

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN
WORD SQUARE BERBASIS PERMAINAN TUKAS
TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR IPS**
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Salam Kanci I Bandongan Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Febri Suci Ramadhani
13.0305.0132

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN
WORD SQUARE BERBASIS PERMAINAN TUKAS
TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR IPS
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Salam Kanci I Bandongan Magelang)**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN
WORD SQUARE BERBASIS PERMAINAN TUKAS
TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR IPS
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Salam Kanci I Bandongan Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

**Febri Suci Ramadhani
13.0305.0132**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN
WORD SQUARE BERBASIS PERMAINAN TUKAS
TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR IPS
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Salam Kanci I Bandongan Magelang)**

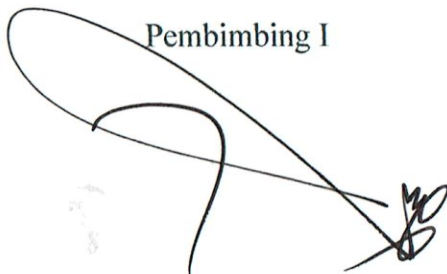
Oleh:

Febri Suci Ramadhani
13.0305.0132

Telah diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

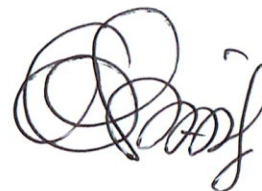
Magelang, 29 Januari 2018

Pembimbing I



Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP.19570807 198303 1 002

Pembimbing II



Galih Istiningsih, M.Pd
NIK. 128906100

PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *WORD SQUARE* BERBASIS PERMAINAN TUKAS TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Salam Kanci I Bandongan Magelang)

Oleh:
Febri Suci Ramadhani
13.0305.0132

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Rabu
Tanggal : 21 Februari 2018


Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. H. Subiyanto, M.Pd. (Ketua/Anggota) 
2. Galih Istiningsih, M.Pd. (Sekretaris/Anggota) 
3. Dra. Indiaty, M.Pd. (Anggota) 
4. Septiyati Purwandari, M.Pd. (Anggota) 

Mengesahkan,

Pj. Dekan




Nuryanto.ST.,M.Kom.
NIK. 987008138

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Febri Suci Ramadhani**
NPM : 13.0305.0132
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Word Square* Berbasis Permainan Tukas Terhadap Aktivitas Belajar IPS.

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipertanggungjawabkan sebagaimana mestinya.

Magelang, 31 Januari 2018

Penulis



Febri Suci Ramadhani

MOTTO

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.”

(Evelyn Underhill)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu yang telah memberikan doa dan dukungan sehingga menjadikan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Almaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN
WORD SQUARE BERBASIS PERMAINAN TUKAS
TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR IPS
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Salam Kanci I Bandongan Magelang)**

Febri Suci Ramadhani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas terhadap aktivitas belajar IPS kelas IV Sekolah Dasar Negeri Salam Kanci I Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian (*Quasi experimental design*) dengan model *Pretest Posttest Control Group Design*. Variabel bebas dari penelitian ini adalah metode pembelajaran *word square* berbasis permainan tukas dan variabel terikat adalah aktivitas belajar IPS. Subjek Penelitian dipilih secara sampling jenuh. Populasi yang diambil sebanyak 34 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen lembar angket dan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data yang digunakan adalah uji *independent sample t-test* dengan membandingkan nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Word Square* terhadap aktivitas belajar IPS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil Uji *independent sample t-test* dapat dilihat dari dua hasil analisis diperoleh Nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} , didapatkan nilai $5,083 > 2,036$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Pengambilan keputusan bisa juga dilihat dari nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak, didapatkan nilai $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$, hal ini berarti terdapat perbedaan aktivitas belajar IPS yang signifikan antara kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas dan kelas yang menggunakan metode konvensional. Kesimpulan uji statistik menunjukkan bahwa “*penggunaan metode pembelajaran Word Square berbasis permainan tukas berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar IPS kelas IV di SDN Salam Kanci I Bandongan Magelang.*” Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Kata kunci : Aktivitas Belajar, IPS, Word Square, Permainan Tukas

THE EFFECT OF THE USE *WORD SQUARE* METHOD BASED COMPASS CARD GAME TO THE SOCIAL SCIENCE LEARNING ACTIVITY

**(This research on the students of fourth grade of the State Elementary School
Salam Kanci I Bandongan Magelang)**

Febri Suci Ramadhani

ABSTRACT

This research aims to know the effect of the use “*Word Square*” method based compass card to the social science learning activity in the fourth grade of the State Elementary School Salam Kanci I Bandongan, Magelang.

This research uses (*Quasi experimental design*) experiment with *Pretest Posttest Control Group Design* model. The independent variable in this research is *Word Square* learning method based compass card game and the dependent variable is social science lesson learning activity. The subject of this research is chosen in saturated sampling. The population is taken 34 students. The method of collecting data uses the questionnaire instrument sheet and the student learning activity observation sheet. Prerequisite test analysis contains normality test and homogeneity test. The data analysis used is *independent sample t-test* by comparing the value of posttest between the class experiment and control. This analysis is used to know the influence of the *Word Square* learning method using to the social science learning activity.

The result of the research shows that the result of the *independent sample t-test* can be seen from two analysis results. It can be seen that the value of t_{hitung} compared by the value of t_{tabel} is gotten $5,083 > 2,036$, so it can be concluded that H_0 is denied. The decision interpretation can be seen from the value of significance. If the value of significance $> 0,05$, so H_0 is accepted, while if the value of significance $< 0,05$, so H_0 is denied, gotten the value of Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, this means that there is the difference significance of social science lesson learning activity between the class using *Word Square* method based compass card and the class using conventional method. The conclusion of statistics test shows that “*The use of Word Square method based compass card influence significance to the social science learning activity of the fourth grade students at State Elementary School Salam Kanci I Bandongan Magelang.*” This is proven by the increasing of the posttest average score in experiment class is higher than in control class.

Keyword : *Learning Activity, Social Science, Word Square, Compass Card Game*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah SWT sholawat serta salam semoga tercurah Kepada Nabi Muhammad SAW yang telah diutus Allah SWT untuk membawa Agama Islam. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

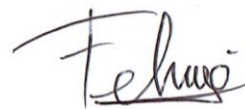
1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Nuryanto, ST., M.Kom. selaku Pejabat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Drs. H. Subiyanto, M.Pd. selaku dosen Pembimbing I dan Galih Istiningsih, M.Pd. selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan masukan dalam mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Bowo Supangat, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah dan guru-guru di Sekolah Dasar Negeri Salam Kanci I Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.

6. Bapak dan Ibu Dosen FKIP UMMagelang yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan semangat dan doa dalam penyusunan skripsi ini, dan semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah ke arah yang lebih baik dalam menulis karya ilmiah selanjutnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca sekalian.

Magelang, 31 Januari 2018

Penulis



Febri Suci Ramadhani

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Aktivitas Belajar IPS	10
B. Metode Pembelajaran <i>Word Square</i> Berbasis Permainan Tukas ...	19
C. Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Word Square</i> Berbasis Permainan Tukas Terhadap Aktivitas Belajar IPS	26
D. Hasil Penelitian yang Relevan.....	27
E. Kerangka Berpikir	30
F. Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Rancangan Penelitian.....	33
B. Identifikasi Variabel Penelitian	34

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	35
D. Setting Penelitian dan Subjek Penelitian	35
E. Metode Pengumpulan Data.....	38
F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Hasil Uji Coba Instrumen.....	45
H. Prosedur Penelitian.....	48
I. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN	58
A. Hasil Penelitian.....	58
B. Uji Prasyarat Analisis	64
C. Uji Hipotesis	66
D. Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. <i>Pretest – Posttest Control Group Design</i>	34
2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	39
3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Aktivitas Belajar.....	40
4. Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen.....	42
5. Jumlah Item Angket Aktivitas Belajar Valid dan Tidak Valid.....	45
6. Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Aktivitas Belajar.....	47
7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	48
8. Data Hasil Penelitian Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
9. Data Distribusi Frekuensi Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
10. Data Distribusi Frekuensi Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	63
11. Hasil Uji Normalitas Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Kelompok Eksperimen-Kelompok Kontrol.....	65
12. Hasil Uji Homogenitas Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Kelompok Eksperimen-Kelompok Kontrol.....	66
13. Hasil Uji Independent Sample T-Test Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Word Square</i> Berbasis Permainan Pada Kelas Eksperimen dan Pembelajaran Metode Konvensional Pada Kelas Kontrol.....	67
14. Rekapitulasi Data Aktivitas Belajar IPS	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	31
2. Diagram Batang <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	59
3. Diagram Batang <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	60
4. Diagram Batang Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
5. Diagram Batang Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Penelitian.....	79
2. Daftar Nama Subjek Penelitian.....	84
3. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	87
4. Validasi Instrumen Penelitian.....	90
5. Kisi-Kisi Angket dan Observasi Penelitian.....	102
6. Silabus Pembelajaran.....	106
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	109
8. Materi Ajar.....	134
9. Lembar Kerja Siswa.....	157
10. Rubrik Lembar Observasi Siswa.....	183
11. Rubrik Lembar Angket Siswa.....	189
12. Hasil Lembar Observasi dan Angket Siswa.....	194
13. Hasil Uji Statistika.....	198
14. Hasil Uji Homogenitas.....	209
15. Hasil Hipotesis <i>Independent Sample t-test</i>	211
16. Dokumentasi.....	213

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Menurut Driyarkara, pendidikan adalah pemanusiaan manusia muda atau pengangkatan manusia muda ke taraf insan (Kurniadin dan Machali, 2016: 114).

Selain berbagai pengertian pendidikan tersebut, pendidikan juga dapat diartikan dalam perspektif. Artinya, pendidikan dapat didekati dengan berbagai sudut pandang tertentu. Sudut pandang inilah yang secara spesifik-partikular membedakan antara pengertian satu dan yang lainnya. Dalam perspektif keindonesiaan, pengertian, fungsi, dan tujuan pendidikan dirumuskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 dan 3 yang menyatakan :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan mempunyai peranan yang penting untuk membantu siswa agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang ada, serta memiliki kepribadian dan akhlak yang baik. Pendidikan juga memiliki tujuan,

sebagaimana tertuang dan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, yang menyatakan :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, orang tua, masyarakat, serta pemerintah terutama pihak sekolah bertanggungjawab dalam pelaksanaan pendidikan yang berkesinambungan serta mengacu pada kehidupan manusia masa kini dan masa depan. Pendidikan yang berada dalam naungan pemerintah adalah pendidikan formal, sebagaimana tertuang dalam UU No.29 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 11 yang menyatakan “Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.” Dalam UU No.22 tahun 2003 Bab VI Pasal 17 Ayat 2 menyatakan “Pendidikan dasar terbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.” Pendidikan dasar memiliki kurikulum dalam proses pelaksanaan pembelajarannya. “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan

kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu” (UU No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 19). “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal” (UU No. 20 Tahun 2003 Bab X Pasal 37 Ayat 1).

IPS merupakan salah satu materi yang didominasi oleh hafalan. Agar lebih efektif, bidang kajian IPS harus dipelajari secara kontekstual dengan kehidupan sosial. Kondisi lainnya, yang tidak kalah pentingnya, yang menyebabkan pembelajaran IPS tidak menarik dan membosankan adalah karena pembelajaran IPS dianggap tidak bisa mengaplikasikan untuk mengetahui secara lebih jauh apa yang dipelajarinya, sehingga pembelajaran IPS juga dianggap hanya sekedar untuk kepentingan sesaat, tanpa ada manfaat praktis dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat dan belum menjadi nilai sosial budaya yang berkembang di lingkungan masyarakat yang menjadi nilai sosial budaya yang berkembang di lingkungan masyarakat yang menjadi sumber belajar bagi peserta didik. Dampaknya pendidikan IPS tidak mendekatkan dan mengakrabkan siswa dengan lingkungan sosial budayanya. Akibatnya pendidikan IPS belum mampu berperan sebagai media untuk pengembangan kemampuan penalaran nilai bagi siswa. Interaksi dalam hal ini yaitu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran IPS biasanya di dominasi oleh metode ceramah, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan pemberian tugas, sehingga proses

pembelajaran kurang efektif. Kondisi belajar seperti ini menimbulkan kebosanan pada siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu pembelajaran inovatif yang mampu melibatkan siswa, agar proses pembelajaran lebih efektif.

Melihat banyaknya permasalahan dalam dunia pendidikan terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri Salam Kanci I. Permasalahan yang peneliti temukan salah satunya adalah permasalahan siswa dalam menerima materi Ilmu Pengetahuan Sosial kurang paham dan kurang mencermati penyampaian dari guru, karena guru cenderung menggunakan metode ceramah saja, sehingga dalam memahami materi yang disampaikan guru siswa berada di kelas rendah hingga berlarut di kelas tinggi. Oleh karena itu kita sebagai calon guru perlu memiliki modal berupa metode-metode pembelajaran yang menarik dan cara mengajar yang inovatif yang mampu melibatkan siswa, agar proses pembelajaran lebih menarik.

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat beberapa metode. Pembelajaran inovatif yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan adalah metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas, yang di dalam pembelajarannya terdapat nuansa bermain. Hal ini diharapkan dapat membuat siswa merasa senang dan tidak jenuh selama mengikuti pembelajaran IPS di sekolah. Materi yang disampaikan akan mudah diterima dan dipahami oleh siswa sehingga hasil belajar lebih optimal.

Metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas adalah metode pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Metode tersebut akan dipadukan dengan permainan tukas (kartu dan kompas), permainan tukas berinovasi dari peneliti supaya siswa tidak mudah jenuh dan merasa bosan akan pembelajaran yang memiliki banyak materi IPS. Metode ini juga merupakan metode yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban.

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas belajar yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada indikator yang akan dicapai. Indikator dalam aktivitas belajar dibagi menjadi delapan kelompok yaitu kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan motorik, kegiatan mental dan kegiatan emosional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk menguji tentang pembelajaran IPS kelas IV menggunakan metode *Word Square* berbasis permainan tukas dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode pembelajaran *Word Square* Berbasis Permainan Tukas terhadap Aktivitas Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN Salam Kanci I.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi faktor-faktor penyebab siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Siswa hanya menerima informasi dari guru tanpa diberi kesempatan untuk bertanya atau melakukan refleksi.
2. Mata pelajaran IPS masih dianggap sulit, karena terlalu banyak materi yang harus disampaikan sedangkan waktu tidak mencukupi sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Siswa kurang aktif karena guru mendominasi kelas dengan metode ceramah proses pembelajarannya belum menggunakan metode yang bervariasi.
4. Komunikasi pembelajaran hanya satu arah.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini agar lebih jelas dan terarah pembatasan masalahnya yaitu:

1. Perbedaan aktivitas belajar IPS siswa kelas IV kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Penggunaan metode pembelajaran *word square* berbasis permainan tukas untuk mata pelajaran IPS kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut: Apakah metode pembelajaran *Word Square* berpengaruh

terhadap aktivitas belajar IPS di kelas IV SDN Salam Kanci I Bandongan Magelang ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini mencakup tujuan umum dan khusus.

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas dibandingkan dengan metode konvensional dalam pembelajaran IPS

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu :

- a. Untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa menggunakan metode *Word Square* berbasis permainan tukas dibandingkan menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN Salam Kanci I.
- b. Untuk mengetahui apakah belajar siswa menggunakan metode *Word Square* berbasis permainan tukas lebih aktif dibandingkan belajar menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN Salam Kanci I.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, yaitu berupa manfaat teoritis dan praktis. Berikut penjelasannya.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat untuk :

- a. Memberikan informasi tentang metode *Word Square* berbasis permainan tukas dalam pembelajaran IPS
- b. Sebagai rujukan bagi guru dalam menerapkan metode *Word Square* berbasis permainan tukas pada pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat baik bagi siswa, guru, pihak sekolah, maupun bagi peneliti.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, antara lain :

- a. Pembelajaran IPS menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
- b. Melatih siswa untuk teliti serta bekerjasama dalam kelompok.
- c. Melatih keberanian siswa untuk berpendapat di depan teman-temannya

4. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru, antara lain :

- a. Memberikan alternatif pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa
- b. Menambah pengetahuan tentang pelaksanaan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas.

5. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah, antara lain :

- a. Memberikan layanan pendidikan khususnya berupa pembelajaran di dalam kelas yang efektif.

- b. Menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang bisa diterapkan di dalam kelas.

6. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, antara lain :

- a. Menambah pengetahuan dalam menciptakan proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan keterampilan dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Word Square* berbasis permainan tukas.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Aktivitas Belajar IPS

1. Pengertian Aktivitas belajar

Menurut Nanang Hanafiah (2010: 23) mengemukakan bahwa “Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif afektif maupun psikomotor.”

Menurut Sardiman (2011: 100) berpendapat bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget menerapkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir.

Pembelajaran di kelas sangat berkaitan dengan aktivitas baik itu guru maupun siswa. Dalam diri siswa terdapat potensi yang hidup dan berkembang yang masing-masing siswa tersebut memiliki keinginan melakukan sesuatu dan bekerja sendiri. Pada pendidikan modern pembelajaran lebih menitikberatkan pada aktivitas siswa, dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan aktivitas siswa dapat memperoleh

pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya termasuk sikap dan nilai. Sehubungan dengan hal tersebut, sistem pembelajaran dewasa ini sangat menekankan pada pendayagunaan aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dari penjelasan diatas dapat diartikan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas belajar yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif yang dapat merubah siswa baik sisi kognitif (intelektualitas), afektif (sikap), maupun psikomotorik (ketrampilan).

a. Pembelajaran yang menumbuhkan aktivitas siswa

Gagne dan Briggs dalam Martinis Yamin (2010: 84) mengatakan rangkaian pembelajaran yang dilakukan dalam kelas untuk menumbuhkan aktivitas dan partisipasi siswa, yaitu:

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa.
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar) kepada siswa.
- 3) Mengingatnkan kompetensi prasyarat.
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep) yang akan dipelajari.
- 5) Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.

- 6) Memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberikan umpan balik (feed back).
- 8) Melakukan evaluasi terhadap siswa berupa tes sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

b. Klasifikasi Aktivitas Belajar

Paul B. Diedrich yang dikutip dalam Nanang hanafiah dan Cucu suhana (2010: 24) bahwa aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara diskusi dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, atau mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy,

membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket.

- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), yaitu merenungkan mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), yaitu minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan dan gugup.

Dengan adanya pembagian klasifikasi aktivitas belajar di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika kegiatan-kegiatan tersebut dapat tercipta di sekolah, pastilah sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal.

c. Penilaian aktivitas dalam Pembelajaran

Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dengan melakukan aktivitas siswa dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat. Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2010: 24) aktivitas belajar dapat

memberikan nilai tambah (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut ini:

- 1) Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati.
- 2) Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
- 3) Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya.
- 4) Menumbuh kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik.
- 5) Pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga dapat menumbuh kembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 6) Menumbuh kembangkan sikap kooperatif di kalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan di masyarakat di sekitarnya.

2. Pengertian Belajar IPS SD

a. Pengertian Belajar

Pavlov dan Guthrie adalah pakar teori belajar berdasarkan proses *conditioning* yang pada prinsipnya memperkuat dugaan bahwa timbulnya tingkah laku itu lantaran adanya hubungan antara stimulus (rangsangan) dengan respons. Namun, patut dicatat bahwa definisi yang bersifat behavioristic ini dibuat berdasarkan hasil eksperimen dengan

menggunakan hewan, sehingga tidak sedikit pakar yang menentanginya (Syah, 2015: 64).

Rusman (2017: 76) menjelaskan bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam buku Syah (2015: 66) menjelaskan *Dictionary of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam definisi. Pertama, belajar adalah *The process of acquiring knowledge* (proses memperoleh pengetahuan). Kedua, belajar adalah *A relatively permanent change in response potentiality which occurs as a result of reinforced practice* (suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat).

Menurut Taufik (2010: 54) menjelaskan bahwa “Belajar sebagai perubahan tingkah laku yang relatif permanen akibat dari adanya pengalaman.” Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan kearah lebih baik yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, situasi belajar yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar. Dengan demikian maka manifestasi belajar atau perbuatan belajar dinyatakan dalam bentuk

perubahan tingkah laku dalam proses belajar ini (Daryanto dan Muljo, 2012: 17).

b. Pembelajaran IPS SD

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 disebutkan “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar.” Rusman (2017: 85) menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.” Adapun menurut Daryanto dan Muljo (2012: 212) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pembelajaran, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa dalam proses penyampaian ilmu pengetahuan serta komponen pendukung lainnya yang melakukan kegiatan membelajarkan. Pembelajaran sangatlah penting dalam belajar mengajar dalam kelas, dengan adanya proses belajar antara siswa dan guru saling tercipta komunikasi yang baik.

c. Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

1) Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Supriya (2009: 20) berpendapat bahwa pengertian IPS ditingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna, disesuaikan

dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar, dengan IPS untuk SMP dan IPS untuk SMA. Istilah IPS di jenjang Sekolah Dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik.

Menurut Susanto (2014: 9) bahwa studi sosial atau IPS bersifat praktis yaitu memberikan kemampuan kepada anak didik dalam mengelola dan memanfaatkan kekuatan-kekuatan fisik dan sosial dalam menciptakan kehidupan yang serasi juga mempersiapkan anak didik untuk mampu memecahkan masalah sosial dan memiliki keyakinan akan kehidupan masa mendatang. Ilmu Sosial hanya diajarkan di perguruan tinggi sedangkan studi sosial diajarkan dan dipelajari sejak dari pendidikan rendah SD sampai SMA. Artinya, kalau ilmu sosial lebih menitikberatkan kepada teori dan konsep keilmuannya, maka studi sosial lebih menitikberatkan pada masalah-masalah yang dapat dibahas dengan meninjau berbagai sudut yang ada hubungannya satu sama lain.

Jadi pengertian dari IPS di SD adalah bidang pengetahuan dan penelaahan gejala dan masalah sosial di masyarakat yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan sosial, dalam usaha mencari jalan keluar dari masalah-masalah tersebut.

2) Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Pelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Padahal, bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan.

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dapat dipahami oleh anak. Itulah sebabnya IPS SD bergerak dari yang kongkrit ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah kepada yang sukar (Gunawan, 2013: 82).

Penelitian yang akan dilakukan pada pembelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Kedungsari akan difokuskan pada materi Kenampakan Alam dengan adanya SK, KD dan Indikator sebagai berikut:

SK : 1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

KD : 1.2. Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial budaya.

3. Pengertian Aktivitas Belajar IPS

Setelah melihat uraian diatas dapat dikemukakan bahwa aktivitas belajar IPS yaitu kegiatan pembelajaran IPS yang dilakukan dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa demi mencapai tujuan dari pembelajaran IPS yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan sosial, dalam usaha mencari jalan keluar dari masalah sosial.

B. Metode Pembelajaran *Word Square* Berbasis Permainan Tukas

1. Pengertian Metode Pembelajaran *Word Square*

Menurut John dan Hassan dalam kamus Inggris-Indonesia (1976: 652) menyatakan bahwa *word square* berasal dari bahasa Inggris *word* berarti kata, *square* berarti sesuatu yang berbentuk persegi atau kotak. Jadi *word square* dapat diartikan dengan kata-kata yang dimasukkan ke dalam kotak atau persegi.

Menurut Kurniasih dan Berlin (2015: 97) berpendapat bahwa metode pembelajaran *word square* adalah metode pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Metode ini juga merupakan metode yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban.

Metode ini lebih mirip dengan teka-teki silang, akan tetapi perbedaan yang paling mendasar adalah metode ini sudah memiliki jawaban, namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf atau angka penyamar atau pengecoh.

Istimewanya metode pembelajaran ini adalah bisa dipraktikkan untuk semua mata pelajaran, hanya tinggal bagaimana guru dapat memprogram sejumlah pertanyaan terpilih yang dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif. Tujuan huruf atau angka pengecoh bukan untuk mempersulit siswa, namun untuk melatih sikap teliti dan kritis.

Metode ini secara teknis adalah kegiatan belajar mengajar dengan cara guru membagikan lembar kegiatan atau lembar kerja sebagai alat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Adapun instrument utama metode ini adalah lembar kegiatan atau lembar kerja berupa pertanyaan atau kalimat yang perlu dicari jawabannya pada susunan huruf acak pada kolom yang telah disediakan.

Metode pembelajaran *word square* dibuat berdasarkan pada pola pikir bahwa ingatan dapat dibangkitkan dengan memberikan sedikit informasi berupa lambang-lambang tersebut dapat dirangkai menjadi suatu hubungan yang mempunyai arti (berpikir rekognisi). Bentuk *word square* juga melatih siswa dalam berpikir kreatif. Berpikir kreatif menurut Sarlito adalah berpikir menemukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal.

a. Karakteristik Metode Pembelajaran *Word Square*

Beberapa karakteristik metode pembelajaran *word square* diantaranya yaitu:

- 1) Metode pembelajaran ini mampu sebagai pendorong dan penguat siswa terhadap materi yang disampaikan.

- 2) Melatih ketelitian dan ketepatan dalam menjawab dan mencari jawaban dalam lembar kerja.
- 3) Mendorong siswa untuk berfikir efektif terhadap jawaban mana yang paling tepat.
- 4) *Word square* merupakan salah satu alat bantu/media pembelajaran berupa kotak-kotak kata yang berisi kumpulan huruf.
- 5) Mengajak siswa mengamati suatu objek yang dipadukan dengan lembar kegiatan *word square*.

b. Kelebihan Metode Pembelajaran *Word Square*

Menurut Ibid ada beberapa kelebihan dari metode pembelajaran *word square* diantaranya yaitu:

- 1) Proses pembelajaran dengan metode pembelajaran *word square* mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- 2) Siswa akan terlatih untuk disiplin.
- 3) Sebagai latihan untuk bersikap teliti dan kritis.
- 4) Merangsang siswa untuk berfikir efektif.

c. Kekurangan Metode Pembelajaran *Word Square*

Beberapa kekurangan dari metode pembelajaran *word square* diantaranya yaitu:

- 1) Dengan materi yang telah dipersiapkan, akhirnya tidak dapat mengembangkan kreativitas siswa.
- 2) Siswa tinggal menerima bahan mentah.
- 3) Siswa tidak dapat mengembangkan materi yang ada dengan kemampuan atau potensi yang dimilikinya.

d. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Word Square*

Menurut Saptono, langkah-langkah pembelajaran *word square* adalah:

- 1) Siswa diarahkan untuk mempelajari topik tertentu yang akan disampaikan.
- 2) Siswa disuruh menemukan istilah dalam *word square* yang relevan dengan topik yang telah dipelajari.
- 3) Siswa memberikan penjelasan tentang kata yang ditemukan. Informasi dari siswa tentang kata tersebut sebanyak-banyaknya digali oleh guru.
- 4) Penjelasan siswa divariasikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada seluruh siswa.

Adapun langkah-langkah metode pembelajaran *word square*, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru membagikan lembaran kegiatan sesuai contoh.
- 3) Siswa menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban.
- 4) Berikan poin setiap jawaban dalam kotak (Taniredja Tukiran,dkk, 2015: 115).

2. Permainan Kartu dan Kompas (TUKAS)

a. Pengertian Permainan

Menurut J. Hizinga (2003: 13) dalam bukunya *Homo Ludens* Permainan adalah perbuatan atas kemauan sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas tempat dan waktu yang telah ditentukan, diikuti oleh perasaan, sedangkan permainan adalah keluar dari hidup biasa masuk kedalam dunia angan-angan dan sudah ditentukan aturan-aturannya. Permainan memberikan kompetensi dan tantangan. Permainan juga menciptakan kesenangan, peningkatan daya tarik kelas secara penuh, dan membantu siswa menyenangi pelajaran.

b. Pengertian Kartu

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011: 235) Kartu adalah “kertas tebal, berbetuk persegi panjang untuk berbagai keperluan, gambar dan kata adalah tiruan gambar (orang, binatang, tumbuhan, dsb)”. Permainan kartu dapat mengembangkan kemampuan menganalisa. Bermain kartu memang mengasyikkan. Bahkan bisa membuat anak lupa waktu. Tak heran bila ada sebagian orang tua yang melarang anaknya bermain kartu. Apalagi ada anggapan kuno bahwa kartu identik dengan judi.

c. Pengertian Kompas

Kompas adalah alat navigasi untuk menetapkan arah mata angin. Prinsip kerjanya berupa panah penunjuk magnetis yang memberikan rujukan arah tertentu yang menyelaraskan dengan medan magnet bumi

secara akurat. Fungsi utama kompas adalah untuk menentukan atau mengetahui arah dan besaran derajat suatu arah. Juga untuk mengetahui lokasi suatu medan berdasarkan peta.

3. Pembelajaran IPS Kelas IV Menggunakan Metode Pembelajaran *Word Square* Berbasis Permainan Tukas

a. Langkah-Langkah Pembelajaran

Materi Kenampakan Alam dengan menggunakan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru memotivasi siswa dengan memberikan semangat, dorongan dan selanjutnya guru menyampaikan materi Kenampakan Alam.
- 2) Siswa diarahkan untuk mempelajari materi Kenampakan Alam.
- 3) Guru membagi satu kelas menjadi lima kelompok.
- 4) Guru membagikan kepada siswa selembar kertas berupa kotak-kotak yang berisi huruf-huruf dan soalnya terdapat menurun, mendatar dan diagonal pada setiap kelompok soalnya berbeda-beda.
- 5) Guru memberikan pengarahannya aturan permainan metode pembelajaran *word square* berbasis TUKAS yaitu:
 - (a) Guru memberikan waktu 15 menit untuk siswa mengerjakan soal dan menemukan jawaban kata sulit di dalam kotak tersebut.

- (b) Setiap siswa dalam suatu kelompok harus saling bekerja sama antara siswa satu dengan lainnya.
- (c) Jika waktu habis siswa berhenti mengerjakan, dan dikumpulkan ke guru.
- (d) Guru membagikan lembar jawaban kata sulit secara acak di kelompok lainnya dan membagikan kartu kompas ke masing-masing kelompok.
- (e) Setiap kelompok menuliskan jawaban kata sulit ke kartu.
- (f) Salah satu siswa mengocok kartu dan setiap siswa di kelompok mengambil kartu satu per satu, setelah itu setiap siswa yang mendapatkan kartu akan memutarakan jarum kompas.
- (g) Jika jarum kompasnya berhenti tepat di salah satu kotak kenampakan alam yang bertuliskan dengan ciri-ciri, manfaat, macam-macam, penyebab maka siswa akan memasukkan kartu tersebut ke dalamnya.
- (h) Siswa akan memutarakan jarum kompas lagi apabila putarannya yang kedua tidak tepat dengan kartunya.
- (i) Kelompok yang sudah selesai dalam memasukkan kartu dan dinilai oleh ketua kelompoknya.
- (j) Guru mengambil kompas dan kartu tersebut dan ditukarkan ke kelompok lainnya, setelah itu kelompok akan memainkannya begitu seterusnya.
- (k) Kelompok yang bisa mendapatkan skor terbanyak akan diberi bintang dan alat tulis.

- (l) Jika kelompok yang kalah akan mendapatkan bintang dan salah satu alat tulis.

b. **Keunggulan Metode *Word Square* berbasis permainan TUKAS**

- 1) Proses pembelajaran metode *Word Square* berbasis permainan TUKAS dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- 2) Siswa akan terlatih untuk disiplin mematuhi aturan permainan metode *word square* berbasis permainan TUKAS.
- 3) Siswa akan belajar untuk sportif, dalam permainan pasti akan ada yang kalah dan menang.
- 4) Sosialisasi siswa satu dengan lainnya akan terbentuk dalam satu kelompok.
- 5) Sebagai latihan untuk bersikap teliti dan kritis.
- 6) Merangsang siswa untuk berpikir efektif.

C. Pengaruh Metode Pembelajaran *Word Square* Berbasis Permainan Tukas Terhadap Aktivitas Belajar Pada Pembelajaran IPS

Aktivitas Belajar harus dimiliki oleh siswa sebagai dasar dalam melakukan kegiatan mereka yaitu belajar. Tidak ada siswa yang belajar tanpa adanya aktivitas. Aktivitas belajar bisa berasal dari dalam diri siswa untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu dan bekerja sendiri seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (2011: 100) berpendapat bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Kedua aktivitas tersebut saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget menerapkan dalam buku Sardiman

bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir.

Menurut Kurniasih dan Berlin (2015: 97) berpendapat bahwa metode pembelajaran *word square* adalah metode pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Menurut J. Hizinga (2003: 13) dalam bukunya *Homo Ludens* permainan adalah keluar dari hidup biasa masuk ke dalam dunia angan-angan dan sudah ditentukan aturan-aturan permainannya. Permainan tukas memberikan kompetensi dan tantangan, menciptakan suasana senang, membantu siswa untuk menyenangi pelajaran IPS. Adanya metode pembelajaran *word square* berbasis permainan tukas siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa lebih senang dengan metode pembelajaran *word square* berbasis permainan tukas karena siswa suka berkelompok dan saling bekerja sama apalagi dengan pembelajaran IPS yang materinya setiap bab terlalu banyak. Hal ini mendorong penulis untuk penelitian melalui metode pembelajaran *word square* berbasis permainan tukas dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu kajian tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, di antaranya yaitu:

Penelitian Dian Cahyani (2012) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS dengan Metode *Word Square* Pada Siswa Kelas IV SDN I Joho Kecamatan Pracimantoro Wonogiri”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sebelum pelaksanaan siklus diperoleh hasil bahwa sebesar 38,46% (5 siswa) mendapat nilai ≥ 65 (KKM) dari 13 siswa. Dalam pelaksanaansiklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 61,54% (8 siswa) mendapat nilai ≥ 65 (KKM) dari 13 siswa. Pada pelaksanaan siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 23,08% dari siklus I menjadi 84,62% (11 siswa) mendapat nilai ≥ 65 (KKM) dari 13 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Word Square* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri I Joho Kecamatan Pracimantoro Kabupaten Wonogiri.

Penelitian Nurmaya (2012) dari Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka Jakarta yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Word Square* Terhadap Hasil Belajar IPS di Kelas 3 SDN Pegangsaan 01 Pagi Jakarta Pusat”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Uji validitas hasil belajar IPS siswa dengan rumus *kolerasi poin biserial* diperoleh 31 soal valid sedangkan uji reliabilitas dengan rumus *KR₂₀* diperoleh $r_{hitung} = 0,927 > 0,374 = r_{tabel}$. Uji pernyataan analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Liliefors* untuk normalitas dan uji kesamaan dua variansi untuk homogenitas. Untuk kelas sebelum diberikan perlakuan diperoleh $L_{hitung} = 0,1161 < 0,161 = L_{tabel}$ Sedangkan untuk kelas setelah diberikan perlakuan didapat $L_{hitung} =$

$0,1438 < 0,161 = L_{\text{tabel}}$ berarti hipotesis nol diterima ini menunjukkan bahwa sampel yang digunakan berdistribusi normal. Uji kesamaan dua variansi untuk homogenitas diperoleh $F_{\text{hitung}} = 0,258 < 1,64 = F_{\text{tabel}}$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka varians kedua kelompok sama (homogen). Hasil analisis hipotesis menggunakan uji t diperoleh $t_{\text{hitung}} = 4,646 > 1,6723 = t_{\text{tabel}}$ pada $\alpha = 0,05$ dan $dk = 58$, ternyata $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *word square* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Pegangsaan 01 Pagi Jakarta Pusat. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *word square* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Pegangsaan 01 Pagi Jakarta Pusat.

Penelitian Rifa'athul Affah (2015) dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Word Square* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Dharma Karya UT Pondok Cabe TP 2014/2015". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas III yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran *Word Square* adalah 82,40 dan nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas III yang diberikan pembelajaran dengan metode konvensional adalah 74,93. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *Word Square* terhadap hasil belajar IPS siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian Cahyani, Nurmaya dan Rifa'athul Affah yaitu pada pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Word Square*, sedangkan perbedaannya pada mata pelajaran dan variabel yang diteliti. Peneliti menerapkan metode

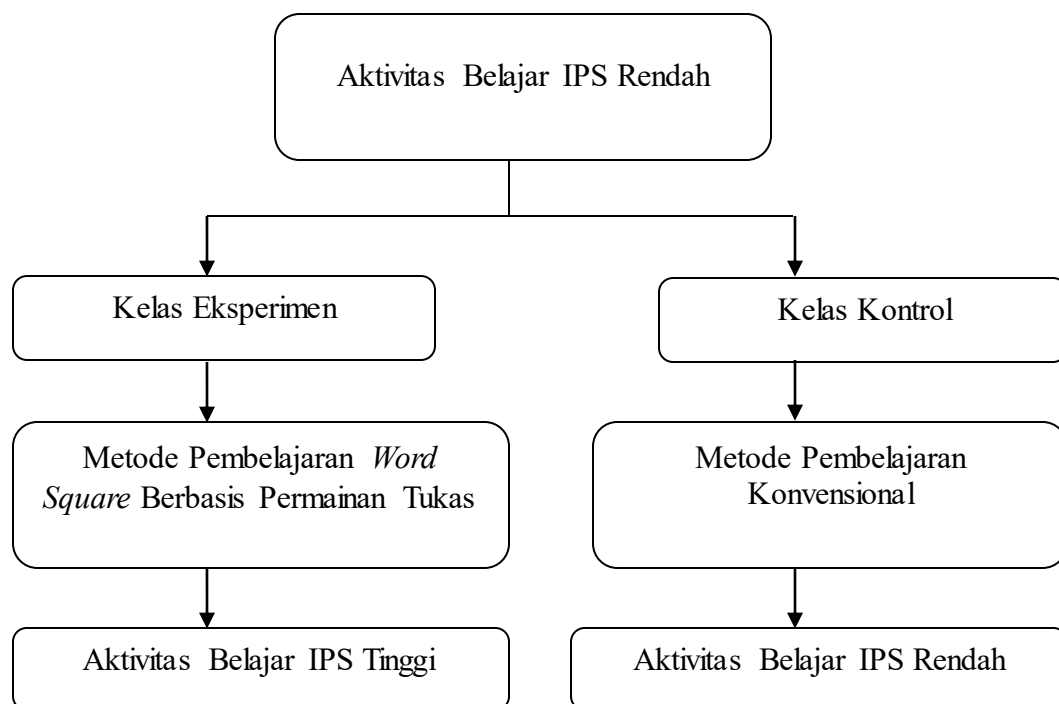
pembelajaran *Word Square* pada mata pelajaran IPS dengan variabel yang diteliti berupa aktivitas belajar siswa. Dian Cahyani menerapkan metode pembelajaran *Word Square* pada mata pelajaran IPS dengan variabel hasil belajar siswa. Nurmayana menerapkan metode pembelajaran *Word Square* pada mata pelajaran IPS dengan variabel hasil belajar siswa. Rifa'athul Affah menerapkan metode pembelajaran *Word Square* pada mata pelajaran IPS dengan variabel hasil belajar siswa.

Kesimpulan dari penelitian yang relevan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Word Square* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan keberhasilan ketiga penelitian terdahulu tersebut, peneliti bermaksud mengadakan penelitian eksperimen mengenai pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan pada pembelajaran IPS terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Salam Kanci I Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.

E. Kerangka Berpikir

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar.. Metode *Word Square* mengajak siswa untuk bermain sambil belajar, sehingga proses pembelajarannya menjadi lebih menyenangkan. Metode *Word Square* merupakan pengembangan dari metode ceramah, sehingga metode ini tepat jika diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Salam Kanci I.

Dalam penelitian ini, peneliti menguji pengaruh metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas pada kelas eksperimen dan pembelajaran metode konvensional pada kelas kontrol. Peneliti akan membandingkan aktivitas belajar siswa antara dua kelas yang diberi perlakuan berbeda tersebut. Dengan perbedaan aktivitas belajar siswa yang ditunjukkan itu, diharapkan dapat memberi masukan bagi guru sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS. Gambaran kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan tentatif yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya. Hipotesis dapat diturunkan dari teori, akan tetapi ada kalanya sukar diadakan perbedaan yang tegas antara teori dan hipotesis (Nasution, 2011: 39). Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka hipotesis penelitian ini adalah metode pembelajaran *word square* berpengaruh terhadap aktivitas belajar IPS di kelas IV SDN Salam Kanci I Bandongan Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pendidikan diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan yang dapat ditentukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Secara umum, penelitian diartikan sebagai suatu proses penyelidikan yang ilmiah melalui pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyimpulan data berdasarkan pendekatan, metode, dan teknik tertentu untuk menjawab suatu permasalahan. Berikut hal-hal yang terkait dengan metode penelitian :

A. Rancangan penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis *quasi experimental design*. “*Quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempunyai pelaksanaan eksperimen.” Pada design ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random

Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013: 116-118).. Rancangan penelitian merupakan suatu struktur hubungan antara variabel-variabel dalam rangka memperoleh bukti-bukti empiris. Rancangan yang digunakan dalam

penelitian ini adalah rancangan eksperimen dengan model “Pre-Test Post-Test Control Group Design.” Desain tersebut digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1
Pre Test – Post Test Control Group Design

Grup	Pre-test	Variabel Terikat	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

- O₁ = pretest terhadap kelompok eksperimen
- O₂ = posttest terhadap kelompok eksperimen
- O₃ = pretest terhadap kelompok kontrol
- O₄ = posttest terhadap kelompok kontrol
- X = perlakuan dengan metode pembelajaran *word square* berbasis permainan tukas

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Agar penelitian dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, maka diperlukan alat berupa variabel penelitian. Variabel penelitian pada dasarnya adalah objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu, ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 64). Variabel penelitian yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah variabel independen dan dependen.

1. Variabel independen sering disebut variabel bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas.
2. Variabel dependen sering disebut variabel terikat. “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena

adanya variabel independen (bebas). Variabel terikat pada penelitian ini adalah aktivitas belajar IPS.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menghindari kesalahan penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut definisi operasional masing-masing variabel :

1. Metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas adalah metode pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Metode tersebut akan dipadukan dengan permainan tukas (kartu dan kompas).
2. Aktivitas belajar IPS yaitu kegiatan pembelajaran IPS yang dilakukan dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa demi mencapai tujuan dari pembelajaran IPS yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan sosial, dalam usaha mencari jalan keluar dari masalah sosial.

D. Setting Penelitian dan Subjek Penelitian

1. Setting Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Salam Kanci I yang berlokasi di Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, yaitu dengan pertimbangan masih kurangnya keaktifan belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Salam Kanci I.

b. Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang dilalui yaitu pengajuan judul hingga penyusunan proposal. Pelaksanaan Penelitian pada semester I pada tahun ajaran 2017/2018.

2. Subjek Penelitian

Peserta didik yang dijadikan subjek dalam penelitian ini yaitu, peserta didik Sekolah Dasar Negeri Salam Kanci I yang belum pernah memperoleh kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas, sehingga faktor-faktor pengganggu hubungan antar variabel bebas seperti anak sudah terbiasa dalam menggunakan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas ataupun telah menjadi pandai karena menggunakan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas.

Subjek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran penelitian. Subjek penelitian mempunyai kedudukan yang sentral karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti dan diamati oleh peneliti (Arikunto, 2006: 90). Dalam hal ini peneliti akan menguraikan hal-hal berikut :

a. Populasi

Menurut Jakni (2016: 76) berpendapat bahwa populasi adalah sekelompok manusia, binatang, benda atau keadaan dengan kriteria tertentu yang ditetapkan peneliti sebagai subjek penelitian dan sumber daya yang diperlukan untuk memberikan suatu jawaban dan

kesimpulan akhir dari suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Salam Kanci I.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Jakni, 2016: 77). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu :

- a) Kelompok Eksperimen, yaitu kelompok siswa yang diberi pengajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas. Sampel yang terpilih sebagai kelas eksperimen yaitu kelas IV SDN Salam Kanci I berjumlah 20 siswa.
- b) Kelompok kontrol, yaitu kelompok siswa yang diberi pengajaran dengan menggunakan metode konvensional. Sampel yang terpilih sebagai kelas kontrol yaitu kelas IV SDN Sukosari berjumlah 14 siswa.

c. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013: 126). Teknik pengambilan sampel ini didasarkan pada pertimbangan sifat homogenitas siswa yang juga ditunjang oleh keterangan kepala sekolah dan guru yang menyatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas

kontrol memiliki persamaan dalam kemampuan dan aktivitas belajar, sehingga bisa dijadikan sampel penelitian.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi sering juga disebut sebagai pengamatan hasil belajar untuk guru dan untuk peserta didik, yakni suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan terhadap objek yang diselidiki. Kegiatan observasi bisa berkenaan dengan cara mengajar guru, siswa belajar. Kegiatan observasi ini dilakukan sebelum proses eksperimen sampai sesudah proses eksperimen selesai untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa. Observasi disini terdapat tiga macam observasi yaitu observasi langsung, observasi tidak langsung dan observasi partisipasi. Observasi langsung adalah pengamatan yang dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi sebenarnya dan langsung diamati oleh pengamat. Observasi tidak langsung adalah observasi yang dalam pelaksanaannya menggunakan alat untuk mengamati seperti mikroskop untuk mengamati bakteri. Observasi partisipasi adalah observasi yang mengharuskan pengamat untuk melibatkan diri atau ikut serta dalam kegiatan yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok yang diamati (Sudjana Nana, 2014: 85).

Dalam penelitian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi langsung. Adapun sebelum melakukan kegiatan observasi

terlebih dahulu membuat lembar observasi untuk memudahkan dalam pengisian hasil observasi. Lembar observasi terstruktur yang digunakan pada penelitian ini akan dituangkan dalam kisi-kisi. Kisi-kisi tersebut dibuat untuk mengungkapkan pengaruh metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas pada pembelajaran IPS terhadap aktivitas siswa. Adapun kisi-kisi lembar observasi aktivitas siswa dalam penggunaan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas pada pembelajaran IPS terhadap aktivitas belajar siswa. Berikut ini merupakan kisi-kisi lembar observasi yang peneliti gunakan dalam penelitian.

Tabel 2
Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kegiatan Visual	4
2.	Kegiatan Lisan	4
3.	Kegiatan Mendengarkan	3
4.	Kegiatan Menulis	5
5.	Kegiatan Motorik	5
6.	Kegiatan Mental	5
7.	Kegiatan Emosional	3

2. Angket

Lembar angket adalah instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur dan mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Indikator aktivitas belajar meliputi Kegiatan visual, Kegiatan lisan, Kegiatan mendengarkan, Kegiatan menulis, Kegiatan motorik, Kegiatan mental dan Kegiatan emosional. Berikut kisi-kisi instrumen angket aktivitas belajar, yaitu :

Tabel 3
Kisi-Kisi Instrumen Angket Aktivitas Belajar

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
1	Kegiatan Visual	a. Memperhatikan saat guru menjelaskan.	1	7	2
		b. Memahami materi dengan membaca.	2	6	2
2	Kegiatan Lisan	a. Menyampaikan pendapat saat berdiskusi.	3	8	2
		b. Bertanya pada guru dan teman apabila belum memahami materi.	4,5	9	3
		c. Mampu Mengkomunikasikan hasil diskusi	10	11	2
3	Kegiatan Mendengarkan	a. Mendengarkan dengan seksama saat teman sedang menyampaikan pendapatnya.	12	15	2
4	Kegiatan Menulis	a. Mengerjakan soal.	16,18	13	3
5	Kegiatan Motorik	a. Penggunaan media pembelajaran.	14		1
		a. Bermain menggunakan media pembelajaran.	23	17,20	3
6	Kegiatan Mental	a. Memecahkan masalah yang diberikan guru.	21,19	22	3

Tabel 3
Lanjutan Kisi-Kisi Instrumen Angket Aktivitas Belajar

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
		b. Mengingat materi yang telah dipelajari.	24	30	2
		c. Membuat keputusan yang akan di ambil sendiri.	26,27	29	3
7	Kegiatan Emosional	a. Senang terhadap mata pelajaran IPS.	25	31	2
		b. Senang mengerjakan soal IPS.	28	32	2
		c. Berani menyampaikan pendapatnya saat berdiskusi.	33,35	34	3
JUMLAH			20	16	35

F. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 265) instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk meneliti dan mengumpulkan data-data dan disajikan dalam bentuk sistematis guna memecahkan atau menguji suatu hipotesis. Instrumen penelitian membagi dua macam pengujian instrumen untuk siswa yaitu uji instrumen tes dan instrumen non tes.

Tabel 4
Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen

No.	Jenis Data	Metode Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data
1.	Non Tes	Angket	Lembar Angket	Deskripsi dan Uji Analisis Data
2.	Non Tes	Observasi	Lembar Observasi	Deskripsi dan Persentase

Untuk mendapatkan data yang akurat, maka instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian harus memenuhi kriteria non tes yang baik dan benar. Berikut penjelasan detail dari Instrumen non tes.

1. Uji Instrumen Non Tes

Pada saat melakukan penelitian, peneliti biasanya akan menggunakan dua macam bentuk instrumen yaitu instrumen tes dan non tes. Instrumen berbentuk tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar. Instrumen non tes digunakan untuk mengukur aspek lain seperti sikap. Instrumen non tes seringkali digunakan tanpa menguji tapi digunakan dengan cara tertentu, tujuan utamanya untuk mendapatkan beragam informasi terkait kondisi yang sedang diteliti. Alat penilaian yang digunakan adalah lembar pengamatan dan instrumen tes sikap, minat dan sebagainya (Sudaryono, 2012: 122).

Adapun validitas untuk mengukur instrumen non tes adalah validitas konstruk. Validitas konstruk yaitu validitas yang berkenaan dengan kualitas aspek psikologis apa yang diukur oleh suatu pengukuran

serta terdapat evaluasi bahwa suatu konstruk tertentu dapat menyebabkan kinerja yang baik dalam pengukuran.

a) Validitas

1) Validitas Isi

Menurut Jakni (2016: 153) validitas isi yang sering disebut dengan validitas kurikuler, validitas instrinsik atau validitas kerepresentatifan, diartikan sebagai derajat keterwakilan aspek kemampuan yang hendak diukur di dalam butir-butir instrument. Untuk mengetahui validitas isi suatu instrument ialah dengan jalan membandingkan butir-butir instrument dengan spesifikasi (kisi-kisi) instrument yang merupakan deskripsi dari aspek yang hendak diukur.

Uji coba instrumen penelitian dibuat oleh peneliti dengan pedoman kisi-kisi silabus mata pelajaran IPS kelas IV dan dikonsultasikan kepada guru wali kelas agar memenuhi syarat. Instrumen ini diuji cobakan di SDN Salam Kanci I.

2) Validitas Konstruk

Validitas Konstruk menurut Jakni (2016: 153) merupakan hal yang paling sulit untuk diketahui, karena hal ini menunjuk pada seberapa jauh suatu instrument mampu mengukur secara akurat hal-hal yang berdimensi psikologis. Untuk keperluan ini biasanya digunakan analisis faktor, suatu jenis teknik analisis statistik yang tergolong dalam statistik lanjut.

Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas angket berupa lembar yang berisi siswa aktif dalam pembelajaran atau tidak. Untuk mengetahui validitas item pertanyaan pada angket dihitung menggunakan *SPSS 22.0 for Windows*, adapun hasil uji validitas item angket IPS berdasarkan r_{tabel} .

Pelaksanaan uji validitas instrumen angket motivasi belajar diberikan pada subyek yang bukan menjadi subyek penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Sidorejo berjumlah 36. Waktu yang digunakan dalam melaksanakan uji validitas angket yaitu 2x35 menit dalam 1 kali pertemuan.

Pengujian validasi instrumen non tes dalam penelitian ini menggunakan analisis item. Jumlah item pertanyaan yang digunakan yaitu 35 item. Analisis faktor dilakukan dengan cara mengorelasi jumlah skor dengan skor total. Kriteria uji validitas item pertanyaan adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05 maka item pertanyaan dinyatakan valid. Sebaliknya bila $r_{hitung} < r_{tabel}$ untuk taraf signifikan 0,05 maka item pertanyaan dinyatakan tidak valid.

b) Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam mengukur suatu gejala yang sama. Uji

reliabilitas ini dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* menggunakan *SPSS for Windows versi 22.00*.

G. Hasil Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Analisis butir menggunakan bantuan program *SPSS for Windows versi 22.00*. Item soal dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Hasil uji coba dari 35 item pernyataan yang diajukan terhadap 36 responden dengan nilai r_{tabel} 0,329 diperoleh 25 item yang valid sedangkan item yang tidak valid berjumlah 10. Hasil item angket aktivitas belajar yang valid dan tidak valid disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 5
Jumlah Item Angket Aktivitas Belajar Valid dan Tidak Valid

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor item valid		Nomor item tidak valid	
			Positif	Negatif	Positif	Negatif
1	Kegiatan Visual	a. Memperhatikan saat guru menjelaskan.	1	7	-	-
		b. Memahami materi dengan membaca.	2	6	-	-
2	Kegiatan Lisan	c. Menyampaikan pendapat saat berdiskusi.	3	8	-	-
		d. Bertanya pada guru dan teman apabila belum memahami materi.	4	9	5	-
		e. Mampu Mengkomunikasikan hasil diskusi	-	11	10	-

Tabel 5
Lanjutan Jumlah Item Angket Aktivitas Belajar Valid dan Tidak Valid

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor item valid		Nomor item tidak valid	
			Positif	Negatif	Positif	Negatif
3	Kegiatan Mendengarkan	a. Mendengarkan dengan seksama saat teman sedang menyampaikan pendapatnya.	12	15	-	-
4	Kegiatan Menulis	b. Mengerjakan soal.	16,18	-	-	13
5	Kegiatan Motorik	a. Penggunaan media pembelajaran.	14	-	-	-
		b. Bermain menggunakan media pembelajaran.	23	-	-	20,17
6	Kegiatan Mental	d. Memecahkan masalah yang diberikan guru.	21,19	-	-	22
		e. Mengingat materi yang telah dipelajari.	24	-	-	30
		f. Membuat keputusan yang akan di ambil sendiri.	-	-	26,27	29
7	Kegiatan Emosional	a. Senang terhadap mata pelajaran IPS.	25	31	-	-
		b. Senang mengerjakan soal IPS.	28	32	-	-
		c. Berani menyampaikan pendapatnya saat berdiskusi.	33,35	34	-	-
JUMLAH			15	10	6	4

Tabel 6
Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Aktivitas Belajar

No Item	r tabel	r hitung	Keterangan	No Item	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,329	0,683	Valid	19	0,329	0,529	Valid
2	0,329	0,493	Valid	20	0,329	0,281	Tidak Valid
3	0,329	0,726	Valid	21	0,329	0,495	Valid
4	0,329	0,718	Valid	22	0,329	-0,058	Tidak Valid
5	0,329	0,121	Tidak Valid	23	0,329	0,346	Valid
6	0,329	0,427	Valid	24	0,329	0,450	Valid
7	0,329	0,474	Valid	25	0,329	0,602	Valid
8	0,329	0,629	Valid	26	0,329	0,089	Tidak Valid
9	0,329	0,560	Valid	27	0,329	0,238	Tidak Valid
10	0,329	0,184	Tidak Valid	28	0,329	0,410	Valid
11	0,329	0,449	Valid	29	0,329	0,296	Tidak Valid
12	0,329	0,361	Valid	30	0,329	-0,090	Tidak Valid
13	0,329	-0,235	Tidak Valid	31	0,329	0,512	Valid
14	0,329	0,337	Valid	32	0,329	0,342	Valid
15	0,329	0,586	Valid	33	0,329	0,391	Valid
16	0,329	0,458	Valid	34	0,329	0,498	Valid
17	0,329	0,306	Tidak Valid	35	0,329	0,541	Valid
18	0,329	0,513	Valid				

Berdasarkan jumlah angket terdapat 35 item, setelah melakukan validitas angket yang valid berjumlah 25 item dan tidak valid berjumlah 10 item, maka 25 item angket aktivitas belajar yang valid akan dipergunakan sebagai bahan *pretest* dan *posttest*, sedangkan 10 item angket aktivitas belajar yang tidak valid tidak dipergunakan pada penelitian tersebut.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari 0.05 atau 5% dalam perhitungan menggunakan *cronbach alpha*. Berdasarkan penghitungan, didapatkan hasil uji reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 7
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

<i>Case Processing Summary</i>			
		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Exclude	0	.0
	d ^a		
Total		36	100.0
Cronbach's Alpha			.874

Berdasarkan uji reliabilitas tersebut dengan menggunakan rumus *alpha* dari 36 responden dengan taraf signifikansi 5% dapat diketahui bahwa instrumen angket aktivitas belajar sudah reliabel. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil pengujian reliabilitas bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0.874 > 0.329$.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah- langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu :

1. Tahap Persiapan

- a. Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian. Sekolah pada penelitian ini adalah SDN Salam Kanci I. Studi literatur mengenai materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.

- b. Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
 - c. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator materi pembelajaran yang telah ditentukan.
 - d. Mempersiapkan bahan ajar dan materi ajar.
 - e. Membuat kisi- kisi instrumen.
 - f. Membuat instrumen penelitian berbentuk non tes.
 - g. Melakukan uji coba instrumen penelitian di sekolah lain.
 - h. Menganalisis item- item soal dengan cara menguji validitas, reliabilitas untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik.
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada.
 - b. Memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - c. Melaksanakan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas untuk kelas eksperimen.
 - d. Memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam tahap pelaksanaan terdapat dua kelas, yaitu :

- a. Kelompok Eksperimen
 - 1) Pengukuran awal (*pretest*)

Pengukuran awal (*pretest*) diberikan kepada kelompok eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal tentang

aktivitas belajar IPS sebelum diberikan perlakuan kegiatan dengan pembelajaran *Word Square* berbasis permainan Tukas.

Pengukuran awal (*pretest*) pada kelompok eksperimen dilakukan satu kali pertemuan pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Salam Kanci I Bandongan yang dilaksanakan hari Selasa, tanggal 28 November 2017 pada jam pelajaran pertama pukul 07.00 WIB hingga pukul 08.00 WIB. Pengukuran awal (*pretest*) dilakukan dengan cara peneliti membagikan angket kepada siswa kelompok eksperimen yang berjumlah 20 siswa. Pelaksanaan pengukuran awal (*pretest*) pada kelompok eksperimen berjalan lancar tanpa adanya kendala. Siswa cukup antusias dalam mengerjakan angket yang diberikan peneliti.

2) Pelaksanaan Perlakuan (*Treatment*)

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang akan diteliti guna mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan Tukas terhadap aktivitas belajar IPS.

Pelaksanaan pemberian perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen dilakukan selama satu minggu sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada 28 November 2017, 29 November 2017 pertemuan kedua dilaksanakan pada 2017, dan 5 Desember 2017 pertemuan ketiga dilaksanakan pada 2017.

Perlakuan (*treatment*) diberikan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Salam Kanci I sebagai objek penelitian yang berjumlah 20 siswa. Dalam pemberian *treatment* guru menyampaikan materi secara jelas yang dikemas dengan menggunakan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan Tukas. Kegiatan perlakuan meliputi tahap-tahap berikut:

- a) Memberi siswa panduan yang berisi ringkasan poin-poin utama dari materi pelajaran dan mengosongkan sebagian dari poin-poin yang dianggap penting sehingga akan terdapat ruang-ruang kosong dalam panduan tersebut yang akan disampaikan dengan strategi ceramah.
- b) Menjelaskan bahwa sengaja dihilangkan beberapa poin penting dalam *handout* dengan tujuan agar peserta didik tetap berkonsentrasi mendengarkan pelajaran yang disampaikan.
- c) Setelah selesai menyampaikan materi, peserta didik diberi selembar kertas berupa kotak-kotak yang berisi huruf-huruf dan soalnya terdapat menurun, mendatar dan diagonal pada setiap kelompok soalnya berbeda-beda.
- d) Peserta didik diberi pengarahan aturan permainan Tukas, jika sudah akan di total perolehan skor.

Pelaksanaan perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen berjalan lancar tanpa ada kendala. Siswa cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

3) Pengukuran akhir (*posttest*)

Pengukuran akhir (*posttest*) diberikan kepada kelompok eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui kondisi akhir tentang aktivitas belajar IPS setelah diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan Tukas.

Pada kelompok eksperimen pengukuran akhir (*posttest*) dilakukan satu kali pertemuan pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Salam Kanci I yang dilaksanakan hari Rabu , 6 Desember tanggal 2017 pada jam pelajaran pertama pukul 07.00 WIB hingga pukul 08.00 WIB.

Pengukuran akhir (*posttest*) dilakukan dengan cara peneliti membagikan angket aktivitas belajar IPS kepada kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa. Skor *posttest* dianalisis untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Word Square* berbasis Permainan Tukas terhadap Aktivitas Belajar IPS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Kelompok Kontrol

1) Pengukuran awal (*pretest*)

Kelompok kontrol juga diberikan pengukuran awal (*pretest*) angket aktivitas belajar yang sama seperti pada kelompok

eksperimen. Pengukuran awal (*pretest*) diberikan kepada kelompok kontrol dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal tentang aktivitas belajar IPS sebelum diberikan kegiatan dengan metode konvensional atau metode ceramah.

Pengukuran awal (*pretest*) pada kelompok kontrol dilakukan satu kali pertemuan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukosari Bandongan pada hari Senin, tanggal 4 Desember 2017 pada jam kedua pukul 08.10 WIB hingga pukul 09.00 WIB. Pengukuran awal (*pretest*) dilakukan dengan cara peneliti membagikan angket aktivitas belajar IPS kepada siswa kelompok kontrol yang berjumlah 14 siswa.

Pelaksanaan pengukuran awal (*pretest*) pada kelompok kontrol berjalan lancar tanpa adanya kendala. Siswa cukup antusias dalam membaca dan mengisi angket siswa.

2) Pelaksanaan Perlakuan (*Treatment*)

Kelompok kontrol digunakan sebagai kelompok pembanding. pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran *Word Square*. Kegiatan pembelajaran pada kelompok kontrol hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya model ataupun media.

Pelaksanaan perlakuan (*treatment*) pada kelompok kontrol siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukosari Bandongan yang berjumlah 14 siswa dilakukan selama satu minggu sebanyak 3 kali

pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada 7 Desember 2017, pertemuan kedua dilaksanakan pada 8 Desember 2017, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada 14 Desember 2017

Dalam pemberian perlakuan (*treatment*) kelompok kontrol guru menyampaikan materi dengan metode konvensional atau ceramah saja tanpa menggunakan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan Tukas.

Selama kegiatan berlangsung terdapat kendala yang terjadi yaitu siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran karena dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah saja sehingga siswa cenderung ramai dan kurang memperhatikan.

3) Pengukuran akhir (*posttest*)

Kelompok kontrol juga diberikan pengukuran akhir (*posttest*) sama seperti kelompok eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui kondisi akhir tentang Aktivitas Belajar IPS setelah diberikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan Tukas.

Pada kelompok kontrol pengukuran akhir (*posttest*) dilakukan satu kali pertemuan pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Sukosari yang dilaksanakan hari Jumat, tanggal 15 Desember 2017 pada jam pelajaran kedua pukul 08.10 WIB hingga pukul 09.00 WIB.

Pengukuran akhir (*posttest*) dilakukan dengan cara peneliti membagikan angket aktivitas belajar IPS kepada kelas eksperimen yang berjumlah 14 siswa.

Pelaksanaan pengukuran akhir (*posttest*) pada kelompok kontrol berjalan lancar tanpa adanya kendala. Siswa cukup antusias dalam membaca dan mengisi angket siswa.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk menguraikan keterangan atau data-data yang telah diperoleh terhadap hipotesis yang telah dikemukakan sehingga mendapatkan kesimpulan. Penelitian ini memiliki data kuantitatif, sehingga analisis datanya menggunakan analisis statistik.

1. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan uji prasyarat analisis sebagai berikut :

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Analisis data dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS for Windows versi 22.00*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% sebagai berikut :

- 1) Jika $\text{sig} > 0.05$ maka data berdistribusi normal
- 2) Jika $\text{sig} < 0.05$ maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui varian dari beberapa populasi apakah sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan keputusan uji statistik. Analisis data dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS for Windows versi 22.00*. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah :

- 1) Jika nilai $\text{sig} > 0.05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama.
- 2) Jika nilai $\text{sig} < 0.05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengolah data berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dengan bantuan statistik. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t atau *t-test*. Hal ini dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata dari dua sampel tentang suatu variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* dengan bantuan program *SPSS 22.0 for windows* dengan membandingkan hasil *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Dalam rumusan hipotesis, yang diuji adalah ketidakbenaran variabel (X) mempengaruhi (Y). Hipotesis alternatif dan hipotesis nol pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas dengan aktivitas belajar IPS.

b. Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode pembelajaran *word square* berbasis permainan tukas dengan aktivitas belajar IPS.

Pengujian hipotesis menggunakan *independent samples t-test* dengan bantuan komputer program *SPSS for Windows versi 22.00*. Untuk mengetahui apakah H_0 diterima atau ditolak, yaitu dengan melihat nilai t dalam kolom *T-test for Equality of Means*. Nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Jika didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Pengambilan keputusan bisa juga dilihat dari nilai signifikansinya. Jika nilai signifikansinya $> 0,05$, maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka H_0 ditolak (Priyatno, 2010 : 36).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

- a. Metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas adalah metode pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Metode tersebut akan dipadukan dengan permainan tukas (kartu dan kompas).
- b. Aktivitas belajar IPS yaitu kegiatan pembelajaran IPS yang dilakukan dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa demi mencapai tujuan dari pembelajaran IPS yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan sosial, dalam usaha mencari jalan keluar dari masalah sosial.
- c. Pengaruh metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas terhadap aktivitas belajar IPS yaitu permainan tukas memberikan kompetensi dan tantangan, menciptakan suasana senang, membantu siswa untuk menyenangi pelajaran IPS. Adanya metode pembelajaran *word square* berbasis permainan tukas siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tukas berpengaruh

dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan mengajar dengan metode konvensional (ceramah) tanpa menggunakan metode pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis Uji *independent sample t-test* dapat dihitung dari dua hasil analisis diperoleh Nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} , didapatkan nilai $5,083 > 2,036$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Pengambilan keputusan bisa juga dilihat dari nilai signifikansinya. Jika nilai signifikansinya $> 0,05$, maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka H_0 ditolak, didapatkan nilai Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, hal ini berarti terdapat perbedaan aktivitas belajar IPS yang signifikan antara kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tugas dan kelas yang menggunakan metode konvensional. Kesimpulan uji statistik menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tugas berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar IPS kelas IV di SDN Salam Kanci I Bandongan Magelang. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

B. Saran

Ada beberapa saran yang penulis kemukakan kiranya dapat menjadi masukan guna meningkatkan aktivitas belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Salam Kanci I lebih baik lagi yaitu :

1. Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar

Kepala Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar hendaknya lebih memperhatikan kebutuhan untuk mendukung proses pembelajaran dan mendukung para pendidik yang melakukan inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Tenaga Pendidik Sekolah Dasar

Kepada Tenaga Pendidik tingkat Sekolah Dasar diharapkan dalam proses pembelajaran, hendaknya menerapkan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tugas untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang inovatif dalam rangka menciptakan cara belajar yang menyenangkan, aktif, bekerja sama dalam satu kelompok, berfikir secara logis dan mandiri. Sebagai tenaga pendidik juga harus meningkatkan kualitas diri dengan memberikan teladan dan bimbingan kepada para siswa.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan metode pembelajaran *Word Square* berbasis permainan tugas pada mata pelajaran lain dan memvarikasikan metode pembelajaran *Word Square* dengan permainan yang lebih menyenangkan untuk di ajarkan kepada siswa. Dengan pendekatan siswa yang lebih ditingkatkan kembali dalam hal aktivitas belajar siswa atau bisa dengan prestasi belajar siswa. Tidak hanya dengan metode pembelajaran saja tetapi bisa dikembangkan dengan model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M.Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Affah, Rifa'athul. 2015. Pengaruh Metode Pembelajaran *Word Square* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Dharma Karya UT Pondok Cabe TP 2014/2015. *Skripsi* (tidak diterbitkan) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____.2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azis, Abdul. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: ALFABETA.
- Cahyani, Dian. 2012. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS dengan Metode *Word Square* Pada Siswa Kelas IV SDN I Joho Kecamatan Pracimantoro Wonogiri. *Skripsi* (tidak diterbitkan) UMS.
- Daryanto & Muljo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Echols, M. John & Hassan Shadily. 1976. *An English-Indonesian Dictionary (Kamus Inggris-Indonesia)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: ALFABETA.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hartono. 2011. *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jakni. 2016. *Metodeologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Kurniadin, Didin & Imam Machali. 2016. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.

- Nurmaya. 2012. Pengaruh Penggunaan Metode *Word Square* Terhadap Hasil Belajar IPS di Kelas 3 SDN Pegangsaan 01 Pagi Jakarta Pusat. *Skripsi* (tidak diterbitkan) Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka.
- Martinis Yamin. 2010. *Kiat Pembelajaran Siswa*. Jakarta: Gunung Persada Press.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS: Plus! Tata Cara dan Tips Menyusun Skripsi dalam Waktu Singkat!*. Yogyakarta: Penerbit Media Kom.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Santoso, Singgih. 2014. *SPSS 22 from Essential to Expert Skills*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sudaryono. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- Suyanto & Asep Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Syah, Muhibbin. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

