan rumus:

$$Pt = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pt = persentase hasil belajar klasikal

n = jumlah siswa dengan hasil belajar  $\geq 70$

N = jumlah siswa keseluruhan

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Belajar Siswa

Kriteria Hasil Belajar	Hasil Belajar
Sangat Baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Sedang/Cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat Kurang	0 – 39

(Modifikasi Mashyud, 2014: 295)

## BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Jember Lor 02 pada semester genap dengan jadwal kegiatan sebagai tabel 4.1:

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian di SD Negeri Jember Lor 02

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Jum'at, 23 Januari 2015	Kegiatan Pra Tindakan
2	Senin, 13 April 2015	Pelaksanaan penelitian Siklus I pertemuan 1
3	Sabtu, 18 April 2015	Pelaksanaan penelitian Siklus I pertemuan 2
4	Sabtu, 18 April 2015	Tes Siklus I
5	Senin, 20 April 2015	Pelaksanaan penelitian Siklus II pertemuan 1
6	Sabtu, 25 April 2015	Pelaksanaan penelitian Siklus II pertemuan 2
7	Sabtu, 25 April 2015	Tes Siklus II

### 4.2 Pelaksanaan Penelitian

#### 4.2.1 Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword puzzle* siklus I pada pertemuan 1 sub pokok bahasan “Pasang Surut dan Erosi” dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 April 2015, sedangkan siklus I pertemuan 2 dengan sub pokok bahasan “Erosi dan Kebakaran Hutan” dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 18 April 2015. Alokasi waktu yang dibutuhkan pada siklus I ini selama dua jam pelajaran atau 2x35 menit. Pada saat pembelajaran menggunakan media *Crossword puzzle*, peneliti dibantu oleh 2 orang teman mahasiswa dan guru mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Jember Lor 02 sebagai observer.

##### a. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I tentang Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit
- 2) menyiapkan LKK dan LKS tentang Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit
- 3) mengembangkan media pembelajaran berbentuk papan *Crossword puzzle*
- 4) membuat alat evaluasi

Alat evaluasi siswa berupa tes hasil belajar siswa yang diberikan pada siswa di akhir pertemuan siklus I. Bentuk tes yang digunakan berupa soal berbentuk *Crossword puzzle* dan uraian yang harus dikerjakan secara individu. Penilaian hasil belajar dilihat dari tes yang dikerjakan secara individu.

5) menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa dan kegiatan guru.

b. Tindakan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada tanggal 13 April 2015 (pertemuan 1) sampai 18 April 2015 (pertemuan 2). Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan waktu 2x35 menit sesuai dengan rencana yang disusun bersama guru IPA kelas IV SD Negeri Jember Lor 02 Patrang, Jember. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada pukul 09.30 WIB – 10.40 WIB untuk pertemuan 1, dan pertemuan 2 dilaksanakan pada pukul 09.00 WIB – 10.10 WIB.

1) Siklus I Pertemuan 1

Pertemuan pertama, pada kegiatan awal untuk membuka pembelajaran guru mengucapkan salam, presensi, apersepsi berupa pertanyaan “Apakah kalian pernah pergi ke pantai?”, “Pernahkan kalian melihat peristiwa air laut yang naik jauh ke permukaan dan hampir menutupi pantai?”. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni bahwa pada pembelajaran ini akan mempelajari tentang perubahan penampakan pada bumi yaitu peristiwa pasang surut dan erosi. Guru membentuk kelas dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa dalam 1 kelompok.

Masuk pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi pembelajaran tentang perubahan kenampakan bumi, sub pokok bahasan pasang surut dan erosi. Guru menjelaskan materi dengan menunjukkan pada siswa gambar-gambar peristiwa pasang surut dan erosi, sedangkan siswa menyimak penjelasan guru dan memperhatikan gambar yang ditunjukkan oleh guru. Kegiatan selanjutnya yaitu melaksanakan diskusi kelompok. Pada kegiatan ini, guru menjelaskan cara pengisian lembar kerja kelompok dan membimbing siswa dalam melakukan diskusi kelompok. Siswa melaksanakan diskusi dan mengisi lembar kerja bersama kelompoknya sesuai dengan instruksi guru, sementara guru sesekali menjelaskan jika ada yang kurang dimengerti siswa. Setelah semua kelompok selesai mengisi

lembar kerja kelompok, guru menunjuk dua kelompok untuk maju ke depan kelas. Kelompok tersebut secara bergantian mempresentasikan hasil diskusinya, sedangkan kelompok yang lain memeriksa hasil diskusinya masing-masing. Kelompok lain yang belum jelas dengan hasil diskusi kelompok penyaji, diperbolehkan untuk mengajukan pertanyaan.

Selesai mempresentasikan hasil diskusi, guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari menggunakan media *Crossword puzzle*. Guru menempelkan papan *Crossword puzzle* di depan kelas dan menjelaskan bagaimana aturan kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan tanya jawab tersebut dilakukan seperti kuis, siswa yang merasa bisa dan ingin menjawab pertanyaan guru harus mengangkat tangannya sebelum menjawab. Pada kegiatan ini, guru membacakan pertanyaan beserta nomor kotak jawaban, sementara siswa menyimak pertanyaan yang dibacakan oleh guru. Guru menunjuk salah satu dari siswa yang mengangkat tangan dan meminta siswa tersebut maju ke depan kelas untuk menempelkan huruf-huruf yang merupakan jawaban dari pertanyaan dari guru pada nomor kotak jawaban yang sesuai di papan *Crossword puzzle*.

Setelah semua pertanyaan pada papan *Crossword puzzle* terjawab, guru membagikan lembar kerja siswa berbentuk *Crossword puzzle* pada siswa, menjelaskan cara pengisian dan memberikan batas waktu mengerjakan. Siswa mengerjakan sesuai dengan instruksi guru dan batas waktu yang ditentukan. Setelah menyelesaikan pengisian lembar kerja siswa, siswa menukarkan lembar jawabannya dengan teman sebangkunya. Guru bersama siswa membahas jawaban lembar kerja siswa yang benar. Pada saat membahas jawaban, siswa yang merasa bisa dan ingin menjawab soal diperbolehkan untuk mengangkat tangan dan menjawab.

Kegiatan penutup, siswa bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari, guru juga memberikan penguatan berupa penjelasan supaya tidak terjadi miskonsepsi. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru mengingatkan siswa untuk tetap rajin belajar dan mempelajari kembali materi pelajaran di rumah masing-masing.

## 2) Siklus I pertemuan 2

Pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 18 April 2015, pukul 09.00 – 10.10 WIB. Sama seperti pertemuan pertama, untuk kegiatan awal pembelajaran dibuka guru dengan mengucapkan salam dan apersepsi berupa pertanyaan tentang pembelajaran pertemuan sebelumnya, “Pernahkan kalian melihat berita tentang kebakaran hutan?”, “Bagaimanakah peristiwa kebakaran hutan terjadi?”. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni bahwa pada pembelajaran ini akan mempelajari tentang perubahan penampakan pada bumi yaitu peristiwa kebakaran hutan. Guru meminta siswa untuk berkelompok seperti pertemuan sebelumnya.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi pembelajaran tentang perubahan kenampakan bumi, sub pokok bahasan kebakaran hutan. Guru menjelaskan materi dengan bantuan gambar peristiwa kebakaran hutan, sedangkan siswa menyimak penjelasan guru dan memperhatikan gambar yang ditunjukkan oleh guru. Selanjutnya guru membagikan lembar kerja kelompok. Siswa melaksanakan diskusi kelompok bersama dengan kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya. Siswa melaksanakan diskusi dan mengisi lembar kerja bersama kelompoknya, guru sesekali menjelaskan jika ada yang kurang dimengerti siswa. Guru menunjuk salah satu kelompok untuk maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusinya, sedangkan kelompok yang lain memeriksa jawaban hasil diskusinya dan diberi kesempatan untuk bertanya jika ada yang kurang dimengerti. Kegiatan selanjutnya siswa mengerjakan lembar kerja siswa sesuai batas waktu yang ditentukan oleh guru. Jawaban lembar kerja dibahas bersama-sama. Siswa diberi kesempatan untuk ikut menjawab pertanyaan atau bertanya jika ada yang belum dipahami.

Kegiatan penutup, siswa bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. Guru memberikan penguatan berupa penjelasan untuk menghindari miskonsepsi. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru mengingatkan siswa untuk mempelajari kembali materi pelajaran di rumah masing-masing. Tes untuk siklus I dilaksanakan setelah pertemuan kedua ini, yaitu hari Sabtu, 18 April 2015 setelah jam pulang sekolah.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan tindakan pelaksanaan siklus. Pelaksanaan observasi dilakukan oleh 3 orang observer, yaitu Bapak Drs. Edi Moelyono, guru mata pelajaran IPA kelas IV, serta Ardhina Cahya Wardhani dan Winda Octaviana yang merupakan teman sejawat peneliti. Observer Bapak Edi Moelyono, mengamati cara mengajar guru (peneliti) dan penggunaan media pembelajaran *Crossword puzzle*, sedangkan observer Ardhina Cahya Wardhani mengamati aktivitas 3 kelompok, yaitu kelompok 1, 2, dan 3, dan Winda Octaviana mengamati aktivitas kelompok 4, 5, dan 6.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilaksanakan setelah pembelajaran siklus I selesai. Kegiatan ini menganalisis kesulitan apa saja yang dialami oleh siswa dalam kegiatan belajar atau hal-hal apa saja yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada pembelajaran siklus II.

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dan 2, diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Pada saat menempelkan huruf-huruf pada media papan *Crossword puzzle*, siswa mengalami kesulitan melepaskan perekat yang menempel pada huruf-hurufnya, sehingga banyak waktu yang terbuang selama mengisi papan media *Crossword puzzle*. Selain itu, siswa-siswa lain yang tidak sedang maju ke depan kelas menyebabkan suasana kelas menjadi ramai. Hal ini diatasi guru dengan cara guru membantu siswa melepaskan perekat pada huruf-huruf. Guru juga mengingatkan siswa agar memperhatikan teman yang sedang maju ke depan kelas.
- 2) Siswa mengalami kesulitan dalam memahami beberapa perintah yang ada di lembar kerja kelompok untuk mengerjakan *Crossword puzzle*. Kesulitan tersebut diselesaikan dengan cara guru menjelaskan maksud dari perintah yang kurang dipahami oleh siswa.
- 3) Pada saat berdiskusi mengisi lembar kerja kelompok, masih banyak siswa anggota kelompok yang malas dan tidak ikut mengerjakan tugas selama proses

diskusi, sehingga hanya beberapa anggota kelompok saja yang mengerjakan. Akan tetapi, hal ini mampu teratasi setelah guru memberikan bimbingan pada siswa selama kegiatan diskusi dan mengerjakan tugas kelompok bersama kelompoknya.

- 4) Terdapat siswa yang tidak mau dikelompokkan dengan anggota yang sudah ditentukan oleh guru. Setelah diberikan penjelasan oleh guru, siswa tersebut mau duduk bersama kelompoknya.
- 5) Pada saat ada kelompok yang lebih dulu selesai mengerjakan lembar kerja kelompok sementara kelompok yang lainnya belum selesai, kelompok tersebut malah ramai dan berbicara sendiri sehingga mengganggu kelompok lainnya. Guru mengatasi hal ini dengan meminta kelompok tersebut untuk membaca ulang materi yang telah dipelajari.
- 6) Pada saat kegiatan mempresentasikan hasil diskusi, siswa dalam satu kelompok ikut maju ke depan kelas, namun masih banyak yang belum ikut aktif membantu kelompoknya mempresentasikan hasil diskusinya, sehingga sebagian besar siswa-siswa tersebut hanya diam di depan kelas. Guru mengatasinya dengan cara mengingatkan siswa bahwa setiap anggota kelompok harus ikut berpartisipasi membantu kelompoknya dalam kegiatan presentasi.
- 7) Banyak siswa yang mengatakan sudah memahami materi yang diajarkan sehingga pada saat guru menawarkan siswa untuk bertanya, masih banyak siswa yang diam. Hal ini menyebabkan aktivitas belajar siswa bertanya dan menjawab pertanyaan masih rendah. Namun, ternyata pada saat mengerjakan tes evaluasi, sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah rata-rata yang artinya siswa belum sepenuhnya memahami materi.

Pembelajaran siklus I mampu membuktikan bahwa terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa jika dibandingkan pada pembelajaran sebelum diberikan tindakan, akan tetapi hasil belajar dan aktivitas belajar siswa secara klasikal yang ditunjukkan pada siklus I ini masih belum maksimal. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh dari hasil tes setelah siklus I masih rendah dan termasuk dalam kategori kurang yang artinya masih sama dengan nilai siswa sebelum

dilakukan tindakan, sehingga perlu adanya tindakan perbaikan dan pematapan pembelajaran yang melihat pada kekurangan di siklus I.

#### 4.2.2 Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Crossword puzzle* pada Siklus I

Pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword puzzle* pada siklus I, jika dilihat dari lembar observasi kegiatan guru, maka masih terdapat kekurangan pada pelaksanaannya yaitu pada tindakan awal di mana guru tidak menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang akan dipelajari oleh siswa. Selain itu, pelaksanaan kegiatan menyampaikan hasil diskusi di depan kelas hanya dilakukan oleh satu atau dua siswa saja, walaupun semua siswa dalam kelompok tersebut ikut maju ke depan kelas, sehingga hanya beberapa siswa saja yang tercatat aktif dalam menyampaikan hasil diskusi. Hal tersebut menjadi kekurangan yang perlu diperbaiki pada pembelajaran siklus II, sedangkan untuk kegiatan-kegiatan lain yang dilaksanakan di siklus I sudah dilaksanakan sesuai dengan penerapan pembelajaran dengan media *Crossword puzzle* yang telah direncanakan sebelumnya.

#### 4.2.3 Pelaksanaan Siklus II

##### a. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I, dapat dilihat bahwa hasil yang didapatkan selama pembelajaran belum maksimal. Pada pembelajaran siklus I, nilai yang diperoleh dari aktivitas siswa secara keseluruhan sudah termasuk dalam kategori aktif. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang belum aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam kegiatan kelompok, sehingga pada beberapa indikator hasil yang diperoleh masih belum maksimal. Perencanaan pembelajaran di siklus II ini bertujuan untuk memaksimalkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02, maka disusunlah perencanaan perbaikan sebagai berikut:

- 1) merevisi rencana kegiatan pembelajaran dan materi pembelajaran yang akan digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran siklus II
- 2) mengembangkan dan memperbaiki media pembelajaran berbentuk papan *Crossword puzzle*

- 3) menyiapkan LKK dan LKS sebagai bahan latihan dan penugasan untuk siswa secara kelompok dan individu
- 4) membuat alat evaluasi berupa soal berbentuk *Crossword puzzle* dan uraian
- 5) menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa dan kegiatan guru

b. Tindakan

Berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya, pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 April 2015 (pertemuan 1) sampai 25 April 2015 (pertemuan 2). Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan waktu 2x35 menit. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada pukul 09.30 WIB – 10.40 WIB untuk pertemuan 1, dan pertemuan 2 dilaksanakan pada pukul 09.00 WIB – 10.10 WIB.

1) Siklus II Pertemuan 1

Pertemuan pertama, pada kegiatan awal untuk membuka pembelajaran guru mengucapkan salam, presensi, apersepsi berupa pertanyaan materi yang telah dipelajari sebelumnya dan akan dipelajari kembali. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni bahwa pada pembelajaran ini akan mempelajari tentang perubahan penampakan pada bumi yaitu peristiwa pasang surut dan erosi. Guru membentuk kelas dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa dalam 1 kelompok.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi pembelajaran tentang perubahan kenampakan bumi dengan menunjukkan pada siswa gambar-gambar peristiwa pasang surut dan erosi, sedangkan siswa menyimak penjelasan guru dan memperhatikan gambar yang ditunjukkan oleh guru dan dilanjutkan dengan kegiatan diskusi kelompok. Pada kegiatan ini, guru menjelaskan kembali cara pengisian lembar kerja kelompok dan membimbing siswa dalam melakukan diskusi kelompok. Setelah selesai berdiskusi dan mengisi lembar kerja kelompok, guru menunjuk dua kelompok secara acak untuk maju ke depan kelas dan mempresentasikan hasil diskusinya, sedangkan kelompok yang lain memeriksa hasil diskusinya masing-masing dan diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau menanggapi hasil diskusi.

Kegiatan selanjutnya, guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari menggunakan media *Crossword puzzle*. Guru menempelkan papan *Crossword puzzle* di depan kelas dan menjelaskan bagaimana aturan kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan tanya jawab tersebut dilakukan seperti pada pembelajaran siklus I, siswa yang ingin menjawab pertanyaan guru harus mengangkat tangannya sebelum menjawab setelah guru membacakan pertanyaan beserta nomor kotak jawaban. Siswa yang ditunjuk guru maju ke depan kelas untuk menempelkan huruf-huruf jawaban dari pertanyaan yang dibacakan guru. Setelah semua pertanyaan terjawab, guru membagikan lembar kerja siswa berbentuk *Crossword puzzle* pada siswa untuk dikerjakan. Setelah menyelesaikan pengisian lembar kerja siswa, siswa menukarkan lembar jawabannya dengan teman sebangkunya. Guru bersama siswa membahas jawaban lembar kerja siswa yang benar. Pada saat membahas jawaban, siswa yang ingin menjawab soal diperbolehkan untuk mengangkat tangan dan menjawab.

Kegiatan penutup, siswa bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru mengingatkan siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan karena akan keluar pada tes di pertemuan selanjutnya.

## 2) Siklus II pertemuan 2

Pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 25 April 2015, pukul 09.00 – 10.10 WIB dan dibuka guru dengan mengucapkan salam dan apersepsi berupa pertanyaan tentang pembelajaran pertemuan sebelumnya. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni bahwa pada pembelajaran ini akan mempelajari tentang perubahan penampakan pada bumi yaitu peristiwa kebakaran hutan dan penanggulangan. Guru meminta siswa untuk berkelompok seperti pertemuan sebelumnya.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi dengan bantuan gambar, sedangkan siswa menyimak penjelasan guru dan memperhatikan gambar yang ditunjukkan oleh guru. Selanjutnya guru membagikan lembar kerja kelompok. Siswa melaksanakan diskusi bersama kelompoknya dan mengisi lembar kerja bersama kelompoknya. Guru menunjuk salah satu kelompok untuk maju ke depan

kelas dan mempresentasikan hasil diskusinya. Kegiatan selanjutnya siswa mengerjakan lembar kerja siswa berbentuk teka-teki silang. Setelah selesai guru bersama siswa membahas jawabannya bersama-sama. Siswa diberi kesempatan untuk ikut menjawab pertanyaan atau bertanya jika ada materi yang belum dipahami.

Kegiatan penutup, siswa bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru mengingatkan siswa untuk mempelajari kembali materi pelajaran di rumah masing-masing. Tes untuk pembelajaran siklus II ini dilaksanakan setelah pertemuan kedua selesai, yaitu hari Sabtu, 25 April 2015 setelah jam pulang sekolah.

#### c. Observasi

Kegiatan observasi yang dilakukan pada siklus II ini sama dengan siklus I yaitu untuk mengamati semua kegiatan selama pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Observer pada pembelajaran siklus II ini sama dengan observer pada pelaksanaan siklus I, yaitu Bapak Drs. Edi Moelyono (guru IPA kelas IV), Ardhina Cahya Wardhani, dan Winda Octaviana (teman sejawat), serta dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

#### d. Refleksi

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada siklus II yang dilakukan oleh observer, didapatkan data sebagai berikut ini:

- 1) Kesulitan pada saat menempelkan huruf-huruf pada media papan *Crossword puzzle* di siklus I dapat diatasi pada saat pembelajaran siklus II dengan cara guru memperbaiki media papan *Crossword puzzle* yang digunakan, sehingga kegiatan mengisi media tidak membuang banyak waktu dan membantu mencegah kelas menjadi ramai.
- 2) Pada saat kegiatan mempresentasikan hasil diskusi, siswa sudah bisa membagi tugasnya dalam satu kelompok sehingga kelompok yang ikut maju ke depan kelas tidak hanya diam dan sudah lebih aktif membantu kelompoknya dalam mempresentasikan hasil diskusinya.

- 3) Siswa sudah lebih aktif dalam kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan selama pelaksanaan siklus II. Walaupun keaktifan siswa dalam kegiatan ini hanya terlihat saat kegiatan menjawab pertanyaan dibandingkan ketika siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, namun hal ini membantu siswa menjadi lebih memahami materi dan mampu mengerjakan tes akhir dengan baik.

Pembelajaran siklus II ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa jika dibandingkan pada pembelajaran pada siklus I. Selain itu, kekurangan pada pembelajaran siklus I telah berusaha diperbaiki dalam pembelajaran siklus II sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa pun bisa meningkat dari hasil yang diperoleh selama pembelajaran siklus I.

#### 4.2.4 Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Crossword puzzle* pada Siklus II

Pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword puzzle* pada siklus II, jika dilihat dari lembar observasi kegiatan guru, maka sudah dapat dikatakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, kekurangan pada siklus I yaitu pelaksanaan kegiatan menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, yang pada siklus I hanya dilakukan oleh satu atau dua siswa saja, pada siklus II ini sudah dapat dilaksanakan oleh sebagian besar anggota kelompok yang maju ke depan kelas, sehingga secara keseluruhan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sudah lebih baik dari pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siswa kelas IV B sudah dapat dikatakan lebih aktif dalam menyampaikan hasil diskusi.

### 4.3 Hasil Penelitian

#### 4.3.1 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I, aktivitas belajar siswa dapat dikatakan meningkat jika dibandingkan dengan aktivitas siswa sebelum dilakukan tindakan (lampiran N). Untuk lebih jelasnya aktivitas belajar siswa selama siklus I dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Persentase (%)	
		Aktivitas Belajar Siswa	Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa
1	Memperhatikan penjelasan guru	72	
2	Bertanya dan menjawab pertanyaan	57	
3	Melakukan diskusi bersama kelompok	91	73
4	Menyampaikan hasil diskusi	52	
5	Menjawab pertanyaan dalam LKS	93	

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa indikator aktivitas belajar siswa yang paling rendah ke yang paling tinggi berturut-turut yaitu: (1) menyampaikan hasil diskusi, (2) bertanya dan menjawab pertanyaan, (3) memperhatikan penjelasan guru, (4) melakukan diskusi bersama kelompok, (5) menjawab pertanyaan dalam LKS. Semua indikator aktivitas belajar siswa selama pembelajaran menggunakan media *Crossword puzzle* mencapai rata-rata sebesar 73%.

Hasil aktivitas belajar siswa jika disesuaikan dengan indikator kriteria aktivitas belajar siswa di kelas, maka diperoleh hasil pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Analisis Kriteria Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV B Siklus I

Kriteria Aktivitas Belajar	Persentase Aktivitas	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Aktif	91% – 100%	5	13,89
Aktif	71% – 90%	18	50
Cukup Aktif	41% – 70%	12	33,33
Kurang Aktif	21% – 40%	1	2,78
Sangat Kurang Aktif	0% – 20%	-	-

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai kriteria sangat aktif sebanyak 5 siswa atau 13,89%, siswa yang mencapai kriteria aktif sebanyak 18 siswa atau 50%, siswa yang mencapai kriteria cukup aktif sebanyak 12 siswa atau 33,33%, dan kriteria kurang aktif sebanyak 1 siswa atau 2,78%.

#### 4.3.2 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Pada pembelajaran siklus II, aktivitas belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan. Siswa sudah memperlihatkan perhatian yang lebih pada penjelasan guru, serta menunjukkan kerjasama kelompok yang lebih baik pada saat kegiatan diskusi dan menyampaikan hasil di depan kelas. Aktivitas belajar siswa untuk masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.4 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Persentase (%)	
		Aktivitas Belajar Siswa	Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa
1	Memperhatikan penjelasan guru	91	84
2	Bertanya dan menjawab pertanyaan	66	
3	Melakukan diskusi bersama kelompok	95	
4	Menyampaikan hasil diskusi	73	
5	Menjawab pertanyaan dalam LKS	94	

Hasil analisis tersebut diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran siklus II dan dapat dilihat bahwa ada peningkatan dari masing-masing indikator aktivitas belajar siswa. Jika dilihat dari hasil yang diperoleh pada pembelajaran siklus II ini, aktivitas siswa dari yang paling rendah adalah aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan, kemudian aktivitas menyampaikan hasil diskusi, memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan dalam LKS, dan yang paling tinggi adalah aktivitas siswa dalam melakukan diskusi bersama kelompok. Aktivitas belajar siswa selama pembelajaran siklus II ini mengalami peningkatan rata-rata dari semua indikator menjadi 84%.

Aktivitas belajar siswa selama pembelajaran siklus II apabila disesuaikan dengan kriteria aktivitas siswa, maka diperoleh data seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Analisis Kriteria Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV B Siklus II

Kriteria Aktivitas Belajar	Persentase Aktivitas	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Aktif	91% – 100%	7	19,44
Aktif	71% – 90%	28	77,78
Cukup Aktif	41% – 70%	1	2,78
Kurang Aktif	21% – 40%	-	-
Sangat Kurang Aktif	0% – 20%	-	-

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa sebanyak 7 siswa atau 19,44% mencapai kriteria sangat aktif, 28 siswa atau 77,78% mencapai kriteria aktif, dan yang mencapai kriteria cukup aktif sebanyak 1 siswa atau 2,78%.

#### 4.3.3 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

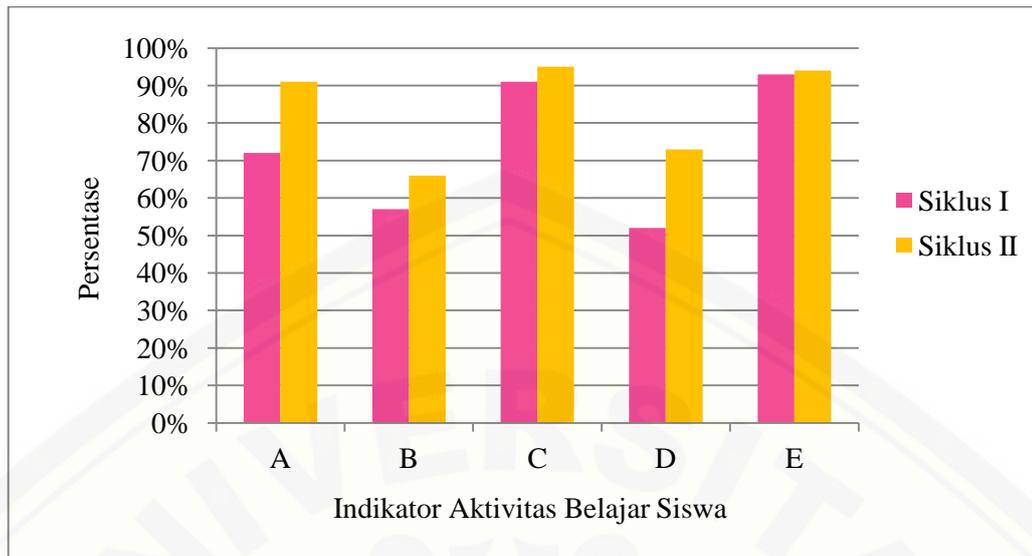
Berdasarkan hasil analisis aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit dengan penggunaan media pembelajaran *Crossword puzzle*, diperoleh data pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Indikator aktivitas Siswa	Aktivitas Belajar Siswa (%)		Selisih/ Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa (%)
		Siklus I	Siklus II	
1	Memperhatikan penjelasan guru	72	91	19
2	Bertanya dan menjawab pertanyaan	57	66	9
3	Melakukan diskusi bersama kelompok	91	95	4
4	Menyampaikan hasil diskusi	52	73	21
5	Menjawab pertanyaan dalam LKS	93	94	1
	Rata-rata aktivitas belajar siswa	73	84	11

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa ada peningkatan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran menggunakan media *Crossword puzzle* di siklus I dan siklus II pada masing-masing indikator. Indikator aktivitas belajar siswa yang mengalami peningkatan paling tinggi adalah indikator menyampaikan hasil diskusi yaitu dari 52% menjadi 73%, sedangkan indikator dengan peningkatan paling rendah adalah indikator menjawab pertanyaan dalam LKS dengan selisih/peningkatan hanya sebesar 1%.

Perolehan aktivitas belajar siswa untuk masing-masing indikator selama pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword puzzle* yang dilaksanakan pada siklus I dan II dalam tabel 4.6, dapat divisualisasikan pada gambar 4.1 berikut ini:

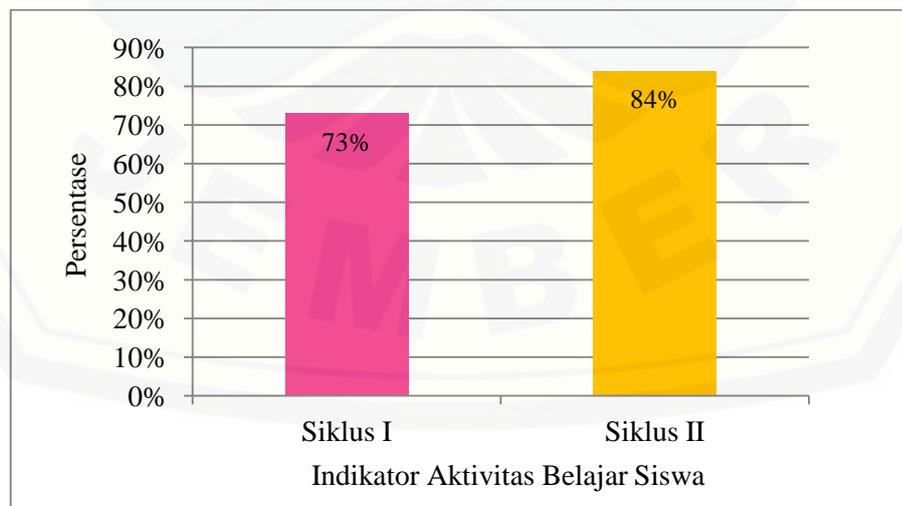


Gambar 4.1 Diagram Analisis Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Keterangan:

- A = memperhatikan penjelasan guru
- B = bertanya dan menjawab pertanyaan
- C = melakukan diskusi bersama kelompok
- D = menyampaikan hasil diskusi
- E = menjawab pertanyaan dalam LKS

Perbandingan peningkatan aktivitas siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II selama pembelajaran menggunakan media *Crossword puzzle* dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II

#### 4.3.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil belajar siswa di kelas diukur dengan memberikan tes individu pada semua siswa di akhir pembelajaran siklus I. Nilai yang diperoleh pada pembelajaran siklus I belum menunjukkan hasil yang memuaskan karena belum memenuhi nilai KKM. Dari tes hasil belajar siswa, maka diperoleh hasil belajar siswa siklus I seperti pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Kriteria Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Siklus I

Kriteria Hasil Belajar	Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	80 – 100	-	
Baik	70 – 79	4	11,11
Sedang/Cukup	60 – 69	9	25
Kurang	40 – 59	16	44,44
Sangat Kurang	0 – 39	7	19,44

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa dari hasil belajar siswa selama siklus I ada 4 siswa atau 11,11% yang mendapat kategori baik, 9 siswa atau 25% yang mendapat kategori cukup, 16 siswa atau 44,44% kategori kurang, 7 siswa atau 19,44% mendapat kategori sangat kurang, dan tidak ada siswa yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hasil belajar siswa yang diperoleh setelah tes akhir siklus I jika dianalisis berdasarkan dengan kriteria peningkatan hasil belajar, maka didapatkan data hasil belajar yang disajikan dalam tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Meningkat (skor $\geq 70$ )	4	11,11
2	Tidak Meningkatkan (skor $\leq 70$ )	32	88,89

Berdasarkan tabel 4.8, dapat diketahui bahwa ada 4 siswa atau 11,11% yang hasil belajarnya mengalami peningkatan dan sebanyak 32 atau 88,89% yang hasil belajarnya tidak mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa dari kegiatan pembelajaran siklus I, hasil belajar siswa secara keseluruhan belum mengalami peningkatan.

#### 4.3.5 Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil belajar siswa diukur dengan memberikan tes yang dilaksanakan pada tanggal 25 April 2015. Berdasarkan data hasil belajar siswa (lampiran O), diperoleh data kriteria hasil belajar siswa pada siklus II yang dijabarkan pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Kriteria Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Siklus II

Kriteria Hasil Belajar	Hasil Belajar	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	80 – 100	27	75
Baik	70 – 79	2	5,56
Sedang/Cukup	60 – 69	2	5,56
Kurang	40 – 59	4	11,11
Sangat Kurang	0 – 39	1	2,78

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa dari hasil belajar siswa selama pembelajaran siklus II, terdapat 27 siswa atau 75% yang mendapat kategori sangat baik, 2 siswa atau 5,56% yang mencapai kategori baik, 2 siswa atau 5,56% kategori cukup, 4 siswa atau 11,11% mendapat kategori kurang, dan 1 siswa atau 2,78% masih dalam kategori sangat kurang.

Peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal yang dijabarkan dalam tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Meningkat (skor $\geq 70$ )	29	80,56
2	Tidak Meningkatkan (skor $\leq 70$ )	7	19,44

Hasil belajar siswa secara klasikal dapat diketahui berdasarkan tabel 4.10 bahwa terdapat 29 siswa atau 80,56% yang hasil belajarnya mengalami peningkatan, dan 7 siswa atau 19,44% yang belum mengalami peningkatan.

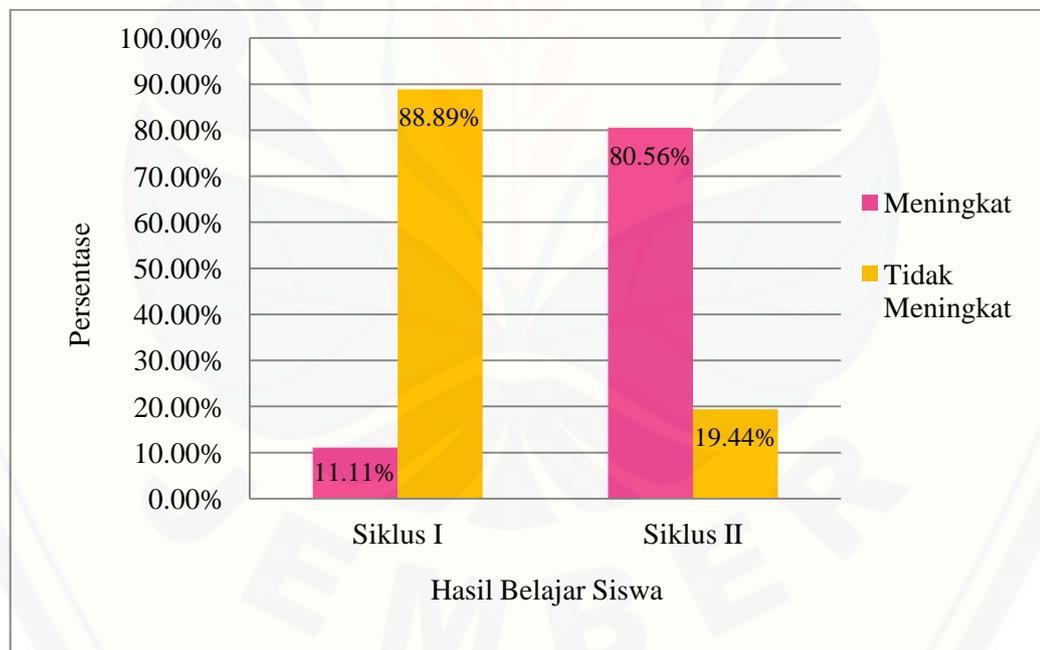
#### 4.3.6 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Dari hasil analisis data hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II selama pembelajaran IPA menggunakan media *Crossword puzzle*, diperoleh data peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II yang dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Meningkat ( $\text{skor} \geq 70$ )	4	11,11	29	80,56
Tidak Meningkatkan ( $\text{skor} \leq 70$ )	32	88,89	7	19,44

Berdasarkan tabel 4.11, dapat dilihat bahwa persentase peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran dengan media *Crossword puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Jika pada siklus I hanya terdapat 4 siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar atau 11,11% dan terdapat 32 siswa yang hasil belajarnya tidak meningkat atau 88,89%, pada siklus II hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan yaitu sebanyak 29 siswa atau 80,56% dan 7 siswa yang hasil belajarnya tidak meningkat atau sebanyak 19,44%. Perbandingan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV B ini dapat digambarkan pada diagram berikut ini:



Gambar 4.3 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

#### 4.4 Pembahasan

Hasil observasi selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword puzzle* pada siklus I dan II menunjukkan bahwa siswa tergolong aktif

dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar siswa pada siklus I pembelajaran IPA dengan menggunakan media *Crossword puzzle* bisa dikatakan meningkat. Indikator aktivitas belajar siswa yang dihasilkan pada siklus I dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi adalah sebagai berikut: (1) menyampaikan hasil diskusi, (2) bertanya dan menjawab pertanyaan, (3) memperhatikan penjelasan guru, (4) melakukan diskusi bersama kelompok, dan (5) menjawab pertanyaan dalam LKS. Dari masing-masing indikator aktivitas yang telah ditetapkan, ada dua indikator aktivitas belajar siswa yang masih rendah. Indikator menyampaikan hasil diskusi masih rendah karena kebanyakan siswa masih belum terbiasa dengan presentasi di depan kelas, sehingga pada saat kegiatan menyampaikan hasil diskusi, hanya satu atau dua siswa dari satu kelompok siswa yang maju ke depan kelas yang aktif menyampaikan hasil diskusinya. Selain indikator menyampaikan hasil diskusi, indikator bertanya dan menjawab pertanyaan juga masih rendah. Rendahnya aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan ini dikarenakan banyak siswa sudah merasa memahami materi yang diajarkan sehingga siswa tidak mengajukan pertanyaan saat diberi kesempatan untuk bertanya. Nilai dari aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan sebagian besar hanya diperoleh pada saat siswa yang harus menjawab pertanyaan guru dan kegiatan tanya jawab menggunakan media papan *Crossword puzzle*. Siklus I menunjukkan rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 73%.

Dari hasil analisis aktivitas belajar siklus II, diperoleh hasil bahwa setiap indikator aktivitas belajar mengalami peningkatan. Jika dibandingkan dengan siklus I maka ada beberapa indikator aktivitas belajar yang mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu aktivitas memperhatikan penjelasan guru dan aktivitas menyampaikan hasil diskusi. Aktivitas memperhatikan penjelasan guru mengalami peningkatan karena pada pembelajaran siklus II ini guru memberikan stimulus pada siswa bahwa materi yang diajarkan akan dikeluarkan dalam tes akhir sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam memperhatikan penjelasan guru. Indikator menyampaikan hasil diskusi juga mengalami peningkatan yang signifikan karena pada siklus II guru memberikan arahan bahwa setiap siswa harus ikut aktif dalam kegiatan kelompok masing-masing, sehingga pada saat

kegiatan presentasi hasil siswa berbagi tugas dan bekerjasama dalam kegiatan presentasi. Aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan hanya mencapai kategori cukup, walaupun sudah mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan siswa lebih antusias hanya ketika guru memberikan pertanyaan, terutama saat guru memberikan kuis untuk menjawab pertanyaan dari papan *Crossword puzzle*, sedangkan ketika diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan siswa masih banyak yang diam. Pada siklus II rata-rata aktivitas belajar siswa menjadi 84%. Aktivitas belajar siswa yang mengalami peningkatan di siklus I dan II menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword puzzle* membantu siswa untuk lebih aktif di saat pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh, persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 73%, sedangkan pada siklus II mencapai 84%. Jika dihitung peningkatan yang diperoleh dari tindakan siklus I sampai pada siklus II, maka persentase peningkatannya mencapai 11%. Selama menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword puzzle*, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran baik saat memperhatikan penjelasan guru, bertanya dan menjawab pertanyaan, melakukan diskusi bersama kelompok, menyampaikan hasil diskusi, maupun saat menjawab pertanyaan dalam LKS. Dari data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

Skor hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 51,67. Secara keseluruhan siswa belum mampu menjawab pertanyaan baik yang berbentuk isian teka-teki silang maupun uraian karena siswa masih kurang memahami materi serta petunjuk pengerjaan soal-soal tersebut. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II mencapai 84,33. Berdasarkan data tersebut maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 32,66 atau 63,21% dari nilai yang diperoleh selama siklus I. Meningkatnya aktivitas belajar siswa yang ditunjukkan pada pembelajaran siklus I dan II berpengaruh terhadap hasil belajar siswa selama siklus I dan II. Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa, siswa menjadi lebih memahami materi pembelajaran IPA yang dipelajari dengan menggunakan media *Crossword puzzle*.

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Penggunaan media pembelajaran *Crossword puzzle* pada pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit kelas IV B di SD Negeri Jember Lor 02 dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Persentase aktivitas belajar siswa siklus I sebesar 73%, pada siklus II meningkat menjadi 84%. Peningkatan aktivitas belajar siswa dari pembelajaran siklus I ke siklus II sebesar 11%.
- 2) Penggunaan media pembelajaran *Crossword puzzle* pada pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit kelas IV B di SD Negeri Jember Lor 02 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 51,67 dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 84,33. Hasil belajar siswa dari pembelajaran siklus I ke siklus II meningkat sebesar 32,66.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dari penelitian ini, maka diajukan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, diharapkan dapat lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif, tidak membosankan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- 2) Bagi sekolah, diharapkan dapat mengembangkan media maupun metode pembelajaran yang lebih variatif dan dapat membantu kemajuan sekolah terutama dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 3) Bagi peneliti lain, dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk dapat melakukan penelitian lain yang serupa berkaitan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

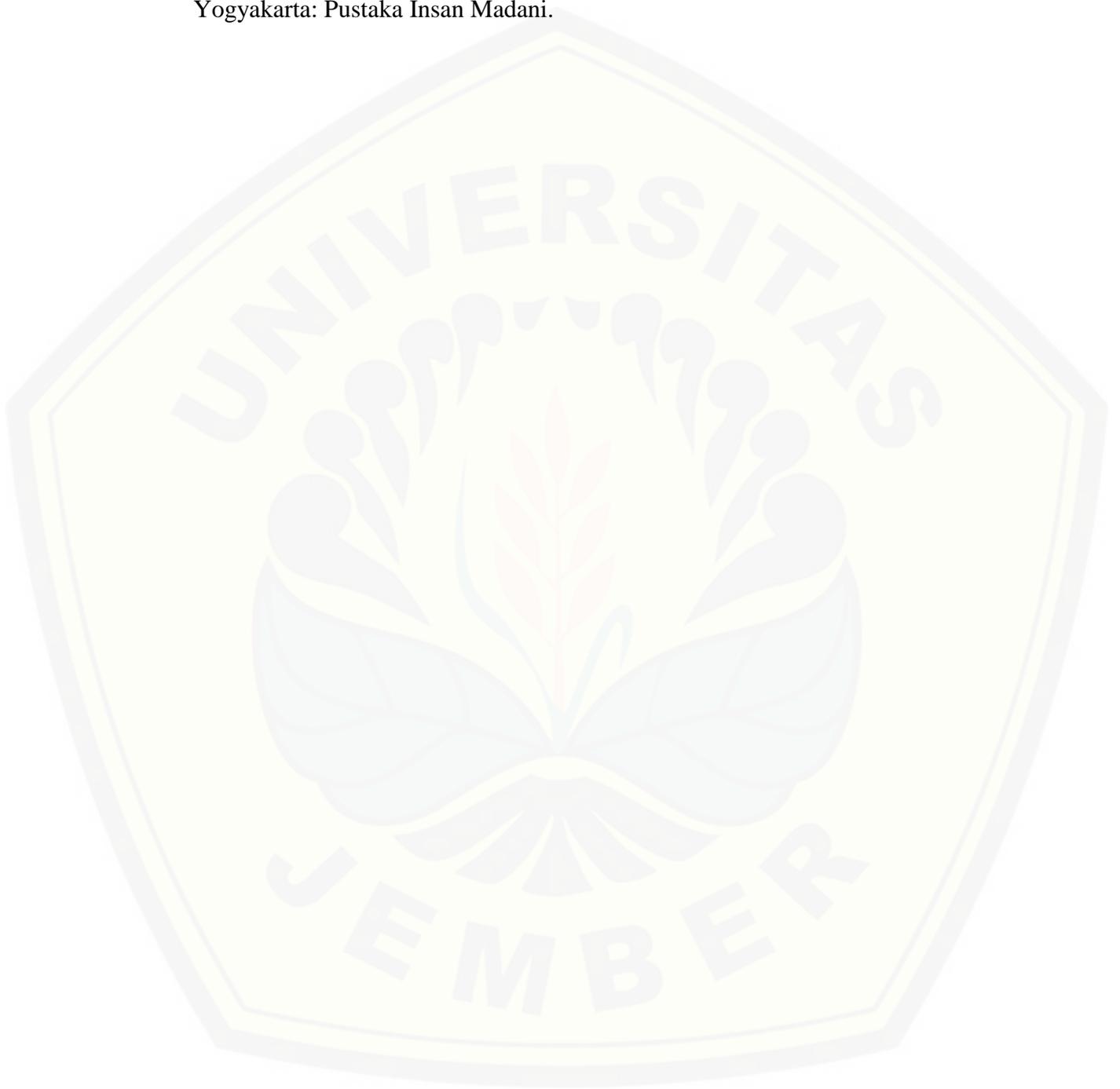
## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. Suhardjono, & Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asra, Darmawan, D. & Riana C. 2008. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Anzasari, K. S. 2011. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Learning Together (LT) dengan Media Teka-Teki Silang pada Pokok Bahasan Pernapasan Siswa Kelas V SDN Padomasan 01 Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2010/2011*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Cahyo, N. A. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jakarta: Buku Kita.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djamarah, S. B. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djojosoediro, W. 1999. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Yogyakarta.
- Erlina. 2011. *Teka-Teki Sebagai Media Pembelajaran*. [serial online]. <https://erlinna.wordpress.com/2011/05/20/teka-teki-sebagai-media-pembelajaran/>. (diakses Rabu, 7 Januari 2015; 8.48 WIB)
- Gunawan, I. & Palupi, A. R. 2012. *Taksonomi Bloom Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. IKIP PGRI Madiun. <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/>. (diakses Rabu, 11 Maret 2015; 12.34 WIB)
- Hamalik, O. 1989. *Pengajaran Unit Pendekatan Sistem*. Bandung: Mandar Maju.
- Khurin'in. 2012. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan*

- Indonesia di SD Negeri Banjarsengon 01 Jember Tahun Pelajaran 2011/2012.* Jember: FKIP Universitas Jember.
- Lapono, N. 2008. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan.* Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Natalia, N. 2011. *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dengan Permainan Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS (Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajah di SDN 1 Setail Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011).* Jember; FKIP Universitas Jember.
- Poerwanti, E. dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Puriyandari, F. 2011. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pokok Bahasan Operasi Hitung Campuran Melalui Pembelajaran Kooperatif dengan Permainan Teka-Teki Silang pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tugusari 04 Tahun Pelajaran 2010/2011.* Jember: FKIP Universitas Jember.
- Satria, E. 2013. *Model Pembelajaran Crossword Puzzle atau Teka-Teki Silang.* [serial online]. <http://emanpgsdchelsea.blogspot.com/2013/04/model-pembelajaran-crossword-puzzle.html>. (diakses Rabu, 7 Januari 2015; 11.44 WIB)
- Siddiq, M. D. Munawaroh, I. & Sungkono. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Silberman, M. L. 2014. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif.* Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sudjana, N. 1991. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugeng, M. 2013. *Manfaat Mengisi Teka-teki Silang (TTS).* [serial online]. <http://www.teka-tekisilang.com/2013/09/manfaat-mengisi-teka-teki-silang-tts.html>. (diakses Rabu, 7 Januari 2015; 11.55 WIB)
- Susanto, A. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Zaini, H. Munthe, B. & Aryani, S. A. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.



LAMPIRAN A

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Analisa Data
Penggunaan Media <i>Crossword Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Pada Bumi dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015	1. bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV B melalui penggunaan media <i>Crossword puzzle</i> dalam pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit di SD Negeri Jember Lor 02 tahun ajaran 2014/2015?  2. bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV	1. Media pembelajaran <i>Crossword puzzle</i>  2. Aktivitas belajar siswa	1. Media pembelajaran <i>Crossword puzzle</i> : media pembelajaran yang terdiri dari kotak-kotak kosong (berbentuk kotak putih) dengan arah horisontal dan vertikal. Petunjuk soal dibagi ke dalam kategori 'mendatar' dan 'menurun'.  2. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media <i>Crossword</i>	1. Siswa kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02  2. Informan: - Guru kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 - Siswa kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02  3. Dokumen nilai ulangan harian IPA siswa kelas IV B SD Negeri	1. Rancangan penelitian: Penelitian Tindakan Kelas  2. Penentuan daerah penelitian: SD Negeri Jember Lor 02  3. Subjek: siswa kelas IV B  4. Metode pengumpulan data: - Observasi - Dokumentasi - Tes	1. Persentase skor aktivitas belajar siswa dapat dihitung dengan rumus: $Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$ Keterangan: Pa = persentase aktivitas belajar siswa A = jumlah skor yang diperoleh siswa N = jumlah skor maksimal aktivitas belajar siswa  2. Hasil belajar siswa dihitung melalui rumus: $T = \frac{\sum \text{skor jawaban yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$ Keterangan: T = skor hasil belajar siswa  Untuk mencari persentase peningkatan hasil belajar siswa suatu kelas dihitung dengan rumus: $Pt = \frac{n}{N} \times 100\%$

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Analisa Data
	B melalui penggunaan media <i>Crossword puzzle</i> dalam pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit di SD Negeri Jember Lor 02 tahun ajaran 2014/2015?	3. Hasil belajar siswa	<p><i>puzzle</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- memperhatikan penjelasan guru</li> <li>- mengajukan dan menjawab pertanyaan</li> <li>- melakukan diskusi bersama kelompok</li> <li>- menyampaikan hasil diskusi</li> <li>- menjawab pertanyaan dalam LKS</li> </ul> <p>3. Hasil belajar siswa: skor tes hasil belajar kognitif setelah mengikuti pembelajaran IPA menggunakan media <i>Crossword puzzle</i>, dinilai pada akhir tiap siklus</p>	Jember Lor 02		<p>Keterangan:</p> <p>Pt = persentase hasil belajar klasikal</p> <p>n = jumlah siswa dengan hasil belajar <math>\geq 70</math></p> <p>N = jumlah siswa keseluruhan</p>

**LAMPIRAN B****PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****1) Pedoman Observasi**

No	Data Yang Akan Diperoleh	Sumber Data
1	Aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan media <i>Crossword puzzle</i> dilaksanakan	Guru kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02
2	Aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran dengan media <i>Crossword puzzle</i> dilaksanakan	Siswa kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02

**2) Pedoman Dokumentasi**

No	Data Yang Akan Diperoleh	Sumber Data
1	Daftar nilai ulangan harian IPA kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02	Dokumen guru kelas IV B atau sekolah

**3) Pedoman Tes**

No	Data Yang Akan Diperoleh	Sumber Data
1	Nilai hasil tes di setiap akhir siklus	Peneliti

## LAMPIRAN C

## PEDOMAN OBSERVASI

## 1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Petunjuk:

Pengamatan ditujukan kepada guru.

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan Anda.

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Pendahuluan		
	1. Guru melakukan apersepsi		
	2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
	3. Guru membentuk kelas dalam kelompok kecil		
2.	Kegiatan Inti		
	1. Guru menjelaskan materi pembelajaran		
	2. Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan mengisi Lembar Kerja Kelompok berbentuk <i>Crossword puzzle</i>		
	3. Guru meminta siswa perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya		
	4. Guru melakukan tanya jawab bersama siswa tentang materi yang telah dijelaskan menggunakan media <i>Crossword puzzle</i>		
	5. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa berbentuk <i>Crossword puzzle</i> pada siswa, menjelaskan cara pengisian, dan memberikan batas waktu mengerjakan		
	6. Guru bersama siswa membahas jawaban soal yang benar		
3.	Penutup		
	1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari proses pembelajaran		
	2. Mengadakan evaluasi		

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Petunjuk:

Pengamatan ditujukan kepada siswa.

Berilah nilai pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan Anda pada saat guru melaksanakan pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut.

No	Nama Siswa	Memperhatikan Penjelasan Guru			Bertanya dan Menjawab Pertanyaan			Melakukan Diskusi Bersama Kelompok			Menyampaikan Hasil Diskusi			Menjawab Pertanyaan Dalam LKS			Jml	Aktivitas Belajar Siswa (%)	Kriteria Aktivitas Belajar
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa																			

Catatan:

Persentase Skor Aktivitas Belajar Siswa

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pa= persentase aktivitas belajar siswa

A = jumlah skor yang diperoleh siswa

N = jumlah skor maksimal aktivitas belajar siswa

Tabel Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

<b>Kriteria Aktivitas Belajar</b>	<b>Persentase Aktivitas</b>
Sangat Aktif	91% – 100%
Aktif	71% – 90%
Cukup Aktif	41% – 70%
Kurang Aktif	21% – 40%
Sangat Kurang Aktif	0% – 20%

(Modifikasi Mashyud, 2014: 298)

Jember,  
Observer

2015

.....

**Rubrik penilaian:**

No	Aspek yang Diamati	Skor	Indikator
1	Memperhatikan penjelasan dari guru	3	Siswa selalu mendengarkan penjelasan guru
		2	Siswa kadang-kadang tidak memperhatikan penjelasan guru
		1	Siswa sering tidak memperhatikan penjelasan dari guru
2	Bertanya dan menjawab pertanyaan	3	Siswa mengajukan dan menjawab pertanyaan $\geq 2$ kali
		2	Siswa mengajukan dan menjawab pertanyaan 1 kali
		1	Siswa pernah mengangkat tangan tetapi tidak mengajukan dan menjawab pertanyaan
3	Melakukan diskusi bersama kelompok	3	Siswa selalu bekerja sama dalam diskusi kelompok dan mengisi LKK
		2	Siswa kadang-kadang tidak ikut bekerja sama dalam diskusi kelompok dan mengisi LKK
		1	Siswa sering tidak ikut bekerja sama dalam diskusi kelompok dan mengisi LKK
4	Menyampaikan hasil diskusi	3	Siswa aktif membantu kelompok dalam presentasi dan menanggapi pertanyaan dari kelompok lain
		2	Siswa aktif membantu kelompok dalam presentasi tetapi tidak menanggapi pertanyaan dari kelompok lain
		1	Siswa ikut maju ke depan kelas tetapi tidak aktif membantu kelompok dalam presentasi dan menanggapi pertanyaan dari kelompok lain
5	Menjawab pertanyaan dalam LKS	3	Siswa menjawab semua pertanyaan dalam LKS
		2	Siswa menjawab lebih dari sebagian pertanyaan dalam LKS
		1	Siswa menjawab kurang dari sebagian pertanyaan dalam LKS

## LAMPIRAN D

## HASIL OBSERVASI AWAL

No	Nama Siswa	Memperhatikan Penjelasan Guru			Bertanya dan Menjawab Pertanyaan			Melakukan Diskusi Bersama Kelompok			Menyampaikan Hasil Diskusi			Menjawab Pertanyaan Dalam LKS			Jml	Aktivitas Belajar Siswa (%)	Kriteria Aktivitas Belajar
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
1	Achmad Sofyan Raditya C			√						√				√			5	33.33	KA
2	Afiqah Wahdin		√			√			√			√		√			11	73.33	A
3	Ananda Nadya Wardhani		√						√					√			7	46.67	CA
4	Anastasya Sabian Edgina C		√						√					√			7	46.67	CA
5	Andini Putri Amalia		√						√					√			7	46.67	CA
6	Angga Dwi Pramudiaz S			√						√				√			5	33.33	KA
7	Avrilina Rizqy Maulia		√						√					√			7	46.67	CA
8	Bayu Adji Saputra			√						√				√			5	33.33	KA
9	Dera Elsanda Yuniar		√						√					√			7	46.67	CA
10	Devanesa Ulvul Laila		√						√					√			7	46.67	CA
11	Fariza Aura Oktaviani		√						√					√			7	46.67	CA
12	Feryawan Ilham Pratama		√							√					√		5	33.33	KA
13	Fris Rohom Komnaris		√						√					√			7	46.67	CA
14	Indah Nurmalasari		√						√					√			7	46.67	CA
15	Julianus Wahyu Amaral			√						√				√			5	33.33	KA
16	Logendran Tri Wicaksono	√				√		√				√		√			13	86.67	A
17	Lolyta Intan Putri Caelay		√						√					√			7	46.67	CA

No	Nama Siswa	Memperhatikan Penjelasan Guru			Bertanya dan Menjawab Pertanyaan			Melakukan Diskusi Bersama Kelompok			Menyampaikan Hasil Diskusi			Menjawab Pertanyaan Dalam LKS			Jml	Aktivitas Belajar Siswa (%)	Kriteria Aktivitas Belajar
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
18	Mochammad Fikri Abdullah		√						√				√			6	40	KA	
19	Muhammad Arif Dwi S		√						√				√			6	40	KA	
20	Muhammad Ilham Oktafian		√						√				√			6	40	KA	
21	M. Sugeng Cahyono Soleh		√						√				√			6	40	KA	
22	Myra Andina Ramadhani		√			√		√				√				12	80	A	
23	Nabila Putri Saniyah		√					√					√			7	46.67	CA	
24	Nanda Amalia Putri R	√				√		√				√				13	86.67	A	
25	Rania Hanny	√				√		√					√			11	73.33	A	
26	Rifaldy Kharis Setyawan		√		√			√				√				12	80	A	
27	Sania Nurhafidah		√					√					√			7	46.67	CA	
28	Sicilia Ajeng Rahmawati		√					√					√			7	46.67	CA	
29	Siti Mara'atus Solehah		√		√			√			√		√			12	80	A	
30	Trio Akbar Maulana			√					√					√		4	26.67	KA	
31	Yolanda Videlia Severina D		√					√					√			7	46.67	CA	
32	Leona Abita Fajar Pastika		√					√					√			7	46.67	CA	
33	Prasetyo Bagus Wibisono		√					√					√			7	46.67	CA	
34	Lailia Finanti		√					√					√			7	46.67	CA	
35	Talita Fairuz Nabila		√			√		√					√			9	60	CA	
36	Pramesty Regita			√				√						√		5	33.33	KA	
	Jumlah		69			18		66				12		105		270			
	Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa																50%	CA	

Catatan:

Persentase Skor Aktivitas Belajar Siswa

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pa= persentase aktivitas belajar siswa

A = jumlah skor yang diperoleh siswa

N = jumlah skor maksimal aktivitas belajar siswa

Rata-rata Skor Aktivitas Belajar Siswa

$$\begin{aligned} &= \frac{69+18+66+12+105}{540} \times 100\% \\ &= \frac{270}{540} \times 100\% \\ &= 50\% \end{aligned}$$

Tabel Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Kriteria Aktivitas Belajar	Persentase Aktivitas
Sangat Aktif	91% – 100%
Aktif	71% – 90%
Cukup Aktif	41% – 70%
Kurang Aktif	21% – 40%
Sangat Kurang Aktif	0% – 20%

(Modifikasi Mashyud, 2014: 298)

Jember, 26 Januari 2015  
Observer

Dyah Widya Retno

## LAMPIRAN E

**DAFTAR NAMA SISWA  
KELAS IV B SD NEGERI JEMBER LOR 02**

No	Nomor Induk	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	0796	Achmad Sofyan Raditya C	L
2	0797	Afiqah Wahdin	P
3	0798	Ananda Nadya Wardhani	P
4	0799	Anastasya Sabian Edgina C	P
5	0800	Andini Putri Amalia	P
6	0801	Angga Dwi Pramudiaz S	L
7	0802	Avrilina Rizqy Maulia	P
8	0804	Bayu Adji Saputra	L
9	0806	Dera Elsanda Yuniar	P
10	0807	Devanesa Ulvul Laila	P
11	0808	Fariza Aura Oktaviani	P
12	0809	Feryawan Ilham Pratama	L
13	0810	Fris Rohom Komnaris	L
14	0811	Indah Nurmalasari	P
15	0812	Julianus Wahyu Amaral	L
16	0813	Logendran Tri Wicaksono	L
17	0814	Lolyta Intan Putri Caelay	P
18	0816	Mochammad Fikri Abdullah	L
19	0817	Muhammad Arif Dwi S	L
20	0819	Muhammad Ilham Oktafian	L
21	0820	M. Sugeng Cahyono Soleh	L
22	0821	Myra Andina Ramadhani	P
23	0822	Nabila Putri Saniyah	P
24	0823	Nanda Amalia Putri R	P
25	0825	Rania Hanny	P
26	0826	Rifaldy Kharis Setyawan	L
27	0827	Sania Nurhafidah	P
28	0828	Sicilia Ajeng Rahmawati	P
29	0829	Siti Mara'atus Solehah	P
30	0831	Trio Akbar Maulana	L
31	0832	Yolanda Videlia Severina D	P
32	0833	Leona Abita Fajar Pastika	P
33	0937	Prasetyo Bagas Wibisono	L
34	0938	Lailia Finanti	P
35	1047	Talita Fairuz Nabila	P
36	0795	Pramesty Regita	P
		Jumlah Siswa Laki-Laki	14
		Jumlah Siswa Perempuan	22

## LAMPIRAN F

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN IPA  
SISWA KELAS IV B SD NEGERI JEMBER LOR 02**

No	Nomor Induk	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai
1	0796	Achmad Sofyan Raditya C	L	37.3
2	0797	Afiqah Wahdin	P	34
3	0798	Ananda Nadya Wardhani	P	25
4	0799	Anastasya Sabian Edgina C	P	36.7
5	0800	Andini Putri Amalia	P	45.7
6	0801	Angga Dwi Pramudiaz S	L	55.2
7	0802	Avrilina Rizqy Maulia	P	60
8	0804	Bayu Adji Saputra	L	28.3
9	0806	Dera Elsanda Yuniar	P	27
10	0807	Devanesa Ulvul Laila	P	74.3
11	0808	Fariza Aura Oktaviani	P	19.3
12	0809	Feryawan Ilham Pratama	L	72.5
13	0810	Fris Rohom Komnaris	L	54.2
14	0811	Indah Nurmalasari	P	44
15	0812	Julianus Wahyu Amaral	L	12
16	0813	Logendran Tri Wicaksono	L	70.5
17	0814	Lolyta Intan Putri Caelay	P	66
18	0816	Mochammad Fikri Abdullah	L	39.5
19	0817	Muhammad Arif Dwi S	L	54.5
20	0819	Muhammad Ilham Oktafian	L	38.7
21	0820	M. Sugeng Cahyono Soleh	L	64.8
22	0821	Myra Andina Ramadhani	P	41
23	0822	Nabila Putri Saniyah	P	9
24	0823	Nanda Amalia Putri R	P	82.7
25	0825	Rania Hanny	P	67.8
26	0826	Rifaldy Kharis Setyawan	L	78
27	0827	Sania Nurhafidah	P	79.7
28	0828	Sicilia Ajeng Rahmawati	P	32.3
29	0829	Siti Mara'atus Solehah	P	38.3
30	0831	Trio Akbar Maulana	L	15.5
31	0832	Yolanda Videlia Severina D	P	28.5
32	0833	Leona Abita Fajar Pastika	P	28.5
33	0937	Prasetyo Bagas Wibisono	L	61.8
34	0938	Lailia Finanti	P	60.7
35	1047	Talita Fairuz Nabila	P	49
36	0795	Pramestya Regita	P	2.7
		Rata-rata		45.4

**LAMPIRAN G**

**SILABUS**

Sekolah : SD Negeri Jember Lor 02  
 Kelas : IV B  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam  
 Semester : 2 (dua)  
 Standar Kompetensi : 9. Memahami perubahan kenampakan permukaan bumi dan benda langit

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pokok/ Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Alat/ Bahan Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
9.1 Mendeskripsikan perubahan kenampakan bumi	<p><b>Kognitif Proses</b></p> <p>1. Mengumpulkan informasi tentang peristiwa perubahan daratan</p> <p>2. Melengkapi isian tentang kata-kata kunci dalam materi</p> <p><b>Kognitif Produk</b></p> <p>1. Menyebutkan faktor-faktor penyebab perubahan kenampakan bumi</p> <p>2. Menjelaskan</p>	<p>1. Mendiskusikan peristiwa perubahan daratan</p> <p>2. Mengerjakan Lembar Kerja Siswa</p> <p>1. Menyimak penjelasan tentang perubahan kenampakan pada bumi</p> <p>2. Mendiskusikan</p>	<p>Perubahan Penampakan Pada Bumi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasang surut air laut</li> <li>- Erosi</li> <li>- Kebakaran hutan</li> </ul>	<p>Tes tertulis</p>	<p>Subjektif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Isian</li> <li>- Uraian</li> </ul>	<p>Terlampir</p>	<p>4 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar Kerja Siswa</li> <li>- Papan <i>Crossword puzzle/ teka-teki silang</i></li> <li>- Gambar</li> <li>- Buku paket IPA kelas IV SD</li> </ul>

- |  |  |
|--|--|
| perubahan daratan yang disebabkan oleh air                                 | tentang perubahan daratan oleh air   |
| 3. Menyebutkan perubahan daratan yang disebabkan oleh udara                | 3. Mendiskusikan tentang perubahan daratan oleh udara                        |
| 4. Menjelaskan perubahan daratan yang disebabkan oleh kebakaran            | 4. Mendiskusikan tentang perubahan daratan oleh kebakaran                    |
| 5. Menyebutkan pengaruh perubahan daratan terhadap kehidupan makhluk hidup | 5. Mendiskusikan pengaruh perubahan daratan terhadap kehidupan makhluk hidup |

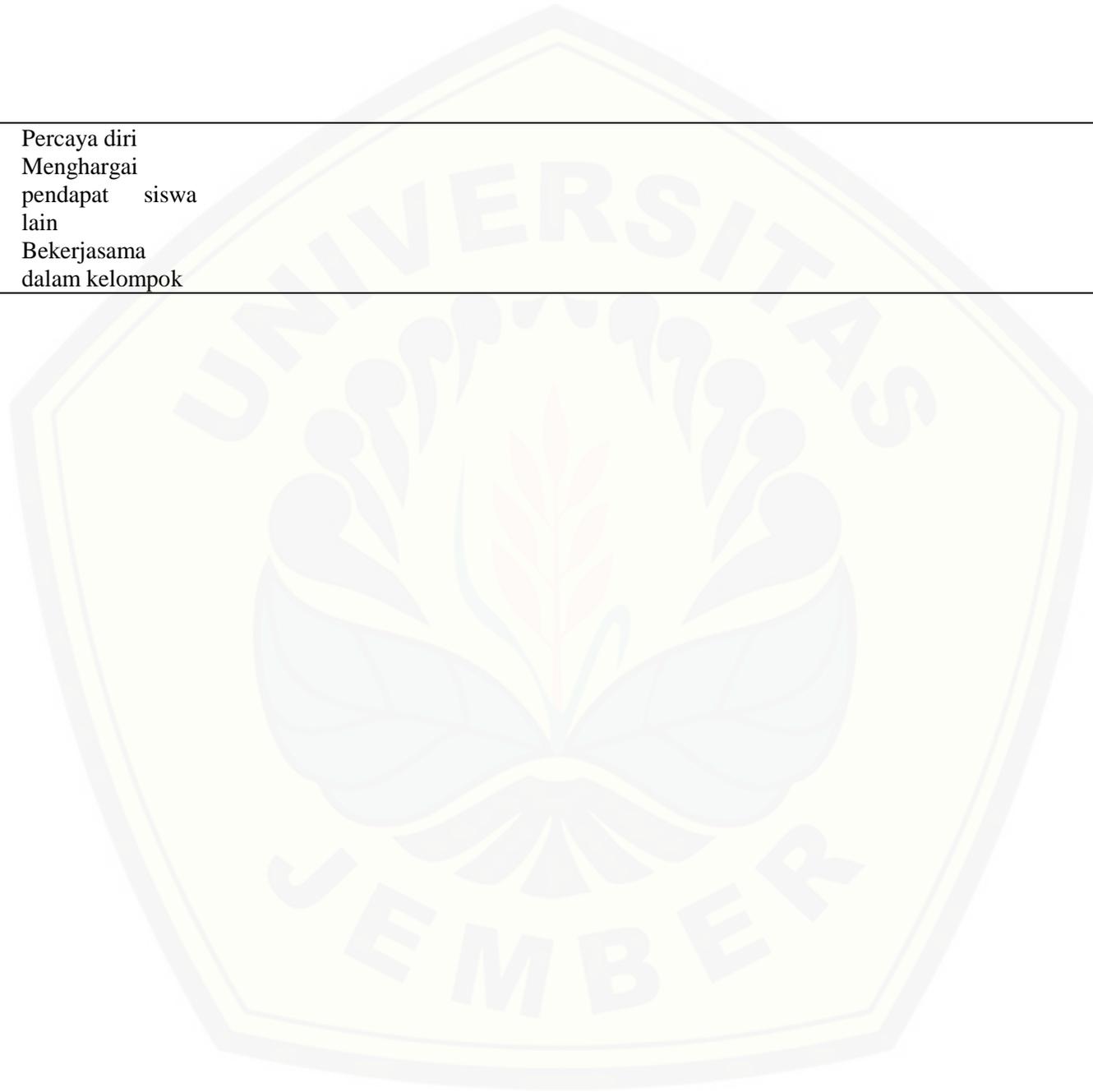
**Psikomotor**

- Menuliskan istilah dalam peristiwa perubahan kenampakan bumi
- Mengisi Lembar Kerja Siswa

**Afektif**

- Jujur
- Bertanggung jawab

- 
- Percaya diri
  - Menghargai pendapat siswa lain
  - Bekerjasama dalam kelompok
- 



**LAMPIRAN H.1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****SIKLUS I**

**Nama Sekolah** : SD Negeri Jember Lor 02  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
**Kelas/Semester** : IV B/II  
**Alokasi Waktu** : 4x35 menit (2 pertemuan)

---

**A. Standar Kompetensi**

9. Memahami perubahan kenampakan permukaan bumi dan benda langit

**B. Kompetensi Dasar**

9.1 Mendeskripsikan perubahan kenampakan bumi

**C. Indikator**

Kognitif Proses

1. Mengumpulkan informasi tentang peristiwa perubahan daratan.
2. Melengkapi isian tentang kata-kata kunci dalam materi.

Kognitif Produk

1. Menyebutkan faktor-faktor penyebab perubahan kenampakan bumi.
2. Menjelaskan perubahan daratan yang disebabkan oleh air.
3. Menyebutkan perubahan daratan yang disebabkan oleh udara.
4. Menjelaskan perubahan daratan yang disebabkan oleh kebakaran.
5. Menyebutkan pengaruh perubahan daratan terhadap kehidupan makhluk hidup.

Psikomotor

Menuliskan istilah dalam peristiwa perubahan kenampakan bumi.

Afektif

Mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi: jujur, bertanggung jawab, percaya diri, menghargai pendapat siswa lain, bekerjasama dalam kelompok.

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

##### Kognitif Proses

1. Dengan berdiskusi, siswa mampu mengumpulkan informasi tentang 3 peristiwa perubahan daratan.
2. Dengan menyimak instruksi guru, siswa mampu melengkapi isian tentang kata-kata kunci dalam materi dengan benar.

##### Kognitif Produk

1. Setelah menyimak penjelasan guru, siswa mampu menyebutkan 3 faktor-faktor penyebab perubahan kenampakan pada bumi dengan benar.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan peristiwa perubahan daratan yang disebabkan oleh air dengan benar.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menyebutkan peristiwa perubahan daratan yang disebabkan oleh udara dengan benar.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan perubahan daratan yang disebabkan oleh kebakaran dengan benar.
5. Setelah berdiskusi, siswa mampu menyebutkan minimal 2 pengaruh perubahan daratan terhadap kehidupan makhluk hidup.

##### Psikomotor

Setelah mengikuti pembelajaran IPA, siswa mampu menuliskan minimal 3 istilah dalam peristiwa perubahan kenampakan bumi dengan benar.

##### Afektif

Dengan mengikuti pembelajaran IPA, siswa mampu mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi: jujur, bertanggung jawab, percaya diri, menghargai pendapat siswa lain, bekerjasama dalam kelompok.

#### **E. Materi Ajar**

##### **PERUBAHAN PENAMPAKAN PADA BUMI**

Bumi yang sebagian besar dikelilingi oleh lautan akan mengalami perubahan penampakan. Perubahan penampakan bumi dapat terjadi karena peristiwa alam atau karena ulah manusia. Perubahan ini terjadi baik di daratan maupun di lautan. Perubahan penampakan ini dapat terjadi disebabkan oleh

air, udara, dan kebakaran hutan. Perubahan ini ada yang menguntungkan dan ada juga yang merugikan. Peristiwa perubahan penampakan bumi dapat berupa peristiwa pasang surut air laut, erosi, dan kebakaran hutan.

#### A. Pasang Surut Air Laut

Pasang merupakan peristiwa naiknya air laut sedangkan surut adalah peristiwa turunnya air laut. Jika permukaan air laut di pantai naik jauh ke darat sehingga bagian pantai yang terendam air laut lebih lebar, keadaan ini disebut *pasang*. Sedangkan jika air laut jauh menjorok ke laut dan bagian pantai sedikit terendam air keadaan ini disebut *surut*.

Penyebab utama peristiwa pasang dan surut adalah perputaran bumi dan gaya gravitasi bulan pada bumi. Dalam sehari pasang dan surut terjadi dua kali. Keuntungan adanya peristiwa pasang surut adalah untuk bahan membuat garam dan sebagai penghasil energi potensial yang dapat diubah menjadi energi untuk menggerakkan generator. Peristiwa pasang dan surutnya air laut ini juga mempengaruhi kapal-kapal yang akan masuk ke dermaga. Pada saat pasang, kapal akan mudah masuk ke dermaga, sedangkan pada saat surut kapal akan sulit merapat ke dermaga.

#### B. Erosi

Erosi merupakan peristiwa terkikisnya lapisan tanah akibat aliran air. Erosi dapat disebabkan oleh air, angin, dan es. Erosi disebabkan karena banyaknya gunung yang gundul akibat penebangan yang berlebihan. Air hujan akan mengikis tanah dan menyebabkan tanah yang mengandung humus akan kehilangan lapisan humusnya karena terbawa oleh air. Hujan yang cukup besar di daerah yang tanahnya gundul akan mengakibatkan terjadinya longsor.

Di sungai, erosi yang terjadi terus-menerus membawa lumpur juga batu-batu kecil akan menyebabkan endapan lumpur di dasar sungai semakin tinggi. Bagian muara sungai menjadi dangkal dan jika curah hujan tinggi sungai yang dangkal tidak dapat memuat air hujan dan menimbulkan banjir di sekitarnya. Erosi yang disebabkan oleh air laut disebut abrasi. Abrasi biasanya terjadi di pantai dan menyebabkan pantai menjadi semakin lebar.

Di daerah padang pasir, angin juga dapat membawa atau menyeret pasir sesuai arah angin akibatnya dapat terjadi erosi di gurun pasir. Gurun-gurun yang membentuk bukit dapat berubah bentuk karena tiupan angin tersebut dan dapat menyebabkan orang tersesat dalam perjalanan di gurun. Di pegunungan es terdapat *gletser*. Sambil mengalir gletser dapat mengikis bagian tepi daerah aliran dan dapat menyebabkan erosi bahkan bongkahan-bongkahan es dapat runtuh sehingga bentuk gunung-gunung es dapat berubah.

### C. Kebakaran Hutan

Kebakaran adalah salah satu bencana yang terjadi karena adanya kobaran api di suatu tempat. Pada musim kemarau panjang, banyak pohon yang meranggas. Ranting dan daunnya yang kering banyak yang berguguran di tanah. Jika hal ini terjadi di suatu hutan, maka panas matahari yang terik dapat menyebabkan kebakaran. Kebakaran hutan juga dapat disebabkan oleh manusia. Misalnya, ada orang yang membuang puntung rokok atau meninggalkan perapian yang masih menyala di hutan. Kebakaran hutan mengakibatkan terganggunya berbagai jenis hewan yang tinggal di dalam hutan. Selain itu, asap yang ditimbulkan akibat kebakaran hutan juga dapat mengganggu penglihatan pengguna kendaraan bermotor.

## F. Metode Pembelajaran

- Tanya jawab
- Diskusi
- Penugasan
- Ceramah

## G. Langkah-langkah Pembelajaran

### Pertemuan I

Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	1. Guru memberikan salam. 2. Guru mengecek kehadiran siswa. 3. Apersepsi	dengan	5 menit

Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	menanyakan: Pernahkan kalian melihat peristiwa air laut yang naik jauh ke permukaan pantai? 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Guru membentuk kelas dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa dalam 1 kelompok.	1. Menjawab pertanyaan apersepsi 2. Menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 3. Membentuk kelompok sesuai instruksi guru.	
Kegiatan Inti	1. Menjelaskan materi pembelajaran tentang perubahan kenampakan bumi, pasang surut dan erosi 2. Membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan menjelaskan cara pengisian Lembar Kerja Kelompok 3. Meminta siswa perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya 4. Melakukan tanya jawab bersama siswa tentang materi yang telah dijelaskan menggunakan media <i>Crossword puzzle</i> 5. Membagikan Lembar Kerja Siswa berbentuk <i>Crossword puzzle</i> pada siswa, menjelaskan cara pengisian dan memberikan batas waktu mengerjakan 6. Membahas jawaban soal yang benar	1. Menyimak penjelasan guru tentang perubahan kenampakan bumi, pasang surut dan erosi 2. Melakukan diskusi bersama kelompoknya dan mengisi Lembar Kerja Kelompok 3. Mempresentasikan hasil diskusi ke depan kelas 4. Menjawab pertanyaan guru tentang materi dan melengkapi papan <i>Crossword puzzle</i> 5. Menyimak instruksi guru dan mengerjakan latihan sesuai instruksi guru 6. Membahas jawaban soal yang benar	60 menit
Kegiatan Penutup	1. Membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari 2. Salam penutup	1. Membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari	5 menit

## Pertemuan II

Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam.</li> <li>2. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>3. Apersepsi dengan menanyakan: Bagaimanakah peristiwa kebakaran hutan terjadi?</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>5. Guru membentuk kelas dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa dalam 1 kelompok.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan apersepsi</li> <li>2. Menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.</li> <li>3. Membentuk kelompok sesuai instruksi guru.</li> </ol>	5 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan materi pembelajaran tentang perubahan kenampakan bumi, erosi dan kebakaran hutan</li> <li>2. Membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan menjelaskan cara pengisian Lembar Kerja Kelompok</li> <li>3. Meminta siswa perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya</li> <li>4. Membagikan Lembar Kerja Siswa berbentuk <i>Crossword puzzle</i> pada siswa, menjelaskan cara pengisian dan memberikan batas waktu mengerjakan</li> <li>5. Membahas jawaban soal yang benar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak penjelasan guru tentang perubahan kenampakan bumi, erosi dan kebakaran hutan</li> <li>2. Melakukan diskusi dan mengisi Lembar Kerja Kelompok bersama kelompoknya</li> <li>3. Mempresentasikan hasil diskusi ke depan kelas</li> <li>4. Menyimak instruksi guru dan mengerjakan latihan sesuai instruksi guru</li> <li>5. Membahas jawaban soal yang benar</li> </ol>	25 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari</li> <li>2. Salam penutup</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari</li> </ol>	40 menit

**H. Sumber dan Media Pembelajaran**

1. Gambar Perubahan Kenampakan Bumi
2. Lembar Kerja Siswa
3. Papan *Crossword puzzle*/teka-teki silang
4. Buku Paket IPA Kelas IV

**I. Penilaian**

- a. Jenis penilaian : Tes
- b. Instrumen penilaian : Soal tes kognitif siswa berbentuk *Crossword Puzzle*  
Jumlah soal : 15  
Bentuk soal : Subjektif (10 isian dan 5 uraian)  
Kriteria penilaian :
  - Isian : jumlah skor 10, tiap soal skor 1
  - Uraian : jumlah skor 15
  - Skor maksimal : 25

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Jember, Maret 2015

Mahasiswa/Peneliti

Dyah Widya Retno

NIM 110210204040

**LAMPIRAN H.2****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****SIKLUS II**

**Nama Sekolah** : SD Negeri Jember Lor 02  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
**Kelas/Semester** : IV B/II  
**Alokasi Waktu** : 4x35 menit (2 pertemuan)

---

**A. Standar Kompetensi**

9. Memahami perubahan kenampakan permukaan bumi dan benda langit

**B. Kompetensi Dasar**

9.1 Mendeskripsikan perubahan kenampakan bumi

**C. Indikator**

Kognitif Proses

1. Mengumpulkan informasi tentang peristiwa perubahan daratan.
2. Melengkapi isian tentang kata-kata kunci dalam materi.

Kognitif Produk

1. Menyebutkan faktor-faktor penyebab perubahan kenampakan bumi.
2. Menjelaskan perubahan daratan yang disebabkan oleh air.
3. Menyebutkan perubahan daratan yang disebabkan oleh udara.
4. Menyebutkan pengaruh perubahan daratan terhadap kehidupan makhluk hidup.
5. Menjelaskan cara mengatasi perubahan daratan.

Psikomotor

Menuliskan istilah dalam peristiwa perubahan kenampakan bumi.

Afektif

Mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi: jujur, bertanggung jawab, percaya diri, menghargai pendapat siswa lain, bekerjasama dalam kelompok.

#### D. Tujuan Pembelajaran

##### Kognitif Proses

1. Dengan berdiskusi, siswa mampu mengumpulkan informasi tentang 3 peristiwa perubahan daratan.
2. Dengan menyimak instruksi guru, siswa mampu melengkapi isian tentang kata-kata kunci dalam materi dengan benar.

##### Kognitif Produk

1. Setelah menyimak penjelasan guru, siswa mampu menyebutkan 3 faktor-faktor penyebab perubahan kenampakan pada bumi dengan benar.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan peristiwa perubahan daratan yang disebabkan oleh air dengan benar.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menyebutkan peristiwa perubahan daratan yang disebabkan oleh udara dengan benar.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu menyebutkan pengaruh perubahan daratan terhadap kehidupan makhluk hidup.
5. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan cara mengatasi perubahan daratan dengan benar.

##### Psikomotor

Setelah mengikuti pembelajaran IPA, siswa mampu menuliskan minimal 3 istilah dalam peristiwa perubahan kenampakan bumi dengan benar.

##### Afektif

Dengan mengikuti pembelajaran IPA, siswa mampu mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi: jujur, bertanggung jawab, percaya diri, menghargai pendapat siswa lain, bekerjasama dalam kelompok.

#### E. Materi Ajar

##### **PERUBAHAN PENAMPAKAN PADA BUMI**

Bumi yang sebagian besar dikelilingi oleh lautan akan mengalami perubahan penampakan. Perubahan penampakan bumi dapat terjadi karena peristiwa alam atau karena ulah manusia. Perubahan ini terjadi baik di daratan maupun di lautan. Perubahan penampakan ini dapat terjadi disebabkan oleh

air, udara, dan matahari. Perubahan ini ada yang menguntungkan dan ada juga yang merugikan. Peristiwa perubahan penampakan bumi dapat berupa peristiwa pasang surut air laut, erosi, dan kebakaran hutan.

#### A. Pasang Surut Air Laut

Pasang merupakan peristiwa naiknya air laut sedangkan surut adalah peristiwa turunnya air laut. Jika permukaan air laut di pantai naik jauh ke darat sehingga bagian pantai yang terendam air laut lebih lebar, keadaan ini disebut *pasang*. Sedangkan jika air laut jauh menjorok ke laut dan bagian pantai sedikit terendam air keadaan ini disebut *surut*.

Penyebab utama peristiwa pasang dan surut adalah perputaran bumi dan gaya gravitasi bulan pada bumi. Dalam sehari pasang dan surut terjadi dua kali. Keuntungan adanya peristiwa pasang surut adalah untuk bahan membuat garam dan sebagai penghasil energi potensial yang dapat diubah menjadi energi untuk menggerakkan generator. Peristiwa pasang dan surutnya air laut ini juga mempengaruhi kapal-kapal yang akan masuk ke dermaga. Pada saat pasang, kapal akan mudah masuk ke dermaga, sedangkan pada saat surut kapal akan sulit merapat ke dermaga.

#### B. Erosi

Erosi merupakan peristiwa terkikisnya lapisan tanah akibat aliran air. Erosi dapat disebabkan oleh air, angin, dan es. Erosi disebabkan karena banyaknya gunung yang gundul akibat penebangan yang berlebihan. Air hujan akan mengikis tanah dan menyebabkan tanah yang mengandung humus akan kehilangan lapisan humusnya karena terbawa oleh air. Hujan yang cukup besar di daerah yang tanahnya gundul akan mengakibatkan terjadinya longsor.

Di sungai, erosi yang terjadi terus-menerus membawa lumpur juga batu-batu kecil akan menyebabkan endapan lumpur di dasar sungai semakin tinggi. Bagian muara sungai menjadi dangkal dan jika curah hujan tinggi sungai yang dangkal tidak dapat memuat air hujan dan menimbulkan banjir di sekitarnya. Erosi yang disebabkan oleh air laut disebut abrasi. Abrasi biasanya terjadi di pantai dan menyebabkan pantai menjadi semakin lebar.

Di daerah padang pasir, angin juga dapat membawa atau menyeret pasir sesuai arah angin akibatnya dapat terjadi erosi di gurun pasir. Erosi di gurun pasir disebut dengan deflasi. Gurun-gurun yang membentuk bukit dapat berubah bentuk karena tiupan angin tersebut dan dapat menyebabkan orang tersesat dalam perjalanan di gurun. Di pegunungan es terdapat *gletser*. Sambil mengalir gletser dapat mengikis bagian tepi daerah aliran dan dapat menyebabkan erosi bahkan bongkahan-bongkahan es dapat runtuh sehingga bentuk gunung-gunung es dapat berubah.

#### C. Kebakaran Hutan

Kebakaran adalah salah satu bencana yang terjadi karena adanya kobaran api di suatu tempat. Pada musim kemarau panjang, banyak pohon yang meranggas. Ranting dan daunnya yang kering banyak yang berguguran di tanah. Jika hal ini terjadi di suatu hutan, maka panas matahari yang terik dapat menyebabkan kebakaran. Kebakaran hutan juga dapat disebabkan oleh manusia. Misalnya, ada orang yang membuang puntung rokok atau meninggalkan perapian yang masih menyala di hutan. Kebakaran hutan mengakibatkan terganggunya berbagai jenis hewan yang tinggal di dalam hutan. Selain itu, asap yang ditimbulkan akibat kebakaran hutan juga dapat mengganggu penglihatan pengguna kendaraan bermotor.

#### D. Penanggulangan

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menanggulangi dampak dari perubahan daratan, seperti mengadakan reboisasi yaitu penanaman kembali hutan yang gundul untuk mencegah pengikisan atau untuk mengembalikan keadaan hutan akibat kebakaran, pembuatan sengkedan atau terasering, dan penanaman bakau untuk mencegah abrasi.

#### F. Metode Pembelajaran

- Tanya jawab
- Diskusi
- Penugasan
- Ceramah

## G. Langkah-langkah Pembelajaran

### Pertemuan I

Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam.</li> <li>2. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>3. Guru mengajukan pertanyaan apersepsi.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>5. Guru membentuk kelas dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa dalam 1 kelompok.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan apersepsi</li> <li>2. Menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.</li> <li>3. Membentuk kelompok sesuai instruksi guru.</li> </ol>	5 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan kembali materi pembelajaran tentang perubahan kenampakan bumi, pasang surut dan erosi</li> <li>2. Membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan menjelaskan cara pengisian Lembar Kerja Kelompok</li> <li>3. Meminta siswa perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya</li> <li>4. Melakukan tanya jawab bersama siswa tentang materi yang telah dijelaskan menggunakan media <i>Crossword puzzle</i></li> <li>5. Membagikan Lembar Kerja Siswa berbentuk <i>Crossword puzzle</i> pada siswa, menjelaskan cara pengisian dan memberikan batas waktu mengerjakan</li> <li>6. Membahas jawaban soal yang benar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak penjelasan guru tentang perubahan kenampakan bumi, pasang surut dan erosi</li> <li>2. Melakukan diskusi bersama kelompoknya dan mengisi Lembar Kerja Kelompok</li> <li>3. Mempresentasikan hasil diskusi ke depan kelas</li> <li>4. Menjawab pertanyaan guru tentang materi dan melengkapi papan <i>Crossword puzzle</i></li> <li>5. Menyimak instruksi guru dan mengerjakan latihan sesuai instruksi guru</li> <li>6. Membahas jawaban soal yang benar</li> </ol>	60 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari</li> </ol>	5 menit

Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	2. Salam penutup		

### Pertemuan II

Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam.</li> <li>2. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>3. Guru mengajukan pertanyaan apersepsi.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>5. Guru membentuk kelas dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa dalam 1 kelompok.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan apersepsi</li> <li>2. Menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.</li> <li>3. Membentuk kelompok sesuai instruksi guru.</li> </ol>	5 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan kembali materi pembelajaran tentang perubahan kenampakan bumi, kebakaran hutan dan penanggulangan</li> <li>2. Membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan menjelaskan cara pengisian Lembar Kerja Kelompok</li> <li>3. Meminta siswa perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya</li> <li>4. Membagikan Lembar Kerja Siswa berbentuk <i>Crossword puzzle</i> pada siswa, menjelaskan cara pengisian dan memberikan batas waktu mengerjakan</li> <li>5. Membahas jawaban soal yang benar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak penjelasan guru tentang perubahan kemampakan bumi, kebakaran hutan dan penanggulangan</li> <li>2. Melakukan diskusi dan mengisi Lembar Kerja Kelompok bersama kelompoknya</li> <li>3. Mempresentasikan hasil diskusi ke depan kelas</li> <li>4. Menyimak instruksi guru dan mengerjakan latihan sesuai instruksi guru</li> <li>5. Membahas jawaban soal yang benar</li> </ol>	25 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari</li> <li>2. Salam penutup</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari</li> </ol>	40 menit

## H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Gambar Perubahan Kenampakan Bumi
2. Lembar Kerja Siswa
3. Papan *Crossword puzzle*/teka-teki silang
4. Buku Paket IPA Kelas IV

## I. Penilaian

- a. Jenis penilaian : Tes
- b. Instrumen penilaian : Soal tes kognitif siswa berbentuk *Crossword Puzzle*  
Jumlah soal : 15  
Bentuk soal : Subjektif (10 isian dan 5 uraian)  
Kriteria penilaian :
  - Isian : jumlah skor 10, tiap soal skor 1
  - Uraian : jumlah skor 15
  - Skor maksimal : 25

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Jember, April 2015

Mahasiswa/Peneliti

Dyah Widya Retno

NIM 110210204040

## LAMPIRAN I.1

## LEMBAR KERJA KELOMPOK

## SIKLUS I - PERTEMUAN 1

Nama kelompok	:	
Nama anggota	:	
1.	.....	
2.	.....	
3.	.....	
4.	.....	
5.	.....	
6.	.....	

**Tujuan:** mengetahui peristiwa perubahan permukaan bumi dan pengaruhnya terhadap makhluk hidup

**Petunjuk:**

1. Bacalah uraian berbentuk paragraf berikut ini!
2. Diskusikan bersama teman kelompokmu kata-kata yang tepat untuk menggantikan angka-angka yang ada dalam uraian tersebut!
3. Tuliskan kata-katanya pada lembar teka-teki silang di bawah ini!
4. Isilah pada kotak-kotak yang sesuai dengan nomor dan arahnya.  
(-) untuk kata yang ditulis mendatar dan (|) untuk kata yang ditulis menurun.



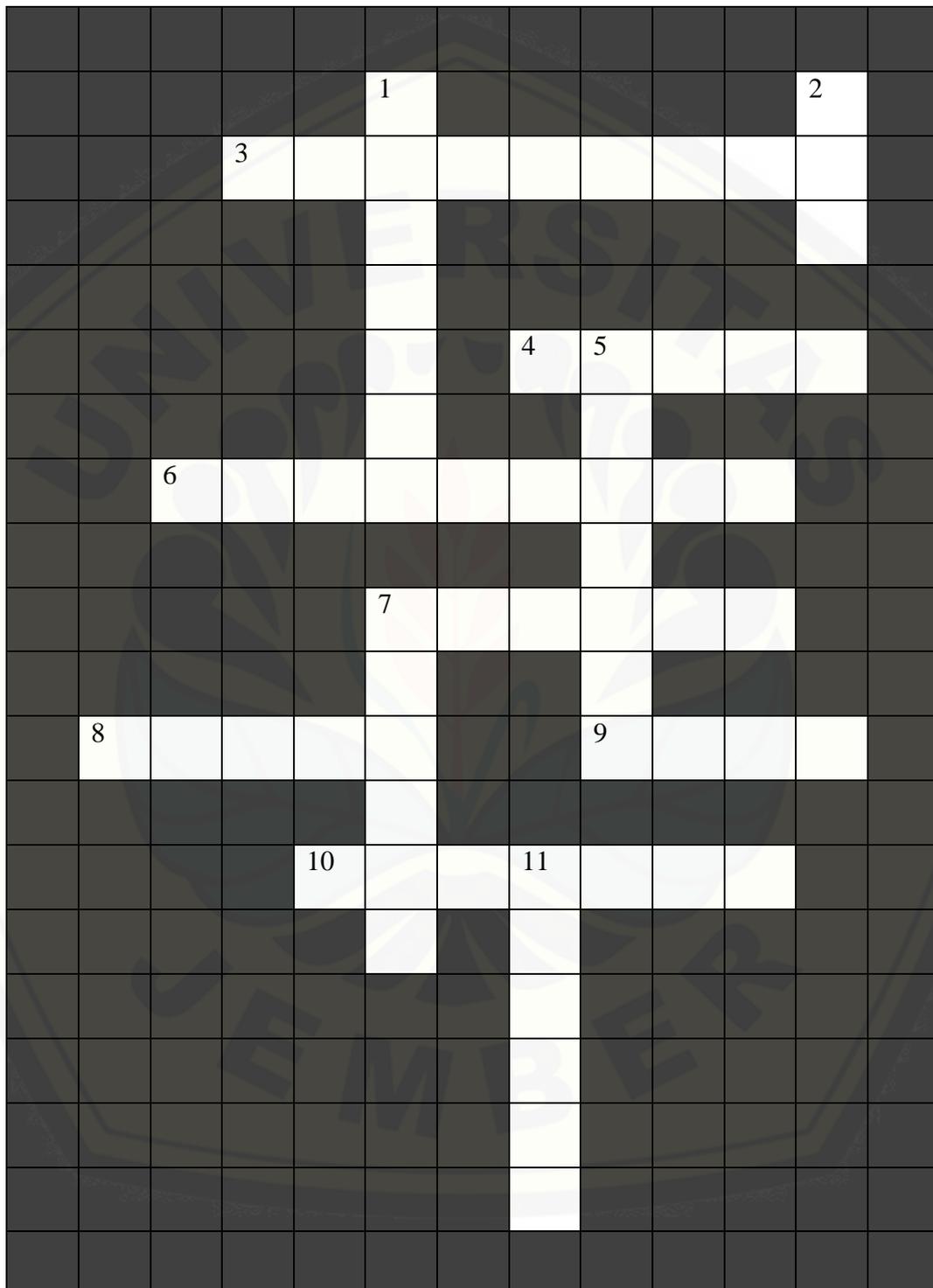
Ayo diskusikan!

Bumi yang sebagian besar dikelilingi oleh lautan akan mengalami perubahan penampakan. Perubahan penampakan bumi dapat terjadi karena peristiwa 9(→) atau karena ulah 1(|). Perubahan ini terjadi baik di 10(→) maupun di lautan. Perubahan penampakan ini dapat terjadi disebabkan oleh 2(|), 4(→), dan 6(→) hutan. Perubahan ini ada yang menguntungkan dan ada juga yang merugikan.

Perubahan daratan karena air laut terjadi pada saat-saat tertentu, di mana air laut akan meninggi, di saat yang lain air laut akan surut. Jika permukaan air laut di pantai naik jauh ke darat sehingga bagian pantai yang terendam air laut lebih lebar, keadaan ini disebut 7(→). Sedangkan jika air laut jauh menjorok ke laut dan bagian pantai sedikit terendam air keadaan ini disebut surut. Penyebab utama peristiwa pasang dan surut adalah perputaran bumi dan gaya 3(→) bulan terhadap bumi. Peristiwa pasang dan surutnya air laut ini mempengaruhi kapal-kapal yang akan masuk ke 5(|).

Erosi merupakan peristiwa terkikisnya lapisan tanah akibat aliran air. Erosi dapat terjadi disebabkan oleh air 8(→) yang cukup besar di daerah yang tanahnya gundul. Hal ini akan mengakibatkan terjadinya longsor. Di 7(|), erosi yang disebabkan oleh air laut disebut 11(|) dan dapat menyebabkan pantai menjadi semakin lebar.

**LEMBAR JAWABAN  
TEKA-TEKI SILANG**



# LEMBAR KERJA KELOMPOK

## SIKLUS I - PERTEMUAN 2

Nama kelompok	:	
Nama anggota	:	
1.	.....	
2.	.....	
3.	.....	
4.	.....	
5.	.....	
6.	.....	

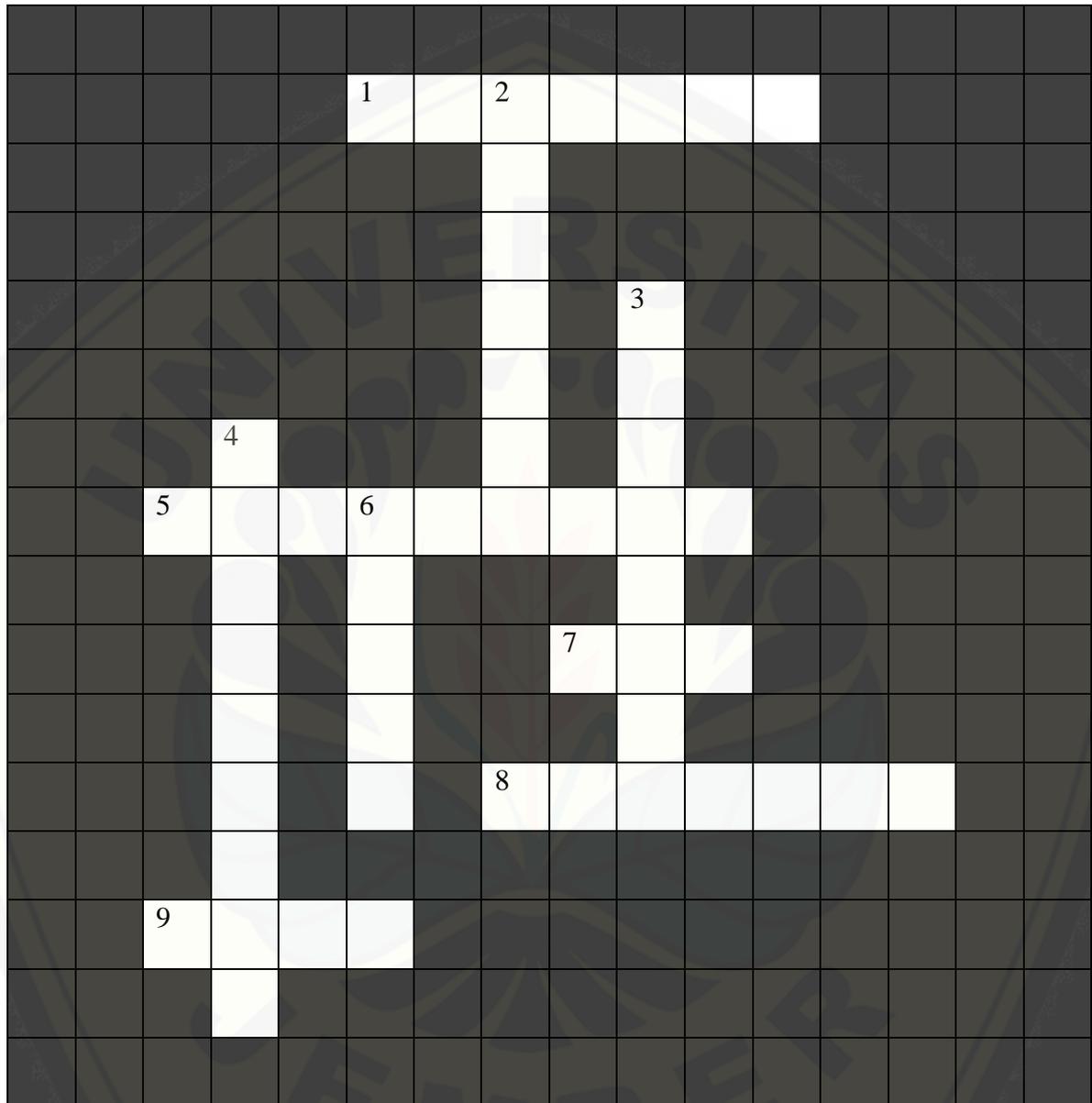
**Tujuan:** mengetahui peristiwa perubahan permukaan bumi dan pengaruhnya terhadap makhluk hidup

**Petunjuk:**

1. Bacalah uraian berbentuk paragraf berikut ini!
2. Diskusikan bersama teman kelompokmu kata-kata yang tepat untuk menggantikan angka-angka yang ada dalam uraian tersebut!
3. Tuliskan kata-katanya pada lembar teka-teki silang di bawah ini!
4. Isilah pada kotak-kotak yang sesuai dengan nomor dan arahnya.  
(→) untuk kata yang ditulis mendatar dan (↓) untuk kata yang ditulis menurun.

Pada musim 1(↓) panjang, banyak pohon yang meranggas. Ranting dan daunnya yang kering banyak yang berguguran di tanah. Jika hal ini terjadi di suatu hutan, maka panas matahari yang terik dapat menyebabkan bencana 5(→). Bencana ini juga dapat disebabkan oleh ulah 2(→). Misalnya, ada orang yang membuang 8(→) rokok atau meninggalkan 3(↓) yang masih menyala di hutan. 9(→) yang ditimbulkan akibat peristiwa ini dapat mengganggu penglihatan pengguna kendaraan bermotor. Untuk menanggulangi hutan yang gundul akibat kebakaran hutan dapat dilakukan dengan 4(→). Selain karena kebakaran, peristiwa perubahan daratan juga dapat disebabkan oleh 6(↓) dan 7(→).

**LEMBAR JAWABAN  
TEKA-TEKI SILANG**







## LAMPIRAN I.2

**LEMBAR KERJA SISWA****Pertemuan 1**

**Tujuan:** Mengetahui penyebab dan pengaruh perubahan kenampakan pada bumi

**Petunjuk:**

1. Isilah teka-teki silang di bawah ini dengan jawaban dari pertanyaan berikut!
2. Isilah pada kotak-kotak yang sesuai dengan jenis pertanyaannya: mendatar dan menurun.

**MENDATAR**

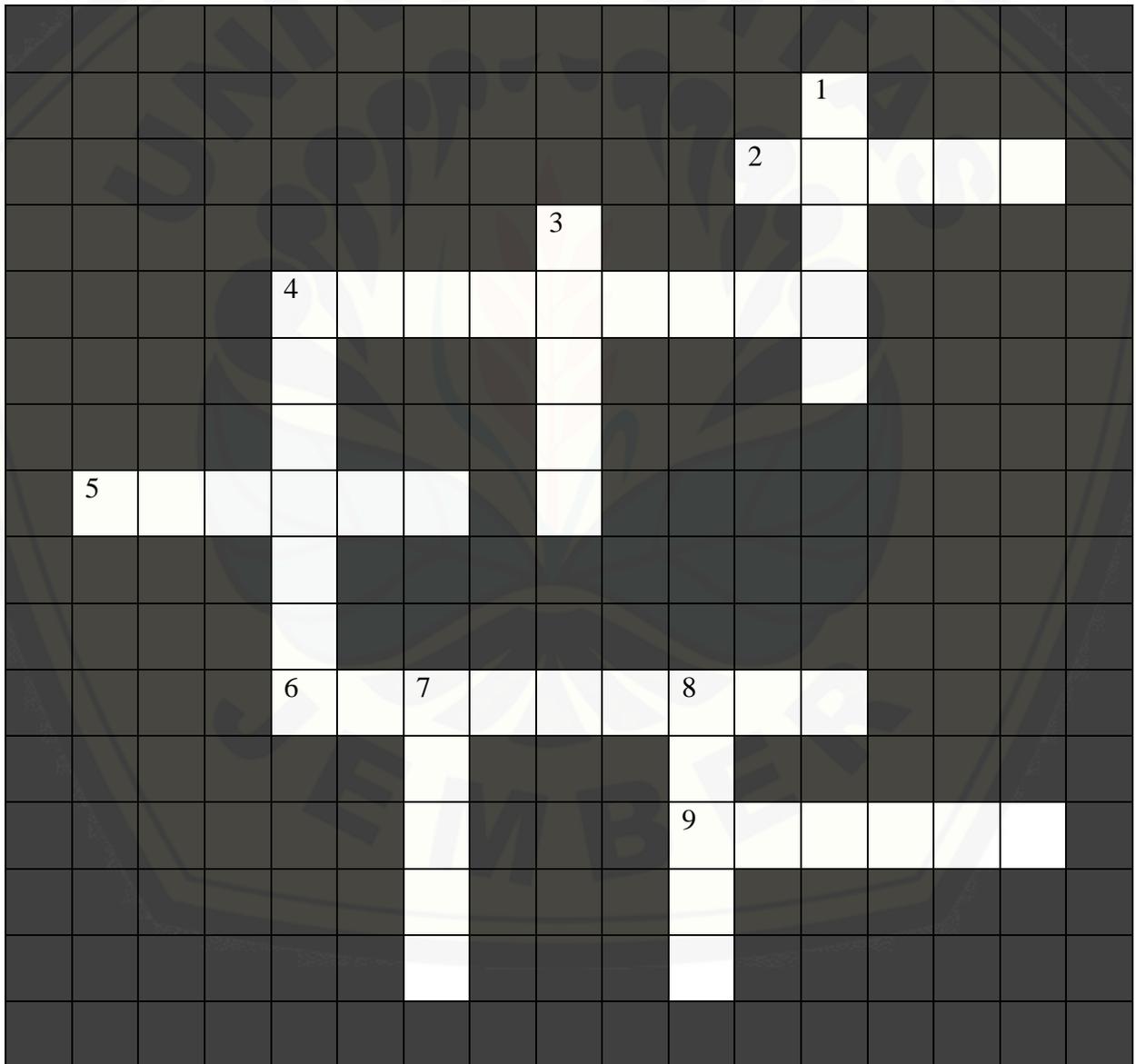
2. ... adalah peristiwa turunnya permukaan air laut.
4. Beda ketinggian antara pasang dan surut menghasilkan energi potensial yang dapat diubah menjadi energi untuk menggerakkan ...
5. Erosi yang disebabkan oleh air laut disebut abrasi. Abrasi biasanya terjadi di ... dan menyebabkan ... menjadi semakin lebar.
6. Untuk mencegah longsor, hutan yang gundul perlu ditanami kembali. Cara ini disebut dengan ...
9. Hutan yang ... dapat menyebabkan terjadinya erosi karena kurangnya pohon yang dapat menahan tanah terkikis aliran air.

**MENURUN**

1. Delta terbentuk di daerah ... sungai
3. Peristiwa terkikisnya lapisan tanah akibat aliran air disebut dengan ...
4. Penyebab erosi yang terjadi di pegunungan es adalah ...
7. Peristiwa pasang surut dipengaruhi oleh adanya gravitasi ...
8. Di daerah gurun, ... dapat membawa atau menyeret pasir sesuai arahnya yang menyebabkan bukit-bukit pasir berubah bentuk.

## LEMBAR JAWABAN TEKA TEKI SILANG

NAMA : .....  
KELAS : .....  
NO.ABSEN : .....



# LEMBAR KERJA SISWA

## Pertemuan 2

**Tujuan:** Mengetahui penyebab dan pengaruh perubahan kenampakan pada bumi

**Petunjuk:**

1. Isilah teka-teki silang di bawah ini dengan jawaban dari pertanyaan berikut!
2. Isilah pada kotak-kotak yang sesuai dengan jenis pertanyaannya: mendatar dan menurun.

**MENDATAR**

2. ... merupakan peristiwa terkikisnya lapisan tanah akibat aliran air.
4. Erosi yang terjadi terus-menerus membawa lumpur juga batu-batu kecil akan menyebabkan endapan lumpur di bagian muara sungai sehingga terbentuk ...
6. Erosi yang terjadi akibat angin banyak terjadi di daerah ...
7. Air laut jauh menjorok ke laut dan bagian pantai hanya sedikit yang terendam air, merupakan keadaan pantai pada saat terjadi ...
9. Penyebab utama peristiwa pasang dan surut adalah perputaran bumi dan gaya ... bulan pada bumi.
11. Penanaman kembali hutan yang gundul untuk mencegah erosi dan tanah longsor disebut dengan ...

**MENURUN**

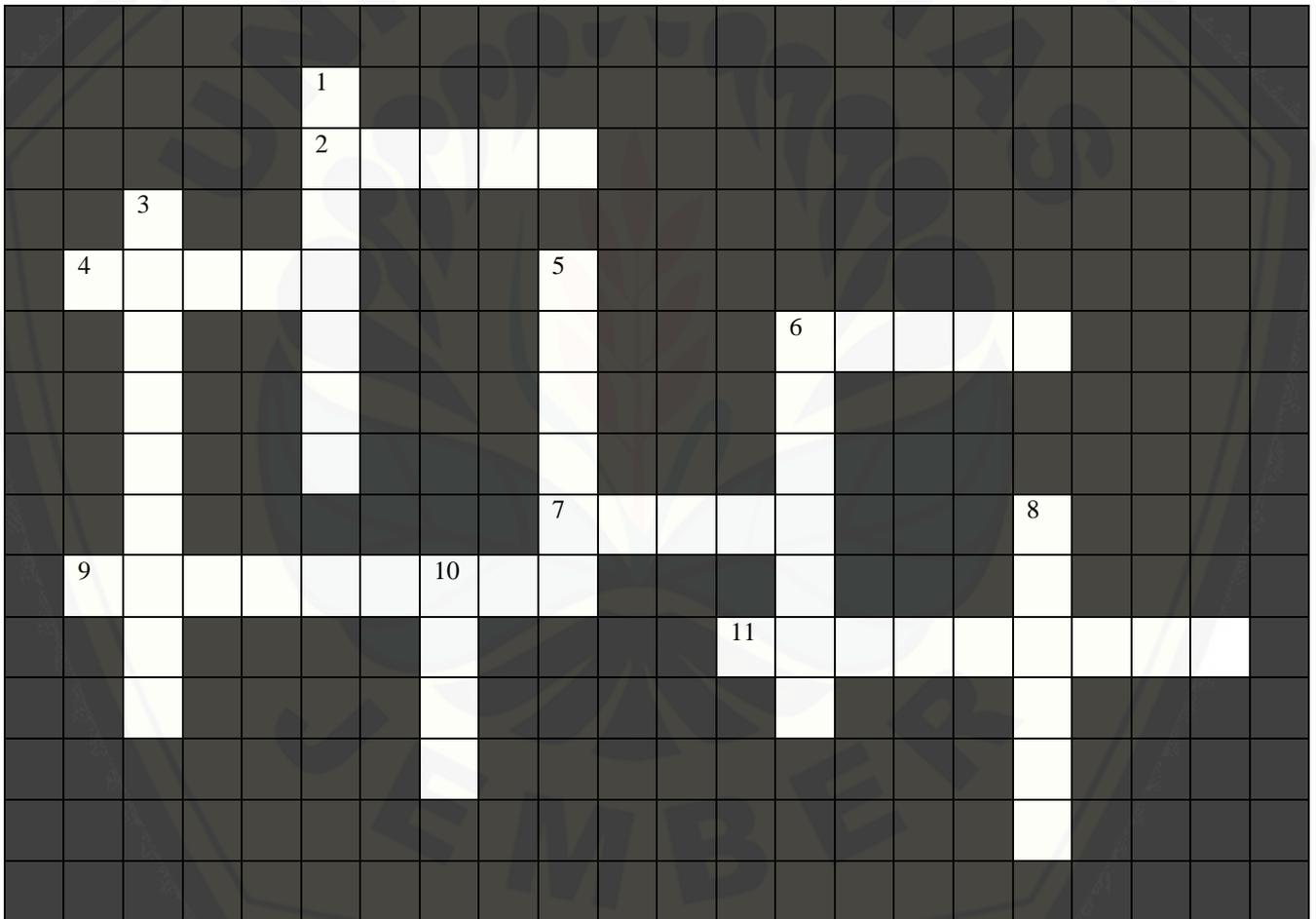
1. Musim ... panjang, dapat menyebabkan terjadinya kebakaran hutan karena banyak pohon yang meranggas, sehingga panas matahari dapat membakar ranting dan daun-daun kering yang berguguran di tanah.
3. ... adalah salah satu bencana yang terjadi karena adanya kobaran api di suatu tempat. Bencana ini dapat berakibat musnahnya harta benda dan lingkungan sekitarnya.
5. Erosi yang disebabkan oleh air laut disebut ...

6. Kumpulan es, salju, batuan, dan air yang mengalir secara perlahan ke lembah-lembah di pegunungan disebut dengan ...
8. Kapal lebih mudah merapat ke dermaga saat air laut sedang ...
10. ... yang timbul akibat kebakaran hutan dapat mengganggu penglihatan pengguna kendaraan bermotor.



### LEMBAR JAWABAN TEKA TEKI SILANG

NAMA : .....  
KELAS : .....  
NO.ABSEN : .....







## LAMPIRAN I.3

# LEMBAR KERJA KELOMPOK

## SIKLUS 2

## PERTEMUAN 1

Nama kelompok	:	.....
Nama anggota	:	.....
1.		.....
2.		.....
3.		.....
4.		.....
5.		.....
6.		.....

**Tujuan:** mengetahui peristiwa perubahan permukaan bumi dan pengaruhnya terhadap makhluk hidup

**Petunjuk:**

1. Bacalah uraian berbentuk paragraf berikut ini!
2. Diskusikan bersama teman kelompokmu kata-kata yang tepat untuk menggantikan angka-angka yang ada dalam uraian tersebut!
3. Tuliskan kata-katanya pada lembar teka-teki silang di bawah ini!
4. Isilah pada kotak-kotak yang sesuai dengan nomor dan arahnya.

(—) untuk kata yang ditulis mendatar dan ( | ) untuk kata yang ditulis menurun.



1(→) merupakan peristiwa naiknya air laut sedangkan 2( | ) adalah peristiwa turunnya air laut. Penyebab utama peristiwa ini adalah perputaran bumi dan gaya 9(→) bulan pada bumi. Bulan adalah benda langit yang paling dekat dengan bumi dan memiliki kedudukan sebagai 6( | ) bumi. Peristiwa pasang terjadi ketika 8(→) berada sangat dekat dengan bumi. Keadaan ini menyebabkan naiknya air laut ke daratan. Karena bumi berputar, bagian bumi yang menghadap ke bulan akan berputar dan menjauhi bulan. Hal ini mengakibatkan air akan surut kembali. Dalam sehari pasang dan surut terjadi setiap 3(→) jam sekali atau dua kali. Peristiwa pasang dan surut dapat dimanfaatkan oleh manusia.

Keuntungan adanya peristiwa pasang surut adalah untuk bahan membuat 7(→). Selain itu, beda ketinggian antara pasang dan surut menghasilkan energi 1( | ) yang dapat diubah menjadi energi untuk menggerakkan generator.

Selain pasang surut, di laut juga dapat terjadi 4(→), yaitu gelombang besar yang terjadi akibat gempa di dasar laut dan dapat mengakibatkan kerusakan jika mencapai daratan. Hutan bakau atau 5( | ) adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencegah pengikisan di pantai akibat peristiwa pasang surut.



# LEMBAR KERJA KELOMPOK

## SIKLUS 2

### PERTEMUAN 2

Nama kelompok	:	
Nama anggota	:	
1.	.....	
2.	.....	
3.	.....	
4.	.....	
5.	.....	
6.	.....	

**Tujuan:** mengetahui peristiwa perubahan permukaan bumi dan pengaruhnya terhadap makhluk hidup

**Petunjuk:**

1. Bacalah uraian berbentuk paragraf berikut ini!
2. Diskusikan bersama teman kelompokmu kata-kata yang tepat untuk menggantikan angka-angka yang ada dalam uraian tersebut!
3. Tuliskan kata-katanya pada lembar teka-teki silang di bawah ini!
4. Isilah pada kotak-kotak yang sesuai dengan nomor dan arahnya.  
(—) untuk kata yang ditulis mendatar dan ( | ) untuk kata yang ditulis menurun.



Benda langit yang letaknya paling dekat dengan bumi adalah bulan. Bulan merupakan 4(—) bumi. Pergerakan bulan berpengaruh terhadap kenampakan permukaan. Peristiwa pasang surut terjadi akibat daya tarik 3(—) terhadap bumi. Peristiwa pasang dan surut menghasilkan energi 11(—) yang dapat diubah menjadi energi untuk menggerakkan generator.

Aliran sungai dapat menyebabkan terjadinya pengikisan tanah atau 6(—). Lumpur yang terbawa aliran air dan mengendap di muara sungai dapat menjadi 7(—). Endapan tersebut menyebabkan sungai menjadi dasar dangkal dan dapat menimbulkan banjir. Pengikisan yang terjadi di daerah 2( | ) disebut dengan abrasi. 1( | ) atau hutan bakau dapat mencegah atau mengurangi pengikisan akibat air laut. Daerah lereng adalah daerah yang paling mudah terkikis atau terkena erosi. Erosi di lereng gunung dapat dicegah dengan membuat 8( | ) atau terasering.

Peristiwa 5( | ) hutan dapat terjadi karena ulah manusia salah satunya adalah akibat pembakaran hutan untuk lahan 9(—). 10( | ) yang ditimbulkan dapat mencemari udara serta mengganggu pernapasan serta penglihatan manusia.







**LAMPIRAN I.4****LEMBAR KERJA SISWA****SIKLUS 2 - PERTEMUAN 1**

**Tujuan:** Mengetahui penyebab dan pengaruh perubahan kenampakan pada bumi

**Petunjuk:**

1. Isilah teka-teki silang di bawah ini dengan jawaban dari pertanyaan berikut!
2. Isilah pada kotak-kotak yang sesuai dengan jenis pertanyaannya: mendatar dan menurun.

**MENDATAR**

1. Pengikisan yang disebabkan oleh angin disebut ...
4. Air hujan dapat mengikis tanah dan menyebabkan tanah menjadi kurang subur karena lapisan ...nya terbawa oleh air.
6. Pengikisan di daerah ... terjadi karena pergerakan air laut.
9. Sengkedan atau ... dibuat untuk mengurangi pengikisan di daerah lereng gunung.

**MENURUN**

2. Pengikisan lapisan tanah yang disebabkan oleh air disebut dengan ...
3. Pengikisan oleh angin sering terjadi di daerah ...
5. Delta terbentuk dari ... yang terbawa aliran air dan mengendap di muara sungai.
7. Peristiwa terkikisnya lapisan tanah akibat air laut disebut dengan ...
8. Erosi akan mengikis lapisan tanah yang subur menjadi tidak subur atau ...
10. Selain dasar sungai yang dangkal, ... juga akan mengakibatkan terjadinya banjir karena dapat menyumbat aliran sungai.



# LEMBAR KERJA SISWA

## SIKLUS 2 - PERTEMUAN 2

**Tujuan:** Mengetahui penyebab dan pengaruh perubahan kenampakan pada bumi

**Petunjuk:**

1. Isilah teka-teki silang di bawah ini dengan jawaban dari pertanyaan berikut!
2. Isilah pada kotak-kotak yang sesuai dengan jenis pertanyaannya: mendatar dan menurun.

### MENDATAR

1. Peristiwa kebakaran hutan dapat menimbulkan ... yang dapat mengganggu penglihatan pengguna kendaraan bermotor.
5. Panas ... merupakan salah satu penyebab peristiwa kebakaran hutan.
6. Seseorang yang meninggalkan perapian atau ... rokok yang masih menyala juga dapat menimbulkan kebakaran.
8. Selain alam, ulah ... juga dapat menyebabkan terjadinya kebakaran hutan.

### MENURUN

2. Asap kebakaran hutan dapat menjadi ... yang mencemari udara.
3. Kebakaran hutan sering terjadi pada musim ... panjang.
4. Pembakaran hutan sering digunakan sebagai cara untuk membuka ... pertanian baru.
5. Saat matahari bersinar terik, pohon-pohon dan tumbuhan di hutan akan ... sehingga ranting dan daunnya yang kering banyak yang berguguran di tanah.
7. Kebakaran hutan dapat memengaruhi bentuk daratan. Daratan yang pada mulanya menghijau karena ditumbuhi pepohonan akan menjadi hitam kelam dan ... karena bekas-bekas kebakaran.







**LAMPIRAN J.1****KISI-KISI SOAL *POST TEST* SIKLUS I**

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
 Kelas/semester : IV B/II  
 Jenis tes : tes tulis  
 Waktu : 35 menit  
 Jumlah soal : 15 soal  
 Bentuk soal : isian (10 soal), uraian (5 soal)  
 Standar Kompetensi : 9. Memahami perubahan kenampakan permukaan bumi dan benda langit  
 Kompetensi Dasar : 9.1 Mendeskripsikan perubahan kenampakan bumi

Indikator	No. Soal	Jenis Soal	Uraian Soal	Klasifikasi	Kunci Jawaban	Skor
Setelah menyimak penjelasan guru, siswa mampu menyebutkan 3 faktor-faktor penyebab perubahan kenampakan pada bumi dengan benar.	5(—)	Isian	Perubahan penampakan permukaan bumi dapat terjadi disebabkan oleh 5(—), 11(—), dan 1( ) hutan.	C1	Air	1
	11(—)				Udara	1
	1( )				Kebakaran	1
Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan peristiwa perubahan daratan yang disebabkan oleh air dengan benar.	3(—)	Isian	Pasang surut air laut disebabkan oleh gaya 3(—) bulan terhadap bumi.	C1	Gravitasi	1
	7(—)	Isian	Peristiwa terkikisnya tanah di	C1	Abrasi	1

Indikator	No. Soal	Jenis Soal	Uraian Soal	Klasifikasi	Kunci Jawaban	Skor
			daerah pantai yang disebabkan oleh air laut disebut dengan 7(—)			
	12(—)	Isian	Peristiwa erosi di pegunungan es disebabkan oleh 12(—)	C1	Gletser	1
	8(—)	Uraian	8(—) merupakan ...	C2	Peristiwa naiknya permukaan air laut ke daratan.	3
	10( )	Uraian	10( ) merupakan ...	C2	Peristiwa turunnya permukaan air laut.	3
	12(—)	Uraian	12(—) yaitu ...	C1	Kumpulan es, salju, batuan, dan air yang mengalir secara perlahan ke lembah-lembah di pegunungan tersebut.	3
Setelah berdiskusi, siswa mampu menyebutkan peristiwa perubahan daratan yang disebabkan oleh udara dengan benar.	2( )	Isian	Angin di daerah padang pasir akan membawa atau menyeret pasir sesuai arah angin akibatnya dapat terjadi 2( ) di gurun pasir.	C1	Erosi	1
Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan perubahan daratan yang disebabkan oleh kebakaran dengan benar.	1( )	Uraian	1( ) adalah ...	C2	Salah satu bencana yang terjadi karena adanya kobaran api di suatu tempat.	3
Setelah berdiskusi, siswa mampu menyebutkan minimal 2 pengaruh	3( ) 9(—)	Isian	Keuntungan adanya peristiwa pasang surut adalah untuk bahan membuat 3( ). Selain itu, beda ketinggian antara pasang dan	C3 C3	Garam Potensial	1 1

Indikator	No. Soal	Jenis Soal	Uraian Soal	Klasifikasi	Kunci Jawaban	Skor
perubahan daratan terhadap kehidupan makhluk hidup.			surut menghasilkan energi 9(—) yang dapat diubah menjadi energi untuk menggerakkan generator.			
	6( )	Isian	Salah satu cara untuk mencegah hutan gundul adalah dengan 6( ) yaitu upaya penanaman kembali hutan yang gundul.	C3	Reboisasi	1
	4( )	Uraian	4( ) adalah ...	C2	Pembuatan teras-teras di lereng gunung untuk mencegah terjadinya pengikisan tanah yang berlebihan.	3

**LAMPIRAN J.2****KISI-KISI SOAL *POST TEST* SIKLUS II**

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
 Kelas/semester : IV B/II  
 Jenis tes : tes tulis  
 Waktu : 35 menit  
 Jumlah soal : 15 soal  
 Bentuk soal : isian (10 soal), uraian (5 soal)  
 Standar Kompetensi : 9. Memahami perubahan kenampakan permukaan bumi dan benda langit  
 Kompetensi Dasar : 9.1 Mendeskripsikan perubahan kenampakan bumi

<b>Indikator</b>	<b>No. Soal</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>Uraian Soal</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Kunci Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Setelah menyimak penjelasan guru, siswa mampu menyebutkan 3 faktor-faktor penyebab perubahan kenampakan pada bumi dengan benar.	5(—)	Isian	Penyebab utama peristiwa pasang dan surut adalah perputaran bumi dan gaya 5(—) bulan pada bumi.	C1	Gravitasi	1
	4( )	Isian	Sebagai 4( ) bumi, kedudukan bulan sangat dekat dengan bumi sehingga gaya tariknya dapat mempengaruhi	C1	Satelit	1

Indikator	No. Soal	Jenis Soal	Uraian Soal	Klasifikasi	Kunci Jawaban	Skor
			keadaan permukaan air laut.			
	10(—)	Uraian	10(—) adalah ...	C2	Gletser adalah kumpulan es, salju, batuan, dan air yang mengalir secara perlahan ke lembah-lembah di pegunungan tersebut.	3
Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan peristiwa perubahan daratan yang disebabkan oleh air dengan benar.	2(—) 11( )	Isian	Keadaan di mana permukaan air laut di pantai naik jauh ke darat sehingga bagian pantai yang terendam air laut lebih lebar disebut dengan 2(—), sedangkan jika air laut jauh menjorok ke laut dan bagian pantai sedikit terendam air keadaan ini disebut 11( ).	C1	Pasang Surut	1 1
	3( )	Isian	Erosi yang disebabkan oleh air laut disebut 3( ) dan terjadi di pantai serta menyebabkan pantai menjadi semakin lebar.	C1	Abrasi	1
	7(—)	Isian	7(—) merupakan peristiwa terkikisnya lapisan tanah akibat aliran air.	C1	Erosi	1
Setelah berdiskusi, siswa mampu menyebutkan peristiwa perubahan daratan yang	8( )	Isian	Erosi yang disebabkan oleh angin disebut dengan 8( ).	C1	Deflasi	1

Indikator	No. Soal	Jenis Soal	Uraian Soal	Klasifikasi	Kunci Jawaban	Skor
disebabkan oleh udara dengan benar.	8( )	Uraian	8( ) merupakan ...	C2	Deflasi merupakan pengikisan lapisan tanah yang disebabkan oleh angin.	3
Setelah berdiskusi, siswa mampu menyebutkan pengaruh perubahan daratan terhadap kehidupan makhluk hidup.	9(—)	Isian	Di daerah sungai, air sungai dapat membawa lumpur dan menyebabkan endapan di muara sungai sehingga terjadi 9(—).	C1	Delta	1
	9(—)	Uraian	9(—) adalah ...	C2	Delta adalah endapan di bagian muara sungai yang terbentuk akibat lumpur yang terbawa oleh arus sungai.	3
Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan perubahan daratan yang disebabkan oleh kebakaran dengan benar.	1( )	Isian	Oleh karena itu, untuk mengurangi pengikisan hendaknya dilakukan penghijauan atau 1( ).	C1	Reboisasi	1
	6( )	Isian	Pembentukan sengkedan atau 6( ) pada lahan pertanian yang berada di daerah lereng	C1	Terasering	1

Indikator	No. Soal	Jenis Soal	Uraian Soal	Klasifikasi	Kunci Jawaban	Skor
			juga dapat mengurangi pengikisan tanah.			
	1( )	Uraian	1( ) adalah ...	C2	Reboisasi adalah penanaman kembali hutan yang gundul.	3
	6( )	Uraian	6( ) adalah ...	C2	Terasing adalah pembuatan lahan berbentuk teras-teras di lereng gunung untuk mencegah terjadinya pengikisan tanah yang berlebihan.	3

## LAMPIRAN K.1

SOAL *POST TEST* SIKLUS I

NAMA	:	.....
KELAS	:	.....
NO. ABSEN	:	.....

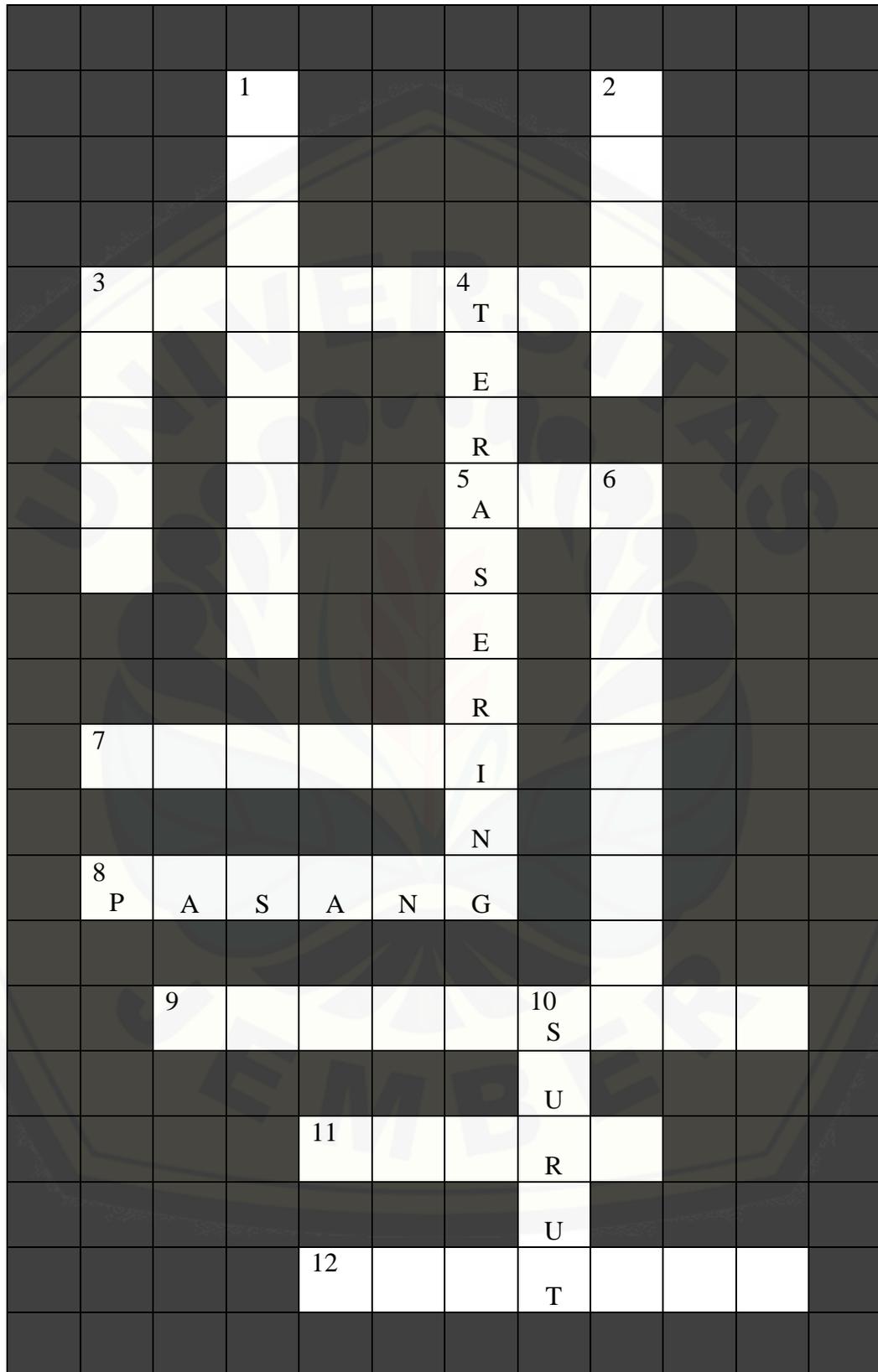
**A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar! Tuliskan jawabannya sesuai dengan nomor dan tanda soalnya pada kotak jawaban yang tersedia dalam teka-teki silang.**

**Tanda (—) untuk jawaban yang ditulis mendatar.**

**Tanda (|) untuk jawaban yang ditulis menurun.**

- Perubahan penampakan permukaan bumi dapat terjadi disebabkan oleh 5(—), 11(—), dan 1(|) hutan.
- Pasang surut air laut disebabkan oleh gaya 3(—) bulan terhadap bumi.
- Peristiwa terkikisnya tanah di daerah pantai yang disebabkan oleh air laut disebut dengan 7(—)
- Angin di daerah padang pasir akan membawa atau menyeret pasir sesuai arah angin akibatnya dapat terjadi 2(|) di gurun pasir.
- Keuntungan adanya peristiwa pasang surut adalah untuk bahan membuat 3(|) Selain itu, beda ketinggian antara pasang dan surut menghasilkan energi 9(—) yang dapat diubah menjadi energi untuk menggerakkan generator.
- Salah satu cara untuk mencegah hutan gundul adalah dengan 6(|) yaitu upaya penanaman kembali hutan yang gundul.
- Peristiwa erosi di pegunungan es disebabkan oleh 12(—)

**LEMBAR TEKA-TEKI SILANG**



**B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar! Sesuaikan nomor soal dengan jawaban yang telah kamu peroleh pada saat mengisi teka-teki silang.**

- 1(|) adalah

.....  
.....  
.....

- 4(|) adalah

.....  
.....  
.....

- 8(—) merupakan

.....  
.....  
.....

- 10(|) merupakan

.....  
.....  
.....

- 12(—) yaitu

.....  
.....  
.....

## LAMPIRAN K.2

SOAL *POST TEST* SIKLUS 2

NAMA	:	.....
KELAS	:	.....
NO. ABSEN	:	.....

**A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar! Tuliskan jawabannya sesuai dengan nomor dan tanda soalnya pada kotak jawaban yang tersedia dalam teka-teki silang.**

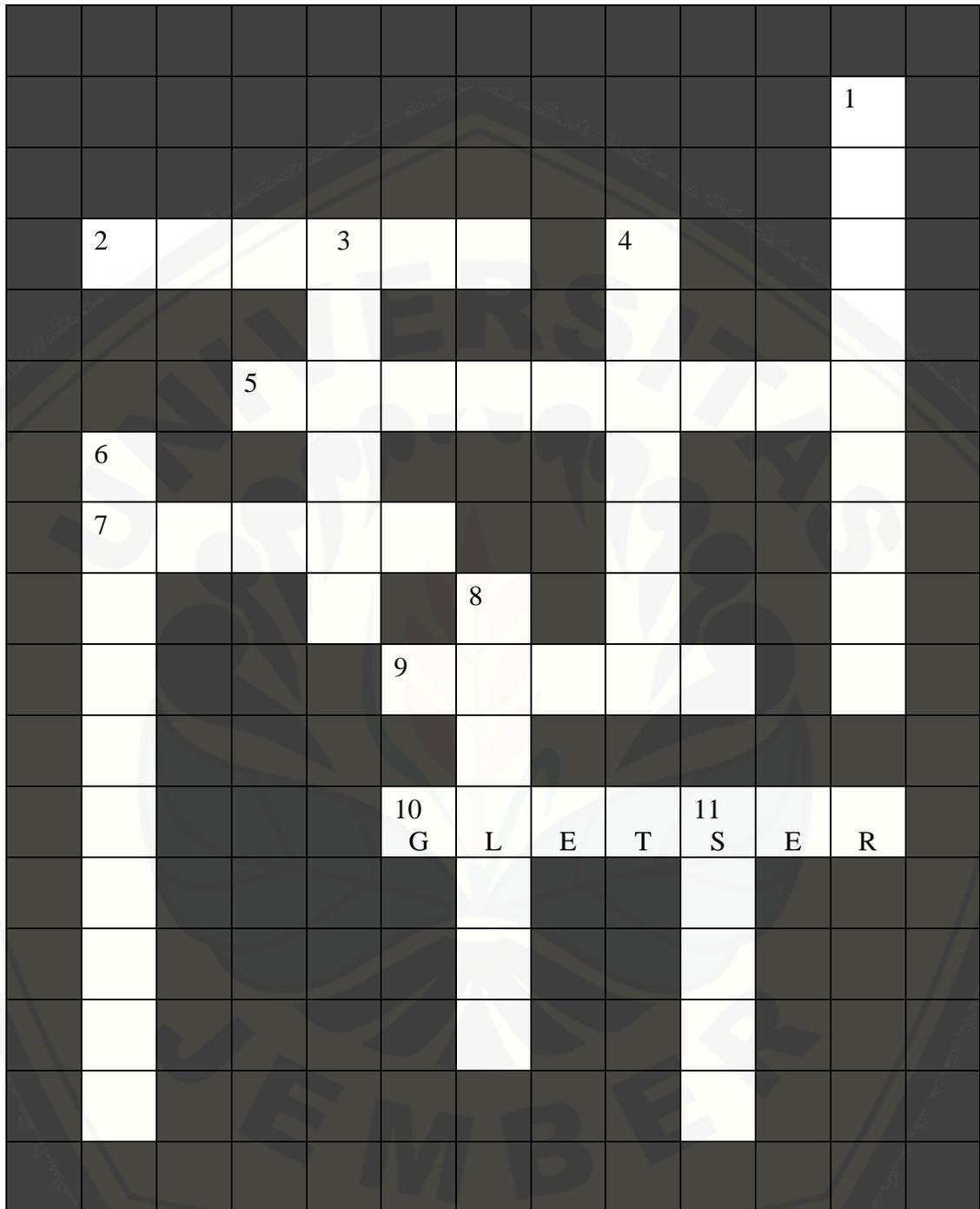
**Tanda (—) untuk jawaban yang ditulis mendatar.**

**Tanda (|) untuk jawaban yang ditulis menurun.**

Keadaan di mana permukaan air laut di pantai naik jauh ke darat sehingga bagian pantai yang terendam air laut lebih lebar disebut dengan 2(—), sedangkan jika air laut jauh menjorok ke laut dan bagian pantai sedikit terendam air keadaan ini disebut 1(|). Penyebab utama peristiwa pasang dan surut adalah perputaran bumi dan gaya 5(—) bulan pada bumi. Sebagai 4(|) bumi, kedudukan bulan sangat dekat dengan bumi sehingga gaya tariknya dapat mempengaruhi keadaan permukaan air laut.

7(—) merupakan peristiwa terkikisnya lapisan tanah akibat aliran air. Peristiwa ini dapat disebabkan oleh banyak faktor. Di daerah yang gundul, air hujan akan mengikis tanah dan menyebabkan tanah kehilangan lapisan humusnya. Oleh karena itu, untuk mengurangi pengikisan hendaknya dilakukan penghijauan atau 1(|). Pembentukan sengkedan atau 6(|) pada lahan pertanian yang berada di daerah lereng juga dapat mengurangi pengikisan tanah. Di daerah sungai, air sungai dapat membawa lumpur dan menyebabkan endapan di muara sungai sehingga terjadi 9(—). Erosi yang disebabkan oleh air laut disebut 3(|) dan terjadi di pantai serta menyebabkan pantai menjadi semakin lebar. Erosi yang disebabkan oleh angin disebut dengan 8(|). Erosi seperti ini sering terjadi di daerah padang pasir. Erosi di pegunungan es terjadi karena gletser.

**LEMBAR TEKA-TEKI SILANG**



**B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar! Sesuaikan nomor soal dengan jawaban yang telah kamu peroleh pada saat mengisi teka-teki silang.**

- 1(|) adalah

.....  
.....  
.....

- 6(|) adalah

.....  
.....  
.....

- 8(|) merupakan

.....  
.....  
.....

- 9(−) adalah

.....  
.....  
.....

- 10(−) adalah

.....  
.....  
.....



- 1(|) adalah salah satu bencana yang terjadi karena adanya kobaran api di suatu tempat.
- 4(|) adalah pembuatan teras-teras di lereng gunung untuk mencegah terjadinya pengikisan tanah yang berlebihan.
- 8(←) merupakan peristiwa naiknya permukaan air laut ke daratan.
- 10(|) merupakan peristiwa turunnya permukaan air laut.
- 12(←) yaitu kumpulan es, salju, batuan, dan air yang mengalir secara perlahan ke lembah-lembah di pegunungan tersebut.



- 1(|) adalah  
Reboisasi adalah penanaman kembali hutan yang gundul.
- 6(|) adalah  
Terasering adalah pembuatan lahan berbentuk teras-teras di lereng gunung untuk mencegah terjadinya pengikisan tanah yang berlebihan.
- 8(|) merupakan  
Deflasi merupakan pengikisan lapisan tanah yang disebabkan oleh angin.
- 9(−) adalah  
Delta adalah endapan di bagian muara sungai yang terbentuk akibat lumpur yang terbawa oleh arus sungai.
- 10(−) adalah  
Gletser adalah kumpulan es, salju, batuan, dan air yang mengalir secara perlahan ke lembah-lembah di pegunungan tersebut.

## LAMPIRAN M

## HASIL ANALISIS AKTIVITAS GURU

Nama Guru : Dyah Widya Retno

Tempat : SD Negeri Jember Lor 02

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan Anda.

No	Aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Pendahuluan				
	1. Guru melakukan apersepsi	√		√	
	2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√	√	
	3. Guru membentuk kelas dalam kelompok kecil	√		√	
2.	Kegiatan Inti				
	1. Guru menjelaskan materi pembelajaran	√		√	
	2. Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan mengisi Lembar Kerja Kelompok berbentuk <i>Crossword puzzle</i>	√		√	
	3. Guru meminta siswa perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya	√		√	
	4. Guru melakukan tanya jawab bersama siswa tentang materi yang telah dijelaskan menggunakan media <i>Crossword puzzle</i>	√		√	
	5. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa berbentuk <i>Crossword puzzle</i> pada siswa, menjelaskan cara pengisian, dan memberikan batas waktu mengerjakan	√		√	
	6. Guru bersama siswa membahas jawaban soal yang benar	√		√	
	Penutup				
3.	1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari proses pembelajaran	√		√	
	2. Mengadakan evaluasi	√		√	

Jember, April 2015

Observer

Drs. Edi Moelyono

LAMPIRAN N

HASIL ANALISIS AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS I

No	Nama Siswa	Memperhatikan Penjelasan Guru			Bertanya dan Menjawab Pertanyaan			Melakukan Diskusi Bersama Kelompok			Menyampaikan Hasil Diskusi			Menjawab Pertanyaan Dalam LKS			Jml	Aktivitas Belajar Siswa (%)	Kriteria Aktivitas Belajar
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
1	Achmad Sofyan Raditya C		√				√		√				√	√			9	60	CA
2	Afiqah Wahdin	√				√		√			√			√			14	93.33	SA
3	Ananda Nadya Wardhani		√			√		√				√	√				12	80	A
4	Anastasya Sabian Edgina C		√			√		√					√	√			11	73.33	A
5	Andini Putri Amalia		√			√		√				√	√				12	80	A
6	Angga Dwi Pramudiaz S		√			√		√					√	√			11	73.33	A
7	Avrilina Rizqy Maulia		√			√		√				√	√				12	80	A
8	Bayu Adji Saputra		√			√		√					√		√		10	66.67	CA
9	Dera Elsanda Yuniar		√			√		√					√		√		10	66.67	CA
10	Devanesa Ulvul Laila		√			√		√				√	√				12	80	A
11	Fariza Aura Oktaviani		√				√			√			√		√		7	46.67	CA
12	Feryawan Ilham Pratama		√				√			√			√		√		7	46.67	CA
13	Fris Rohom Komnaris		√			√		√					√	√			11	73.33	A
14	Indah Nurmalasari		√			√		√					√	√			11	73.33	A
15	Julianus Wahyu Amaral		√				√			√			√		√		7	46.67	CA
16	Logendran Tri Wicaksono	√				√		√			√		√				14	93.33	SA
17	Lolyta Intan Putri Caelay		√				√	√				√	√				11	73.33	A

No	Nama Siswa	Memperhatikan Penjelasan Guru			Bertanya dan Menjawab Pertanyaan			Melakukan Diskusi Bersama Kelompok			Menyampaikan Hasil Diskusi			Menjawab Pertanyaan Dalam LKS			Jml	Aktivitas Belajar Siswa (%)	Kriteria Aktivitas Belajar
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
18	Mochammad Fikri Abdullah		√			√			√				√	√			10	66.67	CA
19	Muhammad Arif Dwi S		√			√		√					√	√			11	73.33	A
20	Muhammad Ilham Oktafian		√			√		√				√	√				12	80	A
21	M. Sugeng Cahyono Soleh		√			√		√					√	√			11	73.33	A
22	Myra Andina Ramadhani	√				√		√			√		√	√			14	93.33	SA
23	Nabila Putri Saniyah		√			√		√					√	√			11	73.33	A
24	Nanda Amalia Putri R	√				√		√				√	√	√			13	86.67	A
25	Rania Hanny	√				√		√				√	√	√			13	86.67	A
26	Rifaldy Kharis Setyawan	√			√			√			√		√	√			15	100	SA
27	Sania Nurhafidah		√			√		√					√	√			10	66.67	CA
28	Sicilia Ajeng Rahmawati		√			√		√					√	√			10	66.67	CA
29	Siti Mara'atus Solehah	√			√			√			√		√	√			15	100	SA
30	Trio Akbar Maulana			√		√			√				√			√	6	40	KA
31	Yolanda Videlia Severina D		√			√		√					√	√			11	73.33	A
32	Leona Abita Fajar Pastika		√			√		√					√	√			10	66.67	CA
33	Prasetyo Bagas Wibisono		√			√			√				√	√			9	60	CA
34	Lailia Finanti		√			√		√				√	√	√			11	73.33	A
35	Talita Fairuz Nabila		√			√		√				√	√	√			12	80	A
36	Pramestya Regita		√			√		√					√		√		9	60	CA
	Jumlah	7	28	1	2	22	12	29	4	3	5	10	21	29	6	1			
		21	56	1	6	44	12	87	8	3	15	20	21	87	12	1			

No	Nama Siswa	Memperhatikan Penjelasan Guru			Bertanya dan Menjawab Pertanyaan			Melakukan Diskusi Bersama Kelompok			Menyampaikan Hasil Diskusi			Menjawab Pertanyaan Dalam LKS			Jml	Aktivitas Belajar Siswa (%)	Kriteria Aktivitas Belajar
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
	Skor Perolehan (A)	78			62			98			56			100			394		
	Skor Maksimal (N)	108			108			108			108			108			540		
	Persentase	72			57			91			52			93			73	72.96	A
	Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa															73.0%	A		

Catatan:

Persentase Skor Aktivitas Belajar Siswa

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Rata-rata Skor Aktivitas Belajar Siswa

$$Pa = \frac{78+62+98+56+100}{540} \times 100\%$$

$$= \frac{394}{540} \times 100\%$$

$$= 73\%$$

Tabel Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Kriteria Aktivitas Belajar	Persentase Aktivitas
Sangat Aktif	91% – 100%
Aktif	71% – 90%
Cukup Aktif	41% – 70%
Kurang Aktif	21% – 40%
Sangat Kurang Aktif	0% – 20%

(Modifikasi Mashyud, 2014: 298)

**HASIL ANALISIS AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS II**

No	Nama Siswa	Memperhatikan Penjelasan Guru			Bertanya dan Menjawab Pertanyaan			Melakukan Diskusi Bersama Kelompok			Menyampaikan Hasil Diskusi			Menjawab Pertanyaan Dalam LKS			Jml	Aktivitas Belajar Siswa (%)	Kriteria Aktivitas Belajar
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
1	Achmad Sofyan Raditya C		√			√			√			√				11	73.33	A	
2	Afiqah Wahdin	√				√		√			√			√		14	93.33	SA	
3	Ananda Nadya Wardhani	√				√		√				√		√		13	86.67	A	
4	Anastasya Sabian Edgina C		√			√		√				√		√		12	80	A	
5	Andini Putri Amalia	√				√		√				√		√		13	86.67	A	
6	Angga Dwi Pramudiaz S	√				√		√				√		√		13	86.67	A	
7	Avrilina Rizqy Maulia		√				√	√				√		√		11	73.33	A	
8	Bayu Adji Saputra		√			√		√				√			√	11	73.33	A	
9	Dera Elsanda Yuniar	√				√		√				√			√	12	80	A	
10	Devanesa Ulvul Laila	√				√		√				√		√		13	86.67	A	
11	Fariza Aura Oktaviani	√				√		√				√			√	12	80	A	
12	Feryawan Ilham Pratama	√				√			√			√		√		12	80	A	
13	Fris Rohom Komnaris		√			√		√				√		√		12	80	A	
14	Indah Nurmalasari	√				√		√			√			√		14	93.33	SA	
15	Julianus Wahyu Amaral		√			√			√			√		√		11	73.33	A	
16	Logendran Tri Wicaksono	√			√			√			√			√		15	100	SA	
17	Lolyta Intan Putri Caelay	√				√		√				√		√		13	86.67	A	
18	Mochammad Fikri Abdullah	√				√		√				√		√		13	86.67	A	

No	Nama Siswa	Memperhatikan Penjelasan Guru			Bertanya dan Menjawab Pertanyaan			Melakukan Diskusi Bersama Kelompok			Menyampaikan Hasil Diskusi			Menjawab Pertanyaan Dalam LKS			Jml	Aktivitas Belajar Siswa (%)	Kriteria Aktivitas Belajar
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
19	Muhammad Arif Dwi S	√				√		√				√		√			13	86.67	A
20	Muhammad Ilham Oktafian	√				√			√			√		√			12	80	A
21	M. Sugeng Cahyono Soleh	√				√		√				√		√			13	86.67	A
22	Myra Andina Ramadhani	√				√		√			√		√				14	93.33	SA
23	Nabila Putri Saniyah		√				√	√				√		√			11	73.33	A
24	Nanda Amalia Putri R	√				√		√			√		√				14	93.33	SA
25	Rania Hanny	√				√		√				√		√			13	86.67	A
26	Rifaldy Kharis Setyawan	√			√			√			√		√				15	100	SA
27	Sania Nurhafidah	√				√		√				√		√			13	86.67	A
28	Sicilia Ajeng Rahmawati	√				√		√				√		√			13	86.67	A
29	Siti Mara'atus Solehah	√			√			√			√		√				15	100	SA
30	Trio Akbar Maulana			√		√			√			√				√	8	53.33	CA
31	Yolanda Videlia Severina D	√					√	√				√		√			12	80	A
32	Leona Abita Fajar Pastika	√				√		√				√		√			13	86.67	A
33	Prasetyo Bagus Wibisono		√			√		√				√		√			12	80	A
34	Lailia Finanti	√				√		√				√		√			13	86.67	A
35	Talita Fairuz Nabila	√					√	√				√		√			12	80	A
36	Pramestya Regita	√				√		√				√			√		12	80	A
	Jumlah	27	8	1	3	29	4	31	5	0	7	29	0	31	4	1			
		81	16	1	9	58	4	93	10	0	21	58	0	93	8	1			
	Skor Perolehan (A)	98			71			103			79			102			453		

No	Nama Siswa	Memperhatikan Penjelasan Guru			Bertanya dan Menjawab Pertanyaan			Melakukan Diskusi Bersama Kelompok			Menyampaikan Hasil Diskusi			Menjawab Pertanyaan Dalam LKS			Jml	Aktivitas Belajar Siswa (%)	Kriteria Aktivitas Belajar
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
	Skor Maksimal (N)	108			108			108			108			108			540		
	Persentase	91			66			95			73			94			84	83.89	A
	Rata-rata Skor Aktivitas Belajar Siswa															84%	A		

Catatan:

Persentase Skor Aktivitas Belajar Siswa

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Rata-rata Skor Aktivitas Belajar Siswa

$$Pa = \frac{98+71+103+79+102}{540} \times 100\%$$

$$= \frac{453}{540} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

Tabel Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Kriteria Aktivitas Belajar	Persentase Aktivitas
Sangat Aktif	91% – 100%
Aktif	71% – 90%
Cukup Aktif	41% – 70%
Kurang Aktif	21% – 40%
Sangat Kurang Aktif	0% – 20%

(Modifikasi Mashyud, 2014: 298)

## HASIL ANALISIS AKTIVITAS BELAJAR SISWA

No	Nama Siswa	Aktivitas Sebelum Tindakan		Aktivitas Belajar Siklus I		Keterangan		Aktivitas Belajar Siklus II		Keterangan	
		Jml	Aktivitas (%)	Jml	Aktivitas (%)	M	T M	Jml	Aktivitas (%)	M	T M
1	Achmad Sofyan Raditya C	5	33.33	9	60	√		11	73.33	√	
2	Afiqah Wahdin	11	73.33	14	93.33	√		14	93.33		√
3	Ananda Nadya Wardhani	7	46.67	12	80	√		13	86.67	√	
4	Anastasya Sabian Edgina C	7	46.67	11	73.33	√		12	80	√	
5	Andini Putri Amalia	7	46.67	12	80	√		13	86.67	√	
6	Angga Dwi Pramudiaz S	5	33.33	11	73.33	√		13	86.67	√	
7	Avrilina Rizqy Maulia	7	46.67	12	80	√		11	73.33		√
8	Bayu Adji Saputra	5	33.33	10	66.67	√		11	73.33	√	
9	Dera Elsanda Yuniar	7	46.67	10	66.67	√		12	80	√	
10	Devanesa Ulvul Laila	7	46.67	12	80	√		13	86.67	√	
11	Fariza Aura Oktaviani	7	46.67	7	46.67		√	12	80	√	
12	Feryawan Ilham Pratama	5	33.33	7	46.67	√		12	80	√	
13	Fris Rohom Komnaris	7	46.67	11	73.33	√		12	80	√	
14	Indah Nurmalasari	7	46.67	11	73.33	√		14	93.33	√	
15	Julianus Wahyu Amaral	5	33.33	7	46.67	√		11	73.33	√	
16	Logendran Tri Wicaksono	13	86.67	14	93.33	√		15	100	√	
17	Lolyta Intan Putri Caelay	7	46.67	11	73.33	√		13	86.67	√	
18	Mochammad Fikri Abdullah	6	40	10	66.67	√		13	86.67	√	
19	Muhammad Arif Dwi S	6	40	11	73.33	√		13	86.67	√	

No	Nama Siswa	Aktivitas Sebelum Tindakan		Aktivitas Belajar Siklus I		Keterangan		Aktivitas Belajar Siklus II		Keterangan	
		Jml	Aktivitas (%)	Jml	Aktivitas (%)	M	T M	Jml	Aktivitas (%)	M	T M
20	Muhammad Ilham Oktafian	6	40	12	80	√		12	80		√
21	M. Sugeng Cahyono Soleh	6	40	11	73.33	√		13	86.67	√	
22	Myra Andina Ramadhani	12	80	14	93.33	√		14	93.33		√
23	Nabila Putri Saniyah	7	46.67	11	73.33	√		11	73.33		√
24	Nanda Amalia Putri R	13	86.67	13	86.67		√	14	93.33	√	
25	Rania Hanny	11	73.33	13	86.67	√		13	86.67		√
26	Rifaldy Kharis Setyawan	12	80	15	100	√		15	100		√
27	Sania Nurhafidah	7	46.67	10	66.67	√		13	86.67	√	
28	Sicilia Ajeng Rahmawati	7	46.67	10	66.67	√		13	86.67	√	
29	Siti Mara'atus Solehah	12	80	15	100	√		15	100		√
30	Trio Akbar Maulana	4	26.67	6	40	√		8	53.33	√	
31	Yolanda Videlia Severina D	7	46.67	11	73.33	√		12	80	√	
32	Leona Abita Fajar Pastika	7	46.67	10	66.67	√		13	86.67	√	
33	Prasetyo Bagas Wibisono	7	46.67	9	60	√		12	80	√	
34	Lailia Finanti	7	46.67	11	73.33	√		13	86.67	√	
35	Talita Fairuz Nabila	9	60	12	80	√		12	80		√
36	Pramestya Regita	5	33.33	9	60	√		12	80	√	
	Jumlah	270	1800	394	2626.7	34	2	453	3020	27	9
	Rata-Rata	7.5	50	10.94	72.96	√		12.58	83.89	√	

Keterangan

M : Meningkatkan

T M : Tidak Meningkatkan

## LAMPIRAN O

## HASIL ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

No	Nama	Jenis Soal		Jumlah	Skor (T)	Keterangan		Kriteria
		Isian	Uraian			M	T M	
1	Achmad Sofyan Raditya C	7	7	14	56		√	K
2	Afiqah Wahdin	7	6	13	52		√	K
3	Ananda Nadya Wardhani	8	4	12	48		√	K
4	Anastasya Sabian Edgina C	8	0	8	32		√	SK
5	Andini Putri Amalia	6	4	10	40		√	K
6	Angga Dwi Pramudiaz S	8	9	17	68		√	C
7	Avrilina Rizqy Maulia	8	11	19	76	√		B
8	Bayu Adji Saputra	8	5	13	52		√	K
9	Dera Elsanda Yuniar	6	3	9	36		√	SK
10	Devanesa Ulvul Laila	8	11	19	76	√		B
11	Fariza Aura Oktaviani	8	0	8	32		√	SK
12	Feryawan Ilham Pratama	8	1	9	36		√	SK
13	Fris Rohom Komnaris	7	4	11	44		√	K
14	Indah Nurmalasari	8	8	16	64		√	C
15	Julianus Wahyu Amaral	8	3	11	44		√	K
16	Logendran Tri Wicaksono	8	9	17	68		√	C
17	Lolyta Intan Putri Caelay	9	8	17	68		√	C
18	Mochammad Fikri Abdullah	8	8	16	64		√	C
19	Muhammad Arif Dwi S	8	3	11	44		√	K
20	Muhammad Ilham Oktafian	8	3	11	44		√	K
21	M. Sugeng Cahyono Soleh	8	9	17	68		√	C
22	Myra Andina Ramadhani	9	8	17	68		√	C
23	Nabila Putri Saniyah	8	4	12	48		√	K
24	Nanda Amalia Putri R	8	10	18	72	√		B
25	Rania Hanny	8	4	12	48		√	K
26	Rifaldy Kharis Setyawan	8	7	15	60		√	C
27	Sania Nurhafidah	8	4	12	48		√	K
28	Sicilia Ajeng Rahmawati	8	9	17	68		√	C
29	Siti Mara'atus Solehah	7	5	12	48		√	K
30	Trio Akbar Maulana	5	2	7	28		√	SK

No	Nama	Jenis Soal		Jumlah	Skor (T)	Keterangan		Kriteria
		Isian	Uraian			M	T M	
31	Yolanda Videlia Severina D	7	4	11	44		√	K
32	Leona Abita Fajar Pastika	8	1	9	36		√	SK
33	Prasetyo Bagas Wibisono	8	4	12	48		√	K
34	Lailia Finanti	9	10	19	76	√		B
35	Talita Fairuz Nabila	7	5	12	48		√	K
36	Pramestya Regita	2	0	2	8		√	SK
	Jumlah	272	193	465	1860	4	32	
	Rata-rata	7.56	5.36	12.92	51.67			K

Keterangan:

Persentase hasil belajar klasikal

$$Pt = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Persentase hasil belajar siswa yang meningkat ( $\geq 70$ )

$$Pt = \frac{4}{36} \times 100\% = 11,11\%$$

Persentase hasil belajar siswa yang tidak meningkat ( $\leq 70$ )

$$Pt = \frac{32}{36} \times 100\% = 88,89\%$$

## HASIL ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

No	Nama	Jenis Soal		Jumlah	Skor (T)	Keterangan		Kriteria
		Isian	Uraian			T	T M	
1	Achmad Sofyan Raditya C	10	15	25	100	√		SB
2	Afiqah Wahdin	9	15	24	96	√		SB
3	Ananda Nadya Wardhani	10	11	21	84	√		SB
4	Anastasya Sabian Edgina C	8	13	21	84	√		SB
5	Andini Putri Amalia	10	14	24	96	√		SB
6	Angga Dwi Pramudiaz S	10	15	25	100	√		SB
7	Avrilina Rizqy Maulia	10	12	22	88	√		SB
8	Bayu Adji Saputra	9	6	15	60		√	C
9	Dera Elsanda Yuniar	7	6	13	52		√	K
10	Devanesa Ulvul Laila	9	11	20	80	√		SB
11	Fariza Aura Oktaviani	10	3	13	52		√	K
12	Feryawan Ilham Pratama	10	13	23	92	√		SB
13	Fris Rohom Komnaris	10	15	25	100	√		SB
14	Indah Nurmalasari	10	13	23	92	√		SB
15	Julianus Wahyu Amaral	8	9	17	68		√	C
16	Logendran Tri Wicaksono	10	15	25	100	√		SB
17	Lolyta Intan Putri Caelay	10	14	24	96	√		SB
18	Mochammad Fikri Abdullah	10	12	22	88	√		SB
19	Muhammad Arif Dwi S	10	15	25	100	√		SB
20	Muhammad Ilham Oktafian	10	12	22	88	√		SB
21	M. Sugeng Cahyono Soleh	10	15	25	100	√		SB
22	Myra Andina Ramadhani	10	15	25	100	√		SB
23	Nabila Putri Saniyah	8	5	13	52		√	K
24	Nanda Amalia Putri R	10	15	25	100	√		SB
25	Rania Hanny	10	15	25	100	√		SB
26	Rifaldy Kharis Setyawan	10	14	24	96	√		SB
27	Sania Nurhafidah	10	13	23	92	√		SB
28	Sicilia Ajeng Rahmawati	10	9	19	76	√		B
29	Siti Mara'atus Solehah	10	15	25	100	√		SB
30	Trio Akbar Maulana	4	0	4	16		√	SK
31	Yolanda Videlia Severina D	10	13	23	92	√		SB
32	Leona Abita Fajar Pastika	9	9	18	72	√		B

No	Nama	Jenis Soal		Jumlah	Skor (T)	Keterangan		Kriteria
		Isian	Uraian			T	T M	
33	Prasetyo Bagas Wibisono	10	13	23	92	√		SB
34	Lailia Finanti	10	15	25	100	√		SB
35	Talita Fairuz Nabila	9	14	23	92	√		SB
36	Pramestya Regita	6	4	10	40		√	K
	Jumlah	336	423	759	3036	29	7	
	Rata-rata	9.33	11.75	21.08	84.33	√		SB

Keterangan:

Persentase hasil belajar klasikal

$$Pt = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Persentase hasil belajar siswa yang meningkat ( $\geq 70$ )

$$Pt = \frac{29}{36} \times 100\% = 80,56\%$$

Persentase hasil belajar siswa yang tidak meningkat ( $\leq 70$ )

$$Pt = \frac{7}{36} \times 100\% = 19,44\%$$

## LAMPIRAN P

## FOTO PELAKSANAAN PENELITIAN



Gambar 1. Siswa menempelkan huruf-huruf pada papan *Crossword puzzle*



Gambar 2. Kegiatan tanya jawab



**Gambar 3. Siswa melaksanakan kegiatan diskusi kelompok**



**Gambar 4. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas**

## LAMPIRAN Q

## HASIL TES SISWA SIKLUS I

18

## SOAL POST TEST SIKLUS I



NAMA : Nanda...Amalia...Putri.R.  
 KELAS : IVB  
 NO. ABSEN : 24 / 26

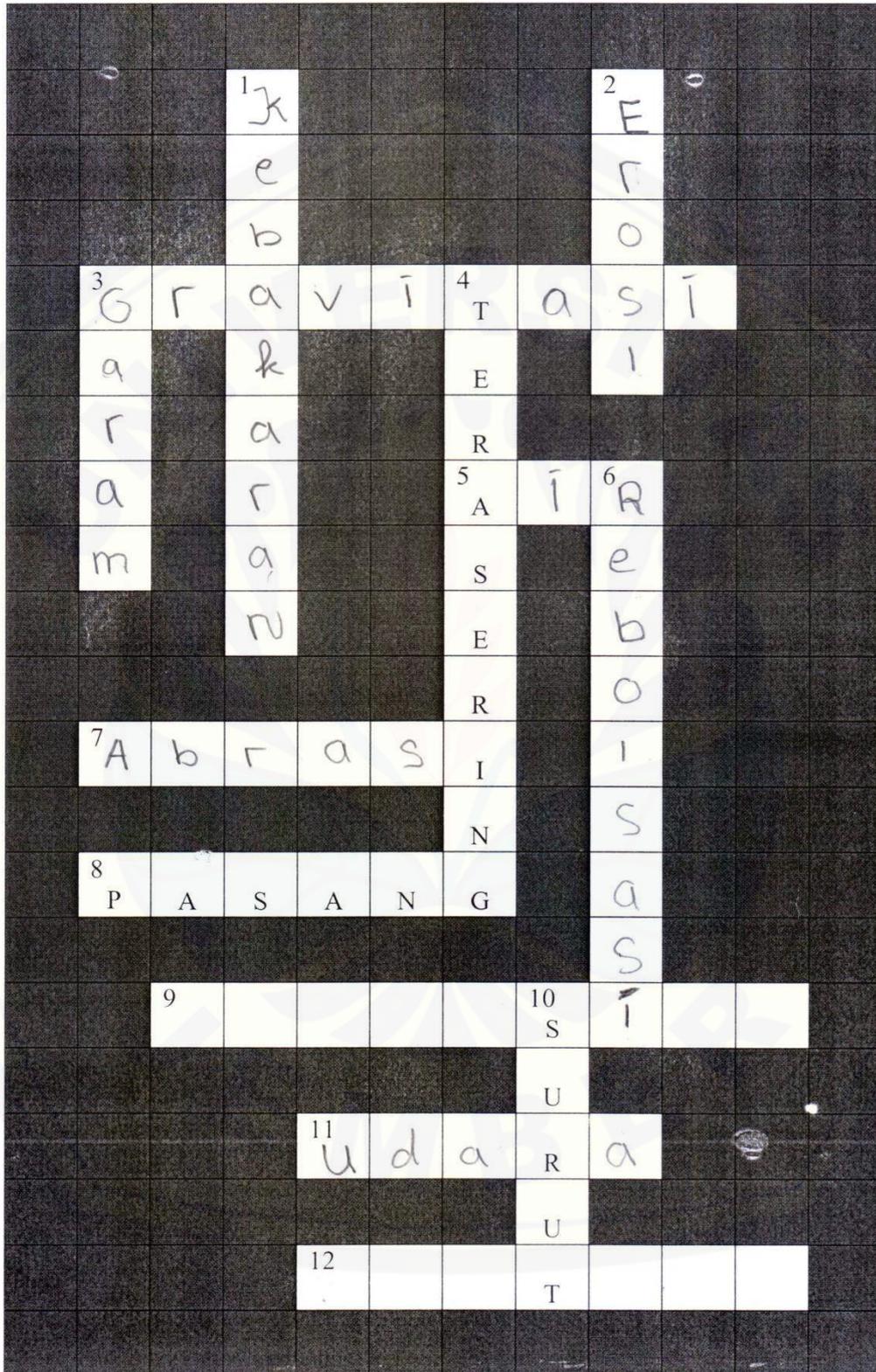
A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar! Tuliskan jawabannya sesuai dengan nomor dan tanda soalnya pada kotak jawaban yang tersedia dalam teka-teki silang.

Tanda (—) untuk jawaban yang ditulis mendatar.

Tanda (|) untuk jawaban yang ditulis menurun.

- Perubahan penampakan permukaan bumi dapat terjadi disebabkan oleh 5(—), 11(—), dan 1(|) hutan.
- Pasang surut air laut disebabkan oleh gaya 3(—) bulan terhadap bumi.
- Peristiwa terkikisnya tanah di daerah pantai yang disebabkan oleh air laut disebut dengan 7(—)
- Angin di daerah padang pasir akan membawa atau menyeret pasir sesuai arah angin akibatnya dapat terjadi 2(|) di gurun pasir.
- Keuntungan adanya peristiwa pasang surut adalah untuk bahan membuat 3(|) Selain itu, beda ketinggian antara pasang dan surut menghasilkan energi 9(—) yang dapat diubah menjadi energi untuk menggerakkan generator.
- Salah satu cara untuk mencegah hutan gundul adalah dengan 6(|) yaitu upaya penanaman kembali hutan yang gundul.
- Peristiwa erosi di pegunungan es disebabkan oleh 12(—)

LEMBAR TEKA-TEKI SILANG



B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar! Sesuaikan nomor soal dengan jawaban yang telah kamu peroleh pada saat mengisi teka-teki silang.

- 1 • 1(|) adalah  
Kebakaran adalah perubahan penampakan bumi/darat yang terjadi di hutan.
- 3 • 4(|) adalah  
Terasering adalah tanah yang dibuat miring untuk menghindari erosi di daerah pegunungan.
- 3 • 8(-) merupakan  
Pasang adalah proses naiknya air laut yang terjadi saat bulan purnama.
- 3 • 10(|) merupakan  
Surut adalah proses turunnya air laut yang terjadi pada saat kerlentukan.
- 12(-) yaitu



## SOAL POST TEST SIKLUS I



NAMA	: M. Arief Dwi Saputra
KELAS	: 4B
NO. ABSEN	: 21

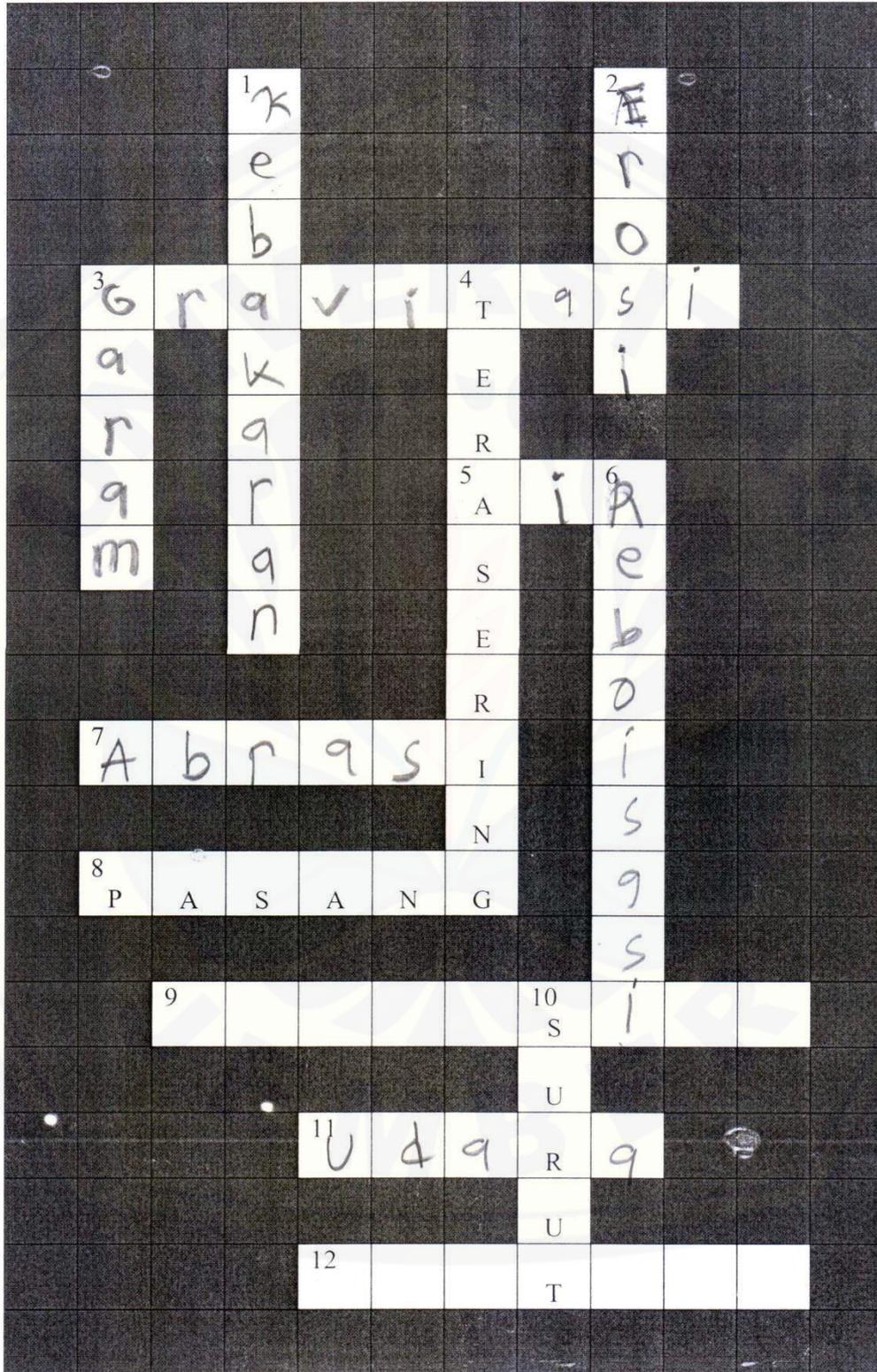
A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar! Tuliskan jawabannya sesuai dengan nomor dan tanda soalnya pada kotak jawaban yang tersedia dalam teka-teki silang.

Tanda (—) untuk jawaban yang ditulis mendatar.

Tanda (|) untuk jawaban yang ditulis menurun.

- Perubahan penampakan permukaan bumi dapat terjadi disebabkan oleh 5(—), 11(—), dan 1(|) hutan.
- Pasang surut air laut disebabkan oleh gaya 3(—) bulan terhadap bumi.
- Peristiwa terkikisnya tanah di daerah pantai yang disebabkan oleh air laut disebut dengan 7(—)
- Angin di daerah padang pasir akan membawa atau menyeret pasir sesuai arah angin akibatnya dapat terjadi 2(|) di gurun pasir.
- Keuntungan adanya peristiwa pasang surut adalah untuk bahan membuat 3(|) Selain itu, beda ketinggian antara pasang dan surut menghasilkan energi 9(—) yang dapat diubah menjadi energi untuk menggerakkan generator.
- Salah satu cara untuk mencegah hutan gundul adalah dengan 6(|) yaitu upaya penanaman kembali hutan yang gundul.
- Peristiwa erosi di pegunungan es disebabkan oleh 12(—)

LEMBAR TEKA-TEKI SILANG



B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar! Sesuaikan nomor soal dengan jawaban yang telah kamu peroleh pada saat mengisi teka-teki silang.

- 1( | ) adalah  
1. Kebakaran adalah salah satu penyebab terjadinya perubahan dan ampakan permukaan bumi.
- 4( | ) adalah  
2. Terasering adalah teras miring / tanah miring di dataran lereng gunung.
- 8( - ) merupakan  
Pasang
- 10( | ) merupakan
- 12( - ) yaitu

## LAMPIRAN R

## HASIL TES SISWA SIKLUS II

25

## SOAL POST TEST SIKLUS 2



NAMA	: Logendran, T. W
KELAS	: 4B
NO. ABSEN	: 16

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar! Tuliskan jawabannya sesuai dengan nomor dan tanda soalnya pada kotak jawaban yang tersedia dalam teka-teki silang.

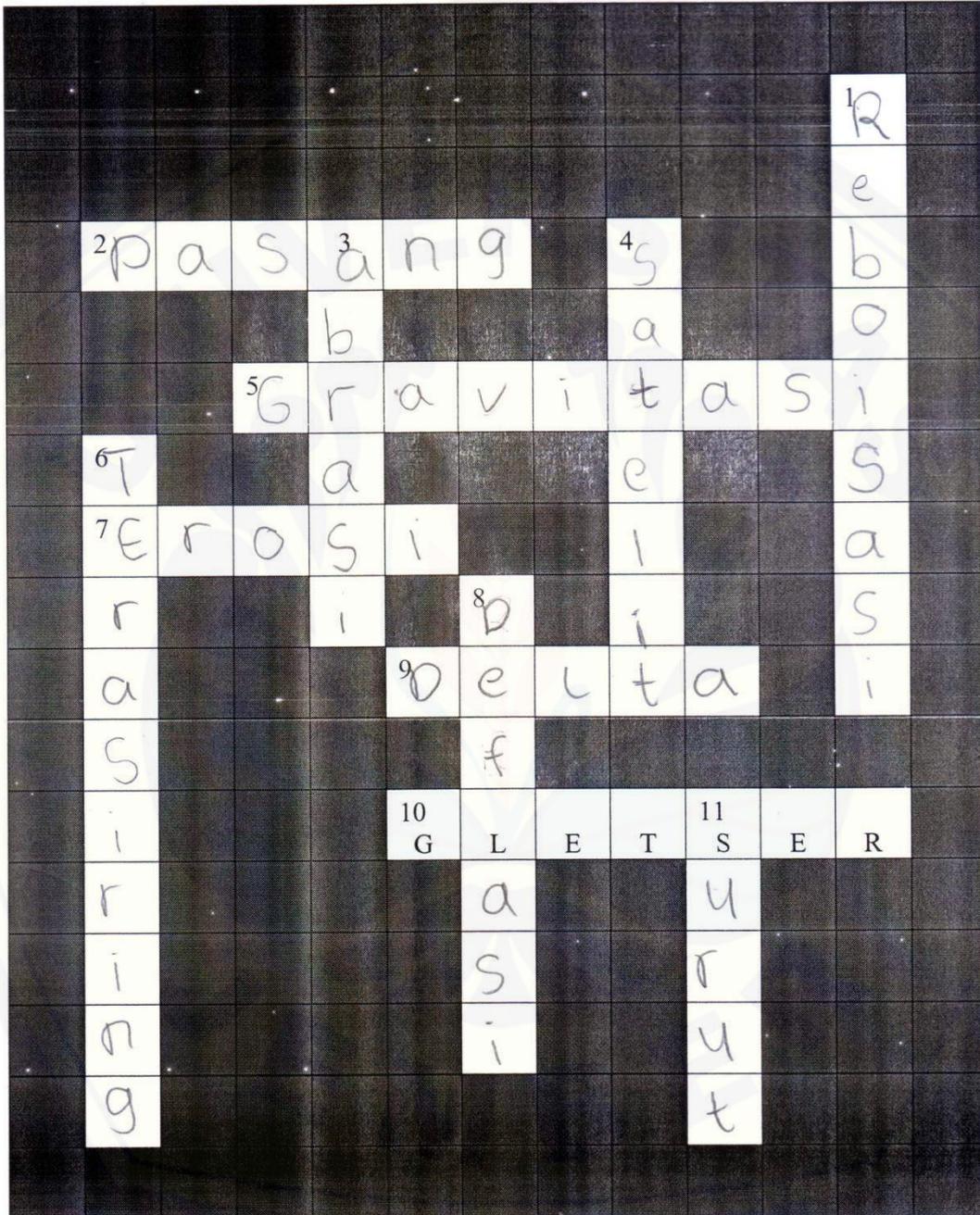
Tanda (—) untuk jawaban yang ditulis mendatar.

Tanda (|) untuk jawaban yang ditulis menurun.

Keadaan di mana permukaan air laut di pantai naik jauh ke darat sehingga bagian pantai yang terendam air laut lebih lebar disebut dengan 2(—), sedangkan jika air laut jauh menjorok ke laut dan bagian pantai sedikit terendam air keadaan ini disebut 1(|). Penyebab utama peristiwa pasang dan surut adalah perputaran bumi dan gaya 5(—) bulan pada bumi. Sebagai 4(|) bumi, kedudukan bulan sangat dekat dengan bumi sehingga gaya tariknya dapat mempengaruhi keadaan permukaan air laut.

7(—) merupakan peristiwa terkikisnya lapisan tanah akibat aliran air. Peristiwa ini dapat disebabkan oleh banyak faktor. Di daerah yang gundul, air hujan akan mengikis tanah dan menyebabkan tanah kehilangan lapisan humusnya. Oleh karena itu, untuk mengurangi pengikisan hendaknya dilakukan penghijauan atau 1(|). Pembentukan sengkedan atau 6(|) pada lahan pertanian yang berada di daerah lereng juga dapat mengurangi pengikisan tanah. Di daerah sungai, air sungai dapat membawa lumpur dan menyebabkan endapan di muara sungai sehingga terjadi 9(—). Erosi yang disebabkan oleh air laut disebut 3(|) dan terjadi di pantai serta menyebabkan pantai menjadi semakin lebar. Erosi yang disebabkan oleh angin disebut dengan 8(|). Erosi seperti ini sering terjadi di daerah padang pasir. Erosi di pegunungan es terjadi karena gletser.

LEMBAR TEKA-TEKI SILANG



**B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar! Sesuaikan nomor soal dengan jawaban yang telah kamu peroleh pada saat mengisi teka-teki silang.**

- 1(|) adalah  
Reboisasi adalah penanaman kembali pohon di lahan yang gundul.
- 6(|) adalah  
Terracing adalah lahan pertanian yg berada di daerah lereng juga dapat mengurangi pengikisan tanah.
- 8(|) merupakan  
Deflasi merupakan pengikisan tanah yg disebabkan oleh angin.
- 9(—) adalah  
delta adalah air sungai yg membawa lumpur dan menyebarkan endapan di muara sungai.
- 10(—) adalah  
glasier adalah salju dan batuan yg mengalir melewati lereng gunung es.

13

## SOAL POST TEST SIKLUS 2



NAMA	: Fariza Aura Oktaviani
KELAS	: 4B
NO. ABSEN	: 11

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar! Tuliskan jawabannya sesuai dengan nomor dan tanda soalnya pada kotak jawaban yang tersedia dalam teka-teki silang.

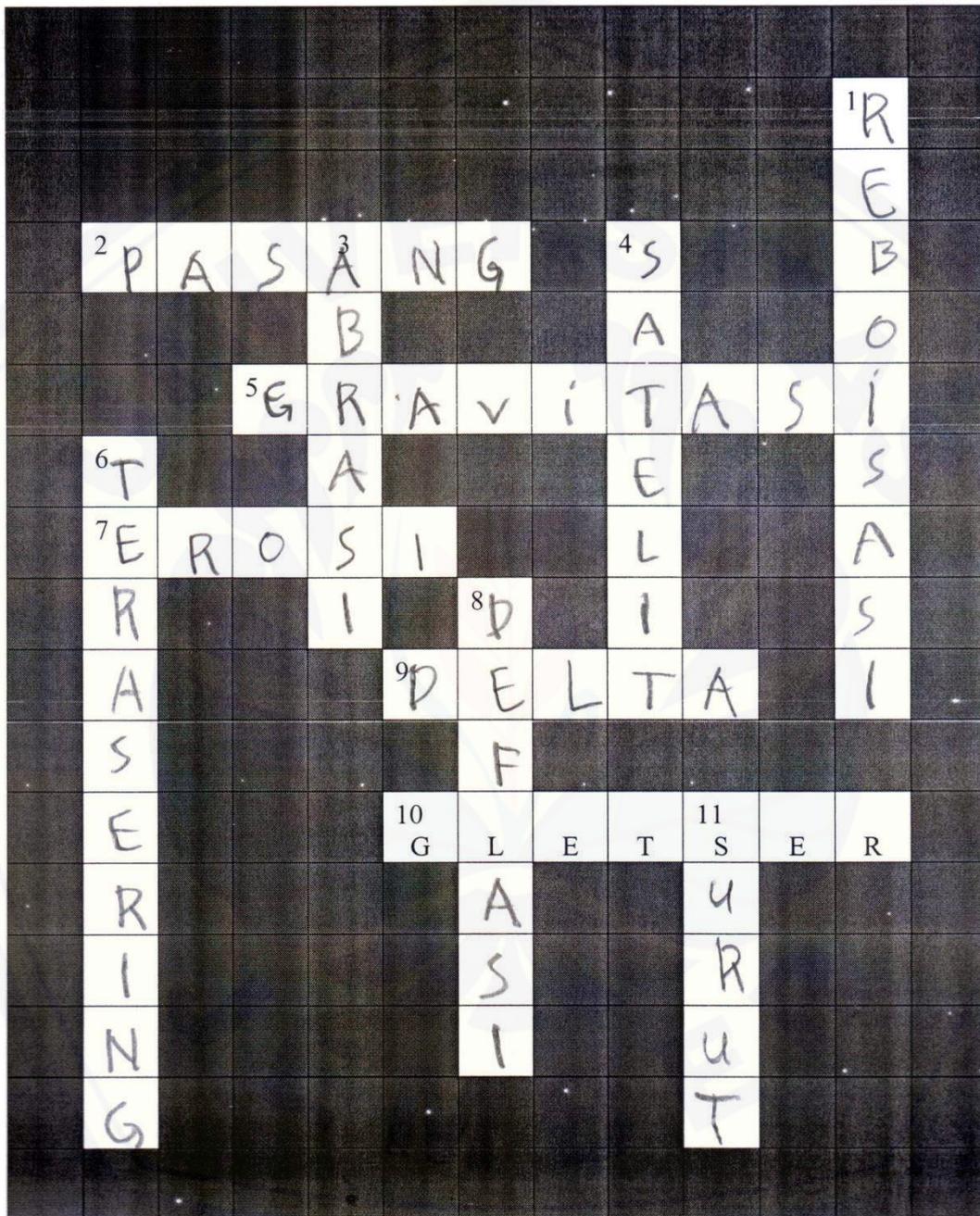
Tanda (—) untuk jawaban yang ditulis mendatar.

Tanda (|) untuk jawaban yang ditulis menurun.

Keadaan di mana permukaan air laut di pantai naik jauh ke darat sehingga bagian pantai yang terendam air laut lebih lebar disebut dengan 2(—), sedangkan jika air laut jauh menjorok ke laut dan bagian pantai sedikit terendam air keadaan ini disebut 1(|). Penyebab utama peristiwa pasang dan surut adalah perputaran bumi dan gaya 5(—) bulan pada bumi. Sebagai 4(|) bumi, kedudukan bulan sangat dekat dengan bumi sehingga gaya tariknya dapat mempengaruhi keadaan permukaan air laut.

7(—) merupakan peristiwa terkikisnya lapisan tanah akibat aliran air. Peristiwa ini dapat disebabkan oleh banyak faktor. Di daerah yang gundul, air hujan akan mengikis tanah dan menyebabkan tanah kehilangan lapisan humusnya. Oleh karena itu, untuk mengurangi pengikisan hendaknya dilakukan penghijauan atau 1(|). Pembentukan sengkedan atau 6(|) pada lahan pertanian yang berada di daerah lereng juga dapat mengurangi pengikisan tanah. Di daerah sungai, air sungai dapat membawa lumpur dan menyebabkan endapan di muara sungai sehingga terjadi 9(—). Erosi yang disebabkan oleh air laut disebut 3(|) dan terjadi di pantai serta menyebabkan pantai menjadi semakin lebar. Erosi yang disebabkan oleh angin disebut dengan 8(|). Erosi seperti ini sering terjadi di daerah padang pasir. Erosi di pegunungan es terjadi karena gletser.

LEMBAR TEKA-TEKI SILANG



B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar! Sesuaikan nomor soal dengan jawaban yang telah kamu peroleh pada saat mengisi teka-teki silang.

1( | ) adalah  
Reboisasi adalah penanaman kembali lahan pertanian yang telah di daerah lereng juga dapat mengurangi pengikisan tanah.

6( | ) adalah  
Air sungai dapat membawa lumpur dan menyetapkan endapan di muara sungai.

8( | ) merupakan  
3 Deflasi adalah pengikisan tanah oleh angin.

9(-) adalah  
Delta adalah Erosi yang disebabkan oleh air laut.

10(-) adalah

## LAMPIRAN S



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475  
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 2231/UN25.1.5/LT/2015  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

09 APR 2015

Yth. Kepala SDN Jember Lor 02  
Patrang - Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Dyah Widya Retno  
NIM : 110210204040  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud mengadakan penelitian tentang “Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015” di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Pembantu Dekan I,



Dr. Sukatman, M.Pd.  
NIP 19640123 1998812 1 001

## LAMPIRAN T



**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI JEMBER LOR 02**  
Jl. Mawar No. 70 – Kecamatan Patrang – Kabupaten Jember 68118

**SURAT KETERANGAN**

No.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arum Supeni, S.Pd.  
NIP : 19550810 197703 2 005  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : Sekolah Dasar Negeri Jember Lor 02 Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Dyah Widya Retno  
NIM : 110210204040  
Jurusan / PRODI : Ilmu Pendidikan / PGSD  
Universitas : Universitas Jember

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Jember Lor 02 Jember tahun pelajaran 2014/2015 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi Dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015”.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 3 Juni 2015

Kepala SD Negeri Jember Lor 02

**Arum Supeni, S.Pd.**

NIP. 19550810 197703 2 005

## LAMPIRAN U

## BIODATA MAHASISWA



Nama : Dyah Widya Retno  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Nomor Induk Mahasiswa : 110210204040  
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 1 Desember 1993  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Agama : Islam  
Alamat : Ds. Sraten, RT/RW 01/02, Kec. Cluring,  
Banyuwangi  
Terdaftar Sbg. Mhs. Pada Th : 2011  
Pendidikan : SD Negeri 03 Sraten  
SMP Negeri 02 Cluring  
SMA Negeri 01 Cluring