

**PERBANDINGAN STRATEGI *INDEX CARD MATCH* DENGAN
CROSSWORD PUZZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWADALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS III
DI MADRASAH IBTIDAIYAH WATHONIYAH
PALEMBANG**



SKRIPSI SARJANA S.1

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh

**RUSLINAH
NIM 13270113**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2017**

Hal : Pengantar Skripsi

Kepada Yth.
Bapak Dekan Fakultas
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Fatah Palembang
di -
Palembang

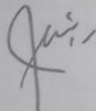
Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah diperiksa dan di adakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi yang berjudul *Perbandingan Strategi Index Card Match dengan Crossword Puzzle terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Watheniyah Palembang* yang ditulis oleh saudari Ruslinah, NIM.13270113 telah dapat diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

Demikian terima kasih.

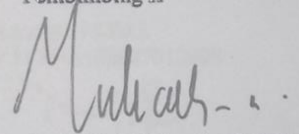
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Dra. Nurlaeli, M.Pd.I.
NIP 196311021990032001

Palembang, 13 Juli 2017
Pembimbing II



Dr. Yulia Tri Samiha, M.Pd.
NIP 196807212005012004

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Berjudul

**Perbandingan Strategi *Index Card Match* dengan *Crossword Puzzle*
Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas III
di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang**

yang ditulis oleh saudari Ruslinah, NIM. 13270113
telah dimunaqosahkan dan dipertahankan
di depan Panitia Penguji Skripsi
pada tanggal, 26 Juli 2017

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Palembang, 26 Juli 2017
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Panitia Penguji Skripsi


Ketua

Sekretaris

Tutut Handayani, M.Pd.I.
NIP 197811102007102004

Maryamah, M.Pd.I.
NIP 197611182007012008

Penguji 1 : Drs. Kemas Mas'ud Ali, M.Pd.
NIP 196005312000031001

()

Penguji 2 : Faisal, M. Pd.I
NIP 197405122003121001

()

**Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M.Ag.
NIP 197109111997031004

MOTTO

- ❖ “..... Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (QS. Al-Mujadilah : 11)
- ❖ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya (Q.S. Al-Baqarah:286)
- ❖ *Success is no accident. It is hard work, perseverance, learning, sacrifice, and most of all love of what you are doing* (Sukses bukanlah kebetulan. Itu adalah kerja keras, ketekunan, belajar, berkorban, dan yang terpenting cinta akan apa yang sedang kamu lakukan) -Pele

PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Peneliti Persembahkan Kepada Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Raden Fatah

Palembang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin Puji syukur atas kehadiran Allah Swt atas limpahan Rahmat, Inayah, Taufik dan hidayahnya serta kekuatan-Nya yang diberikan kepada penulis, sehingga dapat merampungkan skripsi yang berjudul “Perbandingan Strategi *Index Card Match* dengan *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas III di MI Wathoniyah Palembang”. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan dan tauladan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan pengikut beliau yang selalu istiqomah di jalan-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mengalami kesulitan dan hambatan, namun berkat pertolongan Allah SWT, serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat merampungkan skripsi ini. Untuk itu, penulis sampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H. Sirozi, M.A.,Ph.D. selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang yang telah menyediakan fasilitas serta sarana dan prasarana pembelajaran sehingga kami bisa melaksanakan dan menyelesaikan kegiatan belajar serta dapat menyusun tugas akhir ini dengan baik.

2. Bapak Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang yang telah mendukung peningkatan pelaksanaan pendidikan Fakultas Tarbiyah.
3. Ibu Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I. selaku Kaprodi PGMI dan Pembimbing Akademik, serta Ibu Tutut Handayani, M.Pd.I. selaku Sekretaris Prodi PGMI yang telah memberi arahan kepada penulis selama kuliah di UIN Raden Fatah Palembang.
4. Ibu Dra. Nurlaeli, M.Pd.I. selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Yulia Tri Samiha, M.Pd. selaku pembimbing II yang selalu tulus dan ikhlas membimbing dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang yang telah sabar mengajar dan memberikan ilmu selama penulis kuliah di UIN Raden Fatah Palembang.
6. Ibu Merri, S.Pd.I. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang yang telah membantu dan mengizinkan penulis meneliti di MI Wathoniyah Palembang.
7. Ibu RA Maznah, S.Pd.I selaku wali kelas IIIA dan Ibu Misradewi, S.Pd.I. selaku wali kelas IIIB yang telah membantu dan mengizinkan peneliti untuk meneliti di kelas IIIA dan IIIB.
8. Orang tuaku tercinta, Bapak Rusdi dan Ibu Maimunah yang tiada henti-hentinya selalu mendoakan dan mendengarkan keluh kesahku, serta memotivasi demi kesuksesanku.

9. Saudaraku tercinta, Rusmalah, M Sadewa Putra dan Haikal yang selalu memberikan doa dan motivasi dalam perjuanganku menyelesaikan skripsi ini, serta selalu mendengarkan keluh kesahku dalam menyelesaikan *study* ku.
10. Sahabat 7R (Raniah Mawaddah, Rizki Maria Saimona, Rani Octa Kurnia, Rahma Yuliana, Radita Afriani, dan Rani Septi Sapriati) dan sahabat G'Suceng (Nani Agustina dan Yuri Sesariantini) yang tak henti mendoakan, memberikan nasehat serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Rekan-rekan PGMI seperjuanganku, yang tidak pernah bosan untuk turut membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Nurul Hikmah dan Nurul Atika yang telah membantu menjadi tim pengamat pada saat penelitian.
13. Kepada Rinto, Rian Wijaya, Nurmaya Pelita, dan Dina Lestari teman seperjuangan yang berjuang bersama-sama dalam lelahnya ketika mendaftar ujian Komprehensif, serta Ridho Utomo yang tak henti memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini
14. Terkhusus Julius HR yang selalu mendoakan dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Teman-teman seperjuangan KKN dan PPLK II, semoga semangat perjuangan kita dalam menimbah ilmu dapat bermanfaat bagi orang banyak.

Semoga bantuan mereka dapat menjadi amal shaleh dan diterima oleh Allah SWT sebagai bekal di akhirat dan mendapatkan pahala dari Allah SWT, *aamiin yaa rabbal'alaamiin*.

Akhirnya, penulis mengharapkan saran dan kritik untuk penyempurnaan skripsi ini dan semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Palembang, 13 Juli 2017
Penulis

Ruslinah
NIM 13270113

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	6
1. Identifikasi Masalah	6
2. Pembatasan Masalah	6
3. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
1. Tujuan	7
2. Kegunaan Penelitian	8
D. Tinjauan Kepustakaan	9
E. Kerangka Teori	15
F. Variabel dan Definisi Operasional	23
1. Variabel	23
2. Definisi Operasional	24
G. Hipotesis Penelitian	27
H. Metodologi Penelitian	28
1. Jenis Penelitian	28
2. Jenis dan Sumber Data	29
3. Populasi dan Sampel	30
4. Teknik Pengumpulan Data	31
5. Teknik Analisis Data	32
I. Sistematika Pembahasan	34
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Strategi Pembelajaran	36
1. Strategi <i>Index Card Match</i>	38
a. Pengertian	38
b. Tujuan	39
c. Langkah-Langkah	40

d. Kelebihan dan Kelemahan	43
2. Strategi <i>Crossword Puzzle</i>	44
a. Pengertian	44
b. Tujuan	45
c. Langkah-Langkah	46
d. Kelebihan dan Kelemahan	47
B. Motivasi Belajar	48
1. Pengertian Motivasi Belajar	48
2. Ciri-Ciri atau Indikator Motivasi	50
3. Fungsi Motivasi dalam Pembelajaran	51
4. Macam-Macam Motivasi	52
5. Cara Menumbuhkan Motivasi	54
6. Teori Penilaian Motivasi Belajar	55
7. Hubungan Strategi <i>Index Card Match</i> dan <i>Crossword Puzzle</i> dengan Motivasi Belajar	59
C. Hakikat Pembelajaran IPS di MI Keadaan Guru	60
1. Pembelajaran IPS di MI	60
2. Tujuan Pembelajaran IPS di MI	63

BAB III KONDISI MI WATHONIYAH PALEMBANG

A. Sejarah Berdirinya MI Wathoniyah Palembang	66
B. Letak Geografi MI Wathoniyah Palembang	67
C. Profil Sekolah MI Wathoniyah Palembang	68
D. Keadaan Sarana dan Prasarana MI Wathoniyah Palembang	68
E. Kondisi Guru dan Pegawai MI Wathoniyah Palembang	73
1. Keadaan Guru	73
2. Keadaan Pegawai	74
3. Keadaan Siswa MI Wathoniyah Palembang	75
4. Kondisi Kelas Penelitian	77

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian	78
1. Penerapan Strategi <i>Index Card Match</i> terhadap Motivasi Belajar ...	78
a. Deskripsi Pertemuan Pertama	78
b. Deskripsi Pertemuan Kedua	83
c. Deskripsi Pertemuan Ketiga	88
2. Penerapan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> terhadap Motivasi Belajar....	92
a. Deskripsi Pertemuan Pertama	92
b. Deskripsi Pertemuan Kedua	96
c. Deskripsi Pertemuan Ketiga	99
3. Perbandingan Strategi <i>Index Card Match</i> dengan <i>Crossword Puzzle</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang	103

a.	Motivasi Belajar Siswa pada Penerapan strategi <i>Index Card Match</i>	103
b.	Motivasi Belajar Siswa pada Penerapan strategi <i>Crossword Puzzle</i>	112
c.	Perbandingan Motivasi Belajar Siswa pada Penerapan Strategi <i>Index Card Match</i> dengan <i>Crossword Puzzle</i>	122
B.	Pembahasan	133

BAB V PENUTUP

A.	Simpulan	138
B.	Saran-Saran	139

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. SK dan KD IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan.....	64
2. SK dan KD Materi Pentingnya Semangat Bekerja	64
3. Kondisi Sarana dan Prasarana MI Wathoniyah Palembang	71
4. Keadaan Guru MI Wathoniyah Palembang.....	73
5. Keadaan Pegawai/Karyawan MI Wathoniyah Palembang	75
6. Keadaan Siswa MI Wathoniyah Palembang.....	76
7. Data Obs. Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Index Card Macth</i>	103
8. Distrib. Frek. Obs. Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Index</i> Pert. I	104
9. Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Index</i> Pertemuan I	106
10. Persentase Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Index</i> Pertemuan I.....	106
11. Distrib. Frek. Obs. Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Index</i> Pert. II	107
12. Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Index</i> Pertemuan II	108
13. Persentase Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Index</i> Pertemuan II.....	109
14. Distrib. Frek. Obs. Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Index</i> Pert. III	109
15. Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Index</i> Pertemuan III	110
16. Persentase Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Index</i> Pertemuan III	111
17. Data Obs. Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Crossword Puzzle</i>	112
18. Distrib. Frek. Obs. Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Crossword</i> Pert. I	114
19. Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Crossword Puzzle</i> Pert. I	115
20. Persentase Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Crossword Puzzle</i> Pert. I.....	115
21. Distrib. Frek. Obs. Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Crossword</i> Pert. II	116
22. Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Crossword Puzzle</i> Pert. II	117
23. Persentase Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Crossword Puzzle</i> Pert. II	118
24. Distrib. Frek. Obs. Motivasi Bel. Siswa Kelas <i>Crossword</i> Pert. III	119
25. Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Crossword Puzzle</i> Pert. III	120
26. Persentase Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Crossword Puzzle</i> Pert. III.....	120
27. Data Angket Motivasi Belajar Siswa	123
28. Daftar Distribusi Frekuensi Data Kelompok <i>Index Card Match</i>	125
29. Frekuensi yang di Harapkan dari Hasil Pengamatan	126
30. Daftar Distribusi Frekuensi Data Kelompok <i>Crossword Puzzle</i>	127
31. Frekuensi yang di Harapkan dari Hasil Pengamatan	128
32. Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas <i>Index</i> dan <i>Crossword</i>	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Lembar Obs. Proses Pemb. Penerapan Strategi <i>Index Card Match</i>	142
2 Lembar Obs. Proses Pemb. Penerapan Strategi <i>Crossword Puzzle</i>	144
3 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan I	146
4 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan II	149
5 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan III	152
6 RPP Kelas Kontrol Pertemuan I	155
7 RPP Kelas Kontrol Pertemuan II	158
8 RPP Kelas Kontrol Pertemuan III	161
9 Struktur Organisasi MI Wathoniyah Palembang	164
10 Nilai Obs. Motivasi Belajar Siswa Kelas IIIA (<i>Index Card Match</i>).....	165
11 Nilai Obs. Motivasi Belajar Siswa Kelas IIIB (<i>Crossword Puzzle</i>)	166
12 Data Angket	167
13 Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa.....	168
14 Angket Motivasi Belajar Siswa.....	170
15 Instrumen Soal Pertemuan I.....	173
16 Instrumen Soal Pertemuan II.....	174
17 Instrumen Soal Pertemuan III	175
18 Lembar Jawaban <i>Crossword Puzzle</i> Pertemuan I.....	176
19 Lembar Jawaban <i>Crossword Puzzle</i> Pertemuan II.....	177
20 Lembar Jawaban <i>Crossword Puzzle</i> Pertemuan III	178
21 Foto Dokumentasi Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran	179

ABSTRAK

Guru harus dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi belajar proses pembelajaran tidak berarti. Pengetahuan yang diajarkan oleh guru akan lebih bermakna dan terserap apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu salah satunya dengan strategi *index card match* dan *crossword puzzle* keduanya dirancang agar siswa dapat berpikir, mengemukakan pendapat, terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan strategi *index card match* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, Bagaimana penerapan strategi *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, dan bagaimana perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang?

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, metode eksperimen dengan penelitian eksperimen semu. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah siswa kelas IIIA dan IIIB yang berjumlah 56 siswa. Sumber data dalam penelitian ini ada 2, yang pertama sumber data primer yaitu data yang dihimpun dari guru mata pelajaran dan siswa, yang kedua sumber data sekunder yaitu data yang diperoleh dari arsip, dokumen yang berhubungan dengan penelitian. Alat pengumpulan data yaitu: angket, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan TSR dan Uji t

Hasil penelitian sebagai berikut. Pertama, penerapan strategi *index card match* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tergolong tinggi, dengan rincian skor sebagai berikut: 12 siswa (42,9%) tergolong tinggi Kedua, penerapan strategi *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tergolong rendah, dengan rincian skor sebagai berikut: 12 siswa (42,85%) tergolong rendah. Ketiga, perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa, berdasarkan hasil analisis uji t, didapat hasil jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $-2,00488 < 2,040425 > 2,00488$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan antara strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu prioritas utama kegiatan pendidikan di Indonesia dalam meningkatkan mutu pendidikan, yang mana telah diusahakan melalui berbagai kegiatan. Di antaranya dengan meningkatkan kemampuan tenaga pengajar yang mengacu pada dua macam kemampuan pokok yaitu kemampuan terhadap bidang ajaran dan kemampuan dalam mengelola proses belajar-mengajar.

Pendidikan diartikan sebagai latihan mental, moral, dan fisik yang bisa menghasilkan manusia berbudaya tinggi serta menumbuhkan personalitas (kepribadian) serta menanamkan rasa tanggung jawab.¹ Pendidikan merupakan hal yang berpengaruh dalam perkembangan serta kehidupan suatu masyarakat. Pendidikan berperan untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas dan mampu membangun kreativitas serta kemandirian bangsa. Pendidikan juga mempunyai peranan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, Indonesia diharapkan mampu bersaing dengan negara-negara maju dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi di kancah Internasional. Salah satu lembaga yang berkewajiban untuk melaksanakan program pendidikan adalah sekolah. Sekolah menjadi tempat untuk melaksanakan pendidikan formal sejak usia dini. Sekolah menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan dirinya. Di

¹ Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm.7

sekolah akan terjadi interaksi antara guru dan siswa guna mengembangkan bakat dan minat siswa yang pada akhirnya digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa,

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menjadikan siswa memiliki pengetahuan yang luas, memiliki keterampilan, memiliki kepribadian yang baik dan aktif dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut pendidikan harus berkualitas baik. Melalui pendidikan, manusia akan dapat diangkat derajatnya oleh Allah sebagaimana dijanjikan Allah dalam Q.S. al-Mujadilah ayat 11 berikut ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.³

² Undang- undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1.

³ Anggota IKAPI, *Al-Qur'an al-Karim*, (Jawa Barat: CV Penerbit Diponegoro, 2014), hlm.543.

Dengan pendidikan yang berkualitas akan mampu mencapai tujuan dari pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan. Profesional dan kreatifitas guru merupakan salah satu faktor utama dalam menentukan pendidikan yang berkualitas, karena guru berinteraksi secara langsung dengan siswa untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif dan efektif, sehingga siswa menjadi lebih giat dalam belajar dengan motivasi yang tinggi. Untuk mencapai pembelajaran tersebut guru tidak saja dituntut mampu melakukan transformasi ilmu terhadap siswa saja, tetapi juga mampu memilih strategi, serta metode yang efektif dan efisien.

Peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari peningkatan kualitas pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor penentu terciptanya pembelajaran yang berkualitas. Guru dalam usahanya menciptakan pembelajaran yang berkualitas, dituntut untuk menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan metode dan strategi pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pemilihan metode yang tepat dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mendukung kelancaran proses pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar. Pemilihan metode pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuannya, waktu yang tersedia, dan banyaknya siswa serta hal-hal yang berkaitan dengan proses

pembelajaran. Guru harus menguasai bermacam-macam metode pembelajaran sehingga guru tidak hanya menerapkan metode ceramah, karena metode ceramah guru masih sangat dominan dan siswa masih banyak menghafal materi yang diberikan sehingga menyebabkan siswa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran.

Selain itu, guru juga harus mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi belajar proses pembelajaran tidak berarti. Pengetahuan yang diajarkan oleh guru akan lebih bermakna dan terserap apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar siswa mempunyai peranan untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran agar tercapai hasil belajar yang optimal. Oleh sebab itu, proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mendorong siswa termotivasi dalam pembelajaran. Dengan kata lain, siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya.⁴

Kenyataan di lapangan, sampai saat ini masih tampak kecenderungan kurang memperhatikan motivasi belajar siswa, dan dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Guru belum menggunakan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada saat guru sedang mengajar, guru menggunakan metode ceramah. Selain itu, guru juga menggunakan metode diskusi. Metode yang digunakan guru tersebut hanya dapat merangsang sebagian kecil siswa termotivasi untuk aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2014), hlm.75

Pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah dengan variasi Tanya jawab terlihat sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan dari guru namun pada kenyataannya siswa belum memahami materi yang disampaikan oleh guru. Perlu diketahui penyebab siswa kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru sehingga mengakibatkan siswa gaduh saat kegiatan pembelajaran. Hal yang diduga mempengaruhi siswa kurang menguasai materi yang disampaikan yaitu siswa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan cara mengajar guru yang kurang bervariasi.

Berdasarkan masalah tersebut maka perlu adanya upaya untuk mengatasinya. Gurulah yang bertugas dalam mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa untuk aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi agar dalam proses pembelajaran tidak membosankan dan siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu salah satunya dengan strategi *index card match* dan *crossword puzzle*. Dalam strategi *index card Match* dan *crossword puzzle* keduanya dirancang agar siswa dapat berpikir, mengemukakan pendapat, terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Strategi ini diharapkan dapat memberikan hasil positif dan meningkatkan motivasi belajar siswa saat kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen. Peneliti ingin mengetahui perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas III semester II dengan materi mengenai *jenis-jenis pekerjaan* dan *pentingnya semangat bekerja*. Ada pun penelitian ini berjudul “perbandingan antara strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.”

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Guru belum menciptakan suasana yang menyenangkan, ini terbukti dari:
 - 1) Hanya sedikit siswa yang memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung
 - 2) Siswa kurang menyukai pelajaran IPS karena dianggap membosankan
- b. Guru tidak menggunakan metode dan media yang variatif
- c. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka untuk memfokuskan alur penelitian serta menghindari pembahasan terlalu meluas dan tidak terstruktur,

maka dalam penelitian ini permasalahan yang akan diteliti hanya sebatas rendahnya motivasi belajar siswa yang dikarenakan belum digunakannya strategi pembelajaran yang variatif dalam pembelajaran IPS di MI Wathoniyah Palembang.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan strategi *index card match* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang?
- b. Bagaimana penerapan strategi *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang?
- c. Bagaimana perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penerapan strategi *index card match* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

- b. Untuk mengetahui penerapan strategi *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang
- c. Untuk mengetahui perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan dan dijadikan literature untuk penelitian selanjutnya.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama di bangku kuliah. Sebagai calon guru peneliti mendapatkan referensi pengalaman dan modal untuk terjun ke dunia pendidikan di kemudian hari.

- 2) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang mengarah pada belajar siswa khususnya pelajaran IPS.

3) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan memperkaya strategi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Strategi *index card match* dan strategi *crossword puzzle* dapat digunakan guru sebagai acuan perbaikan pembelajaran dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa.

4) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mengajarkan siswa mengenai pentingnya pembelajaran IPS. Penerapan strategi pembelajaran ini dalam kegiatan pembelajaran di kelas diharapkan mampu mengurangi kejenuhan siswa dalam penyampaian materi yang disampaikan oleh guru, serta memberikan motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran.

D. Tinjauan Kepustakaan

Tinjauan pustaka adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan.⁵ Secara bahasa, kajian pustaka adalah proses melakukan penyelidikan, penelaahan terhadap satu tulisan, karangan, buku mengenai suatu bidang tertentu ataupun topik, gejala dan kejadian. Sehubungan dengan penulisan skripsi tentang perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam

⁵ Tim Penulis, *Pedoman Penyusunan dan Penulisan Skripsi Program Studi PGMI*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2014), hlm.9

pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini :

Pertama, Riyanto Handoyo pada tahun 2014 dalam skripsinya yang berjudul “Perbedaan Strategi *Make a Match* dengan *Index Card Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran IPS Kelas VIII di MTs Yapi Pakem”.⁶ Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan penggunaan strategi *make a match* dibandingkan strategi *index card match*. Persentase peningkatan motivasi belajar siswa yang menggunakan strategi *make a match* lebih tinggi yakni sebesar 16% sedangkan strategi *index card match* hanya sebesar 13%. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa strategi *make a match* lebih tinggi dibandingkan dengan strategi *index card match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari penelitian di atas maka terdapat persamaan dan perbedaan. Ada pun persamaannya terletak pada strategi yang diambil yaitu *index card match*, motivasi belajar serta dalam pembelajaran IPS. Sedangkan perbedaannya terletak pada strategi *make a match*, kelas yang diambil yaitu VIII, serta penelitian PTK.

Kedua, Pebriyanti Wahyuningsih pada tahun 2013 dalam skripsinya yang berjudul “Studi Komparasi Strategi *Index Card Match* dengan Strategi *Everyone*

⁶ Rian Handoyo, “Perbedaan Strategi *Index Card Match* dengan *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTs Yapi Pakem”. Skripsi Sarjana Pendidikan, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

Is a Teacher Here terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Bratan II”.⁷ Penelitian ini menjelaskan bahwa hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri Bratan II No. 170 Surakarta yang menggunakan strategi *everyone is a teacher here* mendapatkan nilai rata-rata 79,75 sedangkan hasil belajar IPS kelas IV yang menggunakan strategi *index card match* mendapatkan nilai rata-rata 74,75. Dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar IPA kelas IV yang menggunakan strategi *everyone is a teacher here* dengan strategi *index card match*, dengan nilai rata-rata strategi *everyone is a teacher here* lebih tinggi dibandingkan dengan strategi *index card match*.

Dari penelitian di atas maka terdapat persamaan dan perbedaan. Ada pun persamaannya terletak pada strategi yang diambil yaitu *index card match*, sedangkan perbedaannya terletak pada strategi *everyone is a teacher here* dan pada hasil belajar IPA kelas IV.

Ketiga, Husna Yusrina dalam skripsinya tahun 2015 yang berjudul “Studi Komparasi Penerapan Strategi *Index Card Match* dan Bermain Jawaban terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDIT Hidayah Ngawen”.⁸ Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa hasil belajar IPA kelas III SDIT Hidayah Ngawen yang menggunakan strategi *index card match* mendapatkan nilai rata-rata 82,61 sedangkan hasil belajar IPA kelas III yang menggunakan strategi bermain

⁷Pebriyanti Wahyuningsih, “ “Studi Komparasi Strategi *Index Card Match* dengan Strategi *Everyone Is a Teacher Here* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Bratan II”.Skripsi Sarjana Pendidikan, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah,2013)

⁸ Husna Yusrina, “ Studi Komparasi Penerapan Strategi *Index Card Match* dan Bermain Jawaban terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDIT Hidayah Ngawen”. Skripsi Sarjana Pendidikan, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah,2015)

jawaban mendapatkan nilai rata-rata 75. Dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar IPA kelas III SDIT Hidayah Ngawen yang menggunakan strategi *index card match* dengan strategi bermain jawaban, dengan nilai rata-rata strategi *index card match* lebih tinggi dibandingkan dengan strategi bermain jawaban.

Dari penelitian di atas maka terdapat persamaan dan perbedaan. Ada pun persamaannya terletak pada strategi yang diambil yaitu *index card math*, sedangkan perbedaannya terletak pada strategi bermain jawaban dan pada hasil belajar IPA.

Keempat, Siti Aisyah dalam skripsinya tahun 2014 yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V di MIN Kolomayan Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014”. Yang menyatakan bahwa, penerapan strategi *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi kebebasan berorganisasi dengan pencapaian hasil belajar siswa 81,48% siswa atau sebanyak 22 siswa dari 27 siswa yang mencapai KKM pada siklus kedua.⁹

Dari penelitian di atas maka terdapat persamaan dan perbedaan. Ada pun persamaannya terletak pada penggunaan strategi *crossword puzzle*, sedangkan perbedaannya terletak pada hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran PKn.

Kelima, Fidiana Astutik dalam skripsinya tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) terhadap

⁹ Siti Aisyah, ”Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V di MIN Kolomayan Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014”, Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam, (Tulungagung: IAIN Tulungagung,2014)

Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus”. Yang menyatakan bahwa, strategi pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus dengan kesimpulan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* ditinjau dari perasaan senang, perhatian, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan ketertarikan siswa, sehingga hasil belajar siswa cenderung lebih tinggi dari sebelum diterapkannya strategi *crossword puzzle*.¹⁰

Dari penelitian di atas maka terdapat persamaan dan perbedaan. Ada pun persamaannya terletak pada strategi yang diambil yaitu *crossword puzzle*, motivasi belajar, serta dalam pembelajaran IPS. Sedangkan perbedaannya terletak pada kelas yang diambil yaitu kelas V.

Keenan, Theresia Sutanti dalam skripsinya tahun 2015 yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Suryodiningratan II Yogyakarta”. Yang menyatakan bahwa, penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Suryodiningratan II

¹⁰ Fidiana Astutik, “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus”. Skripsi Sarjana Pendidikan, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2014)

Yogyakarta, dengan peningkatan prestasi belajar IPS siswa sebesar 86,95% atau sebanyak 16 siswa dari 20 siswa yang mencapai KKM pada siklus kedua.¹¹

Dari penelitian di atas maka terdapat persamaan dan perbedaan. Ada pun persamaannya terletak pada strategi yang diambil yaitu *index card match* terhadap motivasi belajar, dan mata pelajaran IPS, sedangkan perbedaannya terletak pada belajar kelas V.

Dengan melihat hasil penelitian sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa belum ada yang melakukan penelitian tentang perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Karena yang diteliti oleh peneliti terdahulu adalah, yang pertama mengenai “Perbedaan Strategi *Make a Match* dengan *Index Card Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas III di MTs Yapi Pakem”, yang kedua mengenai “Studi Komparasi Strategi *Index Card Match* dengan Strategi *Everyone Is a Teacher Here* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Bratan II”, yang ketiga mengenai “Studi Komparasi Penerapan Strategi *Index Card Match* dan Bermain Jawaban terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDIT Hidayah Ngawen”, yang keempat mengenai “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan

¹¹ Theresia Sutanti, “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Suryodiningratan II Yogyakarta”, Skripsi Sarjana Pendidikan, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)

Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V di MIN Kolomayan Wonodadi Blitar Tahun 2013/2014”, yang kelima mengenai “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus, dan yang keenam mengenai “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Suryodiningritan II Yogyakarta”. Sehingga peneliti berkesimpulan bahwa belum ada yang melakukan penelitian tentang perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

E. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan uraian singkat tentang teori yang dipakai dalam penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian.¹² Sugiyono dalam bukunya yang berjudul Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D, mengatakan bahwa deskripsi teori adalah teori-teori yang relevan yang dapat digunakan untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti, serta dasar untuk memberi jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan, dan penyusunan instrument penelitian.¹³ Kerangka teori yang penulis jadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian adalah konsep tentang perbandingan strategi *index card*

¹² Tim Penulis, *Pedoman Penyusunan dan Penulisan Skripsi Program Studi PGMI*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2014), hlm. 9

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm.283

match dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

1. Strategi *Index Card Match*

a. Pengertian

Strategi *index card match* dikenal juga dengan istilah “mencari pasangan kartu”. *Index card match* adalah strategi pembelajaran yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya.¹⁴ Agus Suprijono di dalam bukunya yang berjudul *cooperative learning teori dan aplikasi PAIKEM* juga menyebutkan bahwa strategi *index card match* adalah strategi mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya.¹⁵

Dalam strategi pembelajaran *index card match* ini terdapat aktivitas memperhatikan, bertanya, mendengarkan uraian, bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal, dan bersemangat yang akan dilakukan oleh siswa. Dalam strategi pembelajaran *index card match* ini siswa diminta untuk belajar secara aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa diminta untuk mencari tahu dan aktif untuk menemukan pasangan kartu yang telah diterima.

¹⁴ Sofan Amri, *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Prestasi PustakaRaya, 2015), hlm.43

¹⁵ Agus Suprijono, *Cooperative learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Cet.XIV, (Yogyakarta Pustaka Pelajar, 2015), hlm.139

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi *index card match* adalah strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk meninjau ulang kembali materi pelajaran dengan cara mencari pasangan kartu indeks atau mencocokkan kartu indeks.

b. Tujuan

Strategi ini memberi kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada kawan sekelas.¹⁶ Strategi pembelajaran *index card match* memungkinkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kelompok. Hal senada juga dikemukakan oleh Melvin L Silberman, *index card match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran.¹⁷

Namun, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberikan tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan dari strategi *index card match* adalah untuk meninjau ulang materi pelajaran serta memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

¹⁶ Harumni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), hlm.162

¹⁷ Melvin L Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Cet.VIII, (Bandung: Nuansa Cendikia, 2013), hlm.250

c. Langkah-Langkah

Terdapat beberapa langkah-langkah dalam penerapan strategi *index card match*, sebagai berikut:

1. Guru dapat menyiapkan potongan-potongan kertas (kartu indeks) sejumlah siswa yang telah ditulis pertanyaan dan jawaban
2. Guru mengocok semua kartu indeks sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban
3. Siswa diminta untuk mengambil satu kartu *indeks* yang telah tercampur
4. Meminta siswa untuk menemukan pasangan kartu indeks mereka dan meminta siswa untuk duduk berdekatan tanpa memberitahu tulisan yang siswa dapatkan pada kartu kepada pasangan lain
5. Memberi kesempatan kepada pasangan siswa untuk membacakan pertanyaan yang mereka dapatkan yang kemudian akan dijawab oleh pasangan lain
6. Membuat klarifikasi dan kesimpulan.¹⁸

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat enam langkah-langkah dalam penerapan strategi *index card match* dalam pembelajaran yang dimulai dari persiapan yang harus dilakukan oleh guru dalam membuat dan menyusun kartu indeks berupa pertanyaan dan jawaban, kemudian membagikan kartu indeks pada setiap siswa, selanjutnya meminta siswa untuk menemukan pasangan kartu lalu membacakan pertanyaan yang mereka dapatkan sedangkan pasangannya diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut, langkah akhir adalah guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.

¹⁸ *Ibid*, hlm.250-251

2. Strategi *Crossword Puzzle*

a. Pengertian

Crossword puzzle (teka-teki silang) merupakan jenis permainan kata. *Crossword puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*, strategi ini diklasifikasikan oleh Melvin L. Silberman pada *active learning* bagian keempat yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak lupa”.

Crossword puzzle adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan.¹⁹ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *crossword puzzle* merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara kotak-kotak yang menurun dan mendatar, dan siswa harus memberi jawaban atas isian yang pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia sesuai dengan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan oleh guru.

b. Tujuan

Tujuan dari strategi *crossword puzzle* adalah memperkenalkan kata-kata baru kepada anak.²⁰ *Crossword puzzle* (teka-teki silang) termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun Koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus

¹⁹ Danang Irawan Sopyan, *TTS dan Sudoku*, (Jakarta: Puspa Swara, 2015), hlm.2

²⁰ Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), hlm.43

untuk mengasah otak. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media soal-soal bagi siswa. Dengan harapan dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS.

c. Langkah-langkah

Menggunakan teka-teki silang dalam pembelajaran memiliki dua konsekuensi: *pertama*, guru dituntut kreatif dalam membuat pola TTS berikut pertanyaan-pertanyaann mendatar dan menurun agar saling terkoneksi antarsatu jawaban, *kedua*, siswa dituntut mengetahui banyak mengenai informasi materi yang menjadi fokus pertanyaan.²¹ Prosedur penerapan *crossword puzzle* antara lain:

1. Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan,
2. Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana
3. Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang
4. Bagikan teka-teki silang kepada siswa, baik secara perorangan maupun kelompok
5. Tetapkan batas waktu²²

3. Motivasi Belajar

Dalam suatu pembelajaran adanya motivasi sangat diperlukan oleh setiap siswa. Pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik apabila siswa tidak memiliki motivasi belajar. Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan

²¹ Alamsyah Said & Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hlm.101

²² Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Cet.XI, (Bandung: Nuansa Cendikia, 2014), hlm.256-257

sesuatu untuk mencapai tujuan.²³ McDonald mendefinisikan motivasi sebagai perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi mencapai tujuan.²⁴

Motivasi belajar sangat memegang peran penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai suatu hal yang dapat menumbuhkan semangat untuk belajar, rasa senang dalam mengikuti pelajaran, rasa tertarik terhadap suatu mata pelajaran, dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu hal yang belum dipahami oleh siswa. Siswa yang belajar dengan motivasi yang tinggi, akan melaksanakan kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh dan semangat. Begitu pula sebaliknya, apabila siswa belajar dengan motivasi yang rendah maka siswa tersebut akan malas dan tidak memiliki semangat untuk belajar.

Seorang guru terhadap sikap seorang anak merupakan pengaruh yang sangat kuat, karena dapat dipastikan seorang guru akan berusaha sekuat tenaga menanamkan sikap positif diri pada anak didiknya, seperti yang diketahui masa sekolah merupakan lahan yang paling subur untuk membentuk kepribadian anak.²⁵

Motivasi itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu agar mencapai sebuah tujuan. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat

²³Faisal Abdullah, *Motivasi Anak dalam Belajar*, (Palembang: Noer Fikri Offset, 2014), hlm.5

²⁴ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.308

²⁵ Sondang P. Siagian, *Teori Motivasi dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm.120

dalam individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.²⁶ Motivasi memiliki peran penting dalam pembelajaran. motivasi ini memiliki pengaruh yang besar terhadap proses belajar siswa.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar.²⁷ Motivasi akan dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan dapat memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan dihendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis bersifat non-intelektual. Dikaitkan dengan kegiatan belajar, motivasi menjadi pendorong bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar.²⁸ Adanya motivasi belajar akan membuat siswa melakukan tindakan yang mengarah kepada tujuan belajar.

Siswa yang telah termotivasi dalam belajar dapat dilihat dari ciri-ciri siswa tersebut. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.²⁹

²⁶ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm.3

²⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2014), hlm.75

²⁸ *Ibid*

²⁹ *Ibid*, hlm.83

Terdapat 5 hal yang menjadi indikator dalam motivasi belajar siswa, antara lain:

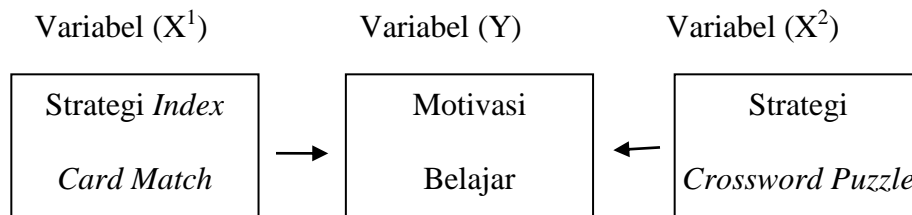
1. Adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan
2. Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan
3. Adanya harapan dan cita-cita
4. Penghargaan dan penghormatan atas diri
5. Adanya lingkungan kegiatan yang menarik.³⁰

F. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian atau sering dinyatakan sebagai faktor-faktor yang berperan penting dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti.³¹

Agar tergambar dengan jelas apa yang peneliti maksudkan, maka variabel dalam penelitian ini adalah:



Perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

³⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm.10

³¹ Tim Penulis, *Pedoman Penyusunan dan Penulisan Skripsi Program Studi PGMI*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2014), hlm.9

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti atau memspesifikan kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut.³²

Untuk memperjelas kajian mengenai “perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang” sekaligus membatasi kajiannya, meliputi:

a. Strategi

Yang dimaksud dengan strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan.³³ Yang dimaksud dengan strategi dalam penelitian ini adalah pola yang direncanakan dan ditetapkan oleh peneliti dalam pembelajaran IPS pada materi *jenis-jenis pekerjaan dan pentingnya semangat bekerja* untuk melihat perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

³² *Ibid*, hlm.15

³³ Abdul Majid, *strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.3

b. *Index Card Match*

Index card match (pencocokan kartu indeks) merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran.³⁴ Yang dimaksud *index card match* dalam penelitian ini adalah cara belajar aktif yang dilakukan dengan cara mencari pasangan kartu indeks yang dibagikan kepada siswa, sebagian siswa mendapat kartu berupa pertanyaan dan sebagian lagi mendapat kartu jawaban. Langkah-langkah *index card match* dalam penelitian ini adalah peneliti:

- 1) Menyampaikan materi secara umum,
- 2) Menjelaskan dan mengarahkan mengenai langkah-langkah pembelajaran strategi *index card match*
- 3) Membagi siswa ke dalam 2 kelompok besar
- 4) Membagikan kartu indeks kepada siswa
- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencermati kartu indeks
- 6) Membimbing siswa untuk menemukan kartu indeks pasangan masing-masing
- 7) Membimbing siswa yang telah menemukan kartu indeks pasangan masing-masing untuk duduk berpasangan
- 8) Menunjuk pasangan siswa untuk membacakan pertanyaan yang didapat dan dijawab oleh pasangan siswa lain

³⁴ Melvin L Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Cet.VIII, (Bandung: Nuansa Cendikia, 2013), hlm.250

9) Membimbing siswa untuk mengklarifikasikan jawaban.

c. *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle (teka-teki silang) adalah suatu permainan yang kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan.³⁵ *Crossword puzzle* dalam penelitian ini maksudnya adalah cara belajar aktif dengan cara mengisi kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar dan siswa harus mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang guru berikan, jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia, pertanyaan dan jawaban keterkaitan dengan materi *jenis-jenis pekerjaan* dan *pentingnya semangat bekerja*.

Adapun langkah-langkah penerapan *crossword puzzle* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) menyampaikan materi secara umum, 2) menjelaskan dan mengarahkan mengenai langkah-langkah pembelajaran strategi *crossword puzzle*, 3) membagi kelas menjadi 6 kelompok, 4) membagikan kertas yang berisi daftar pertanyaan yang harus dijawab pada kotal isian mendatar dan menurun, 5) menetapkan batas waktu, 6) memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada di lembar *crossword puzzle* (TTS), 7) membimbing siswa untuk mengklarifikasi jawaban.

³⁵ Danang Irawan Sopyan, *TTS dan Sudoku*, (Jakarta: Puspa Swara, 2015), hlm.2

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.³⁶ Dalam penelitian ini motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari luar diri siswa (eksternal) yang akan membuat siswa melakukan tindakan yang mengarah pada tujuan pembelajaran, yang dapat dilihat dari:

1. Siswa tekun mengerjakan tugas pada pembelajaran IPS
2. Tertarik pada pembelajaran IPS
3. Mengajukan pertanyaan pada saat pelajaran IPS
4. Memperhatikan ketika guru menjelaskan
5. Semangat dalam mengikuti pelajaran IPS
6. Senang memecahkan soal-soal IPS
7. Mempertahankan jawaban
8. Senang mengikuti pelajaran IPS

G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu fenomena atau pernyataan penelitian yang dirumuskan setelah peneliti mengkaji suatu teori-teori:³⁷

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

³⁶ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm.23

³⁷ Syaipul Annur, *Metodologi Penelitian Pendidikan Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2005), hlm.61

H_a : Terdapat perbandingan antara strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

H₀ : Tidak terdapat perbandingan antara strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

H. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³⁸

a. Desain Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”, maka penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen semu (*Quasi-Experiment*). Penelitian ini dikatakan eksperimen semu karena dalam penelitian ini tidak semua variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen dapat dikontrol.³⁹

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm.8

³⁹ *Ibid*, hlm.77

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan dengan membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang menerima perlakuan lain. Desain penelitian ini adalah *Nonequivalent control group design*.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*, sebelum melakukan penelitian, peneliti harus melakukan *pretest* terlebih dahulu dan nantinya pada akhir pertemuan diberikan *post test*.

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis data

1) Data kuantitatif

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif, yaitu hasil angket kepada siswa tentang motivasi belajar siswa ketika diterapkan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

2) Data kualitatif

Data kualitatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah observasi terhadap proses belajar mengajar dalam penerapan strategi *index card*

match dan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas III MI Wathoniyah Palembang.

b. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini adalah tempat darimana data dapat diperoleh. Penentuan sumber data penelitian merupakan suatu bagian dalam penelitian memiliki kedudukan yang penting dikarenakan sumber data penelitian memberikan data tentang variabel yang diamati oleh peneliti. Adapun penentuan sumber data ini berdasarkan *purposive sample* yaitu pemilihan sekelompok sumber data yang dianggap memiliki informasi untuk memahami masalah peneliti. Dalam penelitian ini dibagi atas dua macam:

1) Sumber data primer

Sumber data primer berupa data yang dihimpun dari guru mata pelajaran IPS dan siswa mengenai motivasi belajar dengan penerapan strategi *index card match* dan *crossword puzzle*.

2) Sumber data sekunder

Sumber data sekunder yaitu data yang diperoleh dari arsip-arsip, dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian ini diperoleh melalui metode dokumentasi.

3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di kelas IIIA dan IIIB di MI Wathoniyah Palembang, jumlah siswa kelas IIIA berjumlah 28 dan IIIB berjumlah 28, yang keseluruhan siswa kelas IIIA dan IIIB berjumlah 56 siswa.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*. Menurut Sugiono, *sampling purposive* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan pertimbangan hasil observasi awal motivasi siswa pada saat proses pembelajaran. Sampel dalam penelitian ini mengambil keseluruhan jumlah populasi siswa kelas IIIA dan kelas IIIB yaitu berjumlah 56 siswa kelas III di MI Wathoniyah Palembang.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan mengenai motivasi belajar siswa selama pembelajaran IPS berlangsung baik ketika diterapkan strategi *index card match* maupun *crossword puzzle*.

b. Angket

Dalam penelitian ini siswa dijadikan sebagai responden untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Angket digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Angket ini berupa angket tertutup, dengan ketentuan subjek penelitian hanya diizinkan untuk memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Skala pengukuran dalam angket penelitian ini menggunakan skala *likert*, dengan alternative jawaban yaitu selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD) dan tidak pernah (TP). Pilihan respon skala empat

digunakan agar tidak ada peluang bagi responden untuk bersikap netral sehingga memaksa responden untuk menentukan sikap terhadap fenomena social yang ditanyakan. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa.

c. Dokumentasi

Dalam penelitian ini metode dokumentasi yang digunakan adalah foto siswa-siswa kelas IIIA dan IIIB untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa ketika diterapkan strategi *index card match* dan *crossword puzzle* yang dijadikan sebagai bahan perlengkapan data, serta silabus IPS dan data sejarah MI Wathoniyah Palembang.

5. Teknik Analisis Data

a. Untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana penerapan strategi *index card match* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, peneliti menggunakan rumus TSR (tinggi, sedang, rendah)

Rumus :

$$M_x + 1.SD_x$$

—————→ Tinggi

Antara $M_x - 1.SD_x$ dan $M_x + 1.SD_x$

—————→ Sedang

$$M_x - 1.SD_x$$

—————→ Rendah

- b. Untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana penerapan strategi *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, penulis menggunakan rumus TSR (tinggi, sedang, rendah)

Rumus :

$$Mx + 1.SDx$$

—————→ Tinggi

Antara $Mx - 1.SDx$ dan $Mx + 1.SDx$

—————→ Sedang

$$Mx - 1.SDx$$

—————→ Rendah

- c. Untuk menjawab pertanyaan bagaimana perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, peneliti menggunakan uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui terdapat tidaknya perbandingan motivasi belajar siswa yang menggunakan strategi *index card match* dan *crossword puzzle*. Dalam penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t (uji perbandingan) untuk dua sampel independen. Keriteria penerimaan atau penolakan H_o pada taraf signifikan 0,05 adalah jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Akan tetapi jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak.

I. Sistematika Pembahasan

Sebagai upaya untuk memudahkan alur pembahasan dalam penelitian ini, maka peneliti urutkan sistematika pembahasan penelitian ini sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, pembahasan dalam bab ini meliputi latar belakang masalah, permasalahan, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan kepustakaan, kerangka teori, variabel dan definisi operasional, hipotesis, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan teori tentang teori-teori strategi *index card match*, *crossword puzzle*, dan motivasi belajar siswa. Bagian ini membahas tentang pengertian, tujuan, langkah-langkah serta kelebihan dan kelemahan.

BAB III Kondisi MI Wathoniyah Palembang, yaitu gambaran umum Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Bagian ini menguraikan sejarah umum MI Wathoniyah Palembang, visi, misi dan tujuan, keadaan guru dan tenaga administrasi, sarana dan prasarana sekolah, keadaan siswa MI Wathoniyah Palembang.

BAB IV Hasil dan pembahasan. Membahas mengenai analisis data, bagaimana penerapan strategi *index card match* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, bagaimana penerapan strategi *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, bagaimana perbandingan strategi *index card match*

dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran

IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

BAB V Penutup, simpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Strategi Pembelajaran

Merencanakan pembelajaran tidak terlepas dari penerapan strategi pembelajaran yang merupakan perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Penerapan strategi pembelajaran juga merupakan perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran terdiri dari berbagai variasi. Guru dapat menerapkan beberapa variasi dari strategi pembelajaran di sesuaikan dengan kondisi kelas dan karakteristik peserta didik. Hal terpenting dari penerapan strategi pembelajaran adalah guru mampu menguasai langkah-langkah dari strategi pembelajaran tersebut.

Strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan.⁴⁰ Menurut Hamruni, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁴¹ Menurut Abdul Majid, strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah atau teori belajar tertentu.

⁴⁰ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2014), hlm.3

⁴¹ Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), hlm.1-2

Berikut pendapat beberapa ahli berkaitan dengan pengertian strategi pembelajaran:

1. Kemp menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.
2. Komza, secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
3. Gerlach dan Ely, menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam strategi pembelajaran dimaksud melalui sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.
4. Dick dan Carey, menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.⁴²

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan rencana atau rangkaian kegiatan yang didalamnya termasuk pengaturan program pembelajaran, penggunaan metode, penggunaan fasilitas dan sumber belajar, yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat dicapai dengan efektif dan efisien.

⁴² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2014), hlm.7-8

1. Strategi *Index Card Match*

a. Pengertian *Index Card Match*

Index card match merupakan cara yang aktif dan menyenangkan untuk mempelajari kembali materi pelajaran. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan member 'pertanyaan kuis kepada temannya'.⁴³ Hisyam Zaini dan Agus Suprijono memaparkan hal serupa yaitu bahwa *index card match* merupakan "strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya". Tidak jauh berbeda dengan Harumni yang memaparkan bahwa *index card match* adalah "cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran".

Dalam strategi pembelajaran *index card match* ini terdapat aktivitas memperhatikan, bertanya, mendengarkan uraian, bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal, dan bersemangat yang akan diakukan oleh siswa. Dalam strategi pembelajaran *index card match* ini siswa diminta untuk belajar secara aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa diminta untuk mencari tahu dan aktif untuk menemukan pasangan kartu yang telah diterima.

Berdasarkan pendapat di atas, maka yang dimaksud strategi *index card match* adalah strategi yang menyenangkan dengan menggunakan kaitu indeks, sehingga proses pembelajaran akan terkonsep menjadi bermain sambil belajar.

⁴³ Melvn, L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung, Nuansa Cendekia,2014), hlm. 256.

Dalam penelitian ini pembelajaran dikonsepsi menjadi permainan kartu indeks berpasangan. Dengan demikian, diharapkan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

b. Tujuan

Strategi ini memberi kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada kawan sekelas.⁴⁴ Strategi pembelajaran *index card match* memungkinkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kelompok. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Mel Silberman *index card match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran.⁴⁵

Namun, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberikan tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan yang akan diajarkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan dari strategi *index card match* adalah untuk meninjau ulang materi pelajaran serta memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam penelitian ini strategi *index card match* bertujuan sebagai cara pembelajaran aktif dan menyenangkan yang diterapkan

⁴⁴ Harumni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), hlm. 162

⁴⁵ Melvin L. Silberman. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Cel. VIII, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013), hlm. 250

guru untuk memberikan motivasi terhadap peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas III.

c. Langkah-langkah

Melvin 1. Silberman memaparkan prosedur strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* sebagai berikut:

- 1) Pada kartu indeks yang terpisah, tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- 2) Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
- 3) Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- 4) Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapat pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapatkan kartu jawabannya.
- 5) Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (Katakan pada mereka untuk tidak mengiringkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka.)
- 6) Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.⁴⁶

Hal senada juga disampaikan oleh Hartmni dalam bukunya yang berjudul “Strategi pembelajaran”, ia menyebutkan terdapat langkah-langkah dalam penerapan *index card match*, yaitu:

- 1) Pada kartu indeks yang terpisah, tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- 2) Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
- 3) Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- 4) Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan

⁴⁶ *Ibid*, hlm, 250-251

latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapat pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapatkan kartu jawabannya.

- 5) Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama.⁴⁷

Agus Suprijono mengemukakan langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran *index card match* sebagai berikut:

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
- 2) Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 6) Bagi setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Sebagian peserta didik akan mendapatkan soal dan sebagian yang lain akan mendapatkan jawaban.
- 7) Yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- 8) Setelah semua peserta didik menemukan pasangan, dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- 9) Akhiri proses pembelajaran dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.⁴⁸

⁴⁷ Harumni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), hlm.162.

⁴⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset,2014),hlm.138-

Mengacu pada pendapat Melvin, L. Silberman, Harumni dan Agus Suprijono, maka langkah-langkah dalam penelitian ini disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Membuat potongan kertas (kartu) sejumlah 28 potong (sesuai jumlah siswa kelas IIIA).
- 2) Menuliskan pertanyaan teikait materi pada 14 kartu. Masing-masing kartu berisi satu pertanyaan.
- 3) Menuliskan jawaban atas pertanyaan pada 14 kartu.
- 4) Sebelum memulai permainan, guru menjelaskan aturan dan langkah-langkah yang harus diikuti siswa dalam permainan ini.
- 5) Mengocok semua kartu dan membagikannya kepada siswa
- 6) Masing-masing siswa mendapat satu kartu.
- 7) Meminta siswa yang mendapat kartu pertanyaan untuk berkeliling mencari kartu jawaban
- 8) Sedangkan siswa yang mendapat kartu jawaban duduk dibangkunya masing-masing.
- 9) Waktu yang diberikan untuk menemukan kartu pasangannya adalah kurang lebih 10 menit.

d. Kelebihan dan Kelemahan

Beny dalam skripsinya menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan *index card match* adalah sebagai berikut :

Kelebihan *index card match* adalah:

- 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- 4) Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mencapai taraf ketuntasan belajar
- 5) Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

Sedangkan kelemahan *index card match* adalah:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untirk
- 2) Menyelesaikan tugas dan presentasi.
- 3) Guru hanrs meluangkan waktu yang lebih lama untuk membuat persiapan.
- 4) Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.⁴⁹

Wahyuningsih berpendapat bahwa kelebihair dari ICM adalah pembelajaran menjadi menarik dan dapat mendorong siswa uirtuk terlibat atau terjun langsung kedalamnya, selain itu melatih siswa untuk saling bekerja sama siswa satu dengan siswa lain. Sedangkan untuk kelemahan dari ICM adalah penilaian antara yang aktif dan pasif disamakan karena sistem kerjanya berkelompok, selain itu adanya kemungkinan siswa untuk curang lebih besar.⁵⁰

Peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan *index card match* adalah mampu menumbuhkan kegembiraan, menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan

⁴⁹ Beny Hidayat, 2016. "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn Semester Genap Kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara Tahun Pelajaran 2015/2016". (Online) [http:// digilib.unila.ac.id/pdf](http://digilib.unila.ac.id/pdf). 27 November 2016, hlm.36.

⁵⁰ Wahyuningsih 2014 Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MtsN Salatiga". Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga. (Onlhie) <http://repositoty.uksw.edu/bitstream> pdf 27 November 2016, hlm. 15.

kelemahan *index card match* adalah membutuhkan waktu yang lama bagi guru untuk membuat persiapan dan membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas.

2. Strategi *Crossword Puzzle*

a. Pengertian

Crossword puzzle (teka-teki silang) merupakan jenis permainan kata. *Crossword puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*, strategi ini diklasifikasikan oleh Melvin Silberman pada *active learning* bagian keempat yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak lupa”.

Crossword puzzle adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun.⁵¹ Sebagai contoh: pertanyaan satu mendatar; Nama Ibukota negara Indonesia, jawab; Jakarta. Menggunakan *crossword puzzle* dalam pembelajaran memiliki dua konsekuensi: *pertama*, guru dituntut kreatif dalamr membuat model TTS berikut pertanyaan-pertanyaan mendatar dan menurun agar saling terkoneksi antar satu jawaban, *kedua*; siswa dituntut mengetahui banyak mengenai informasi materi yang menjadi fokus pertanyaan.⁵²

⁵¹ Alamsyah Syaid & Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm.101

⁵² *Ibid*

b. Tujuan

Tujuan dari strategi *crossword puzzle* adalah memperkenalkan kata-kata baru kepada anak.⁵³ *Crossword puzzle* (teka teki silang) termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus untuk mengasah otak. *Crossword puzzle* (teka teki silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media latihan soal-soal bagi siswa. Dengan harapan dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS

Siti Aisyah dalam penelitiannya mengatakan bahwa *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang 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.⁵⁴

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan strategi *crossword puzzle* adalah untuk meninjau ulang materi yang telah disampaikan guru agar dapat memudahkan siswa dalam mengingat kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya, yang dalam penelitian ini bertujuan untuk

⁵³ Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), hlm.43

⁵⁴ Siti Aisyah, "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V di MIN Kalimayan Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014" (Online). <http://repo.iain-Ulungagung.ac.id>, 27 November 2016, hlm.46.

memotivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.

c. Langkah-langkah

Langkah-langkah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan,
- 2) Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana
- 3) Susunlah kata-kata pemandu pengisiir teka-teki silang
- 4) Bagikan teka-teki silang kepada siswa, baik secara perorangan maupun kelompok
- 5) Tetapkan batas waktu.⁵⁵

Alamsyah dan Budimanjaya dalam bukunya yang berjudul 95 strategi mengajar, menyebutkan prosedur penerapan *crossword puzzle* antara lain:

- 1) Penggunaan teka-teki silang sebaiknya digunakan setelah materi diajarkan/ siswa sudah mempelajari materi
- 2) Susun daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan ditampilkan dalam teka-teki silang
- 3) Buat jawaban dari semua pertanyaan untuk memudahkan menyusun susunan kotak teka-teki silang
- 4) Kategorikan pertanyaan dalam kelompok pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun, dimana jumlah pertanyaan menurun dan mendatar sama.
- 5) Koneksikan setiap jawaban-jawaban mendatar dan menurun
- 6) Perhatikan jawaban mendatar dan menurun yang beririsan dan saling mengisi
- 7) Agar lebih mudah, terlebih dahulu buatlah skema susunan kotak sejumlah pertanyaan mendatar terkecil sampai terbesar
- 8) Membuat lembaran teka-teki dalam bentuk pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun.⁵⁶

⁵⁵ Melvin L. Silberman, *Active Learning* 101 Cara Belajar Siswa Aktif. (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), hlm.256-257.

⁵⁶ *Ibid*, hlm. 102

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa langkah-langkah dalam penerapan strategi *crossword puzzle*, dalam penelitian ini langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan daftar pertanyaan yang telah disusun dalam bentuk teka-teki silang, dengan pertanyaan yang mendatar dan menurun dalam sebuah kertas.
- 2) Terlebih dahulu guru menjelaskan materi ajar kepada peserta didik
- 3) Membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa.
- 4) Membagikan kertas yang berisikan daftar pertanyaan mendatar dan menurun kepada setiap kelompok, dengan jumlah pertanyaan yang sama.
- 5) Menetapkan batas waktu
- 6) Mengajak siswa menjawab pertanyaan yang telah didapatkan.

d. Kelebihan dan Kelemahan

Kelebihan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengukur tingkat kemampuan siswa
- 2) Melibatkan partisipasi siswa secara langsung
- 3) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan⁵⁷

⁵⁷ Variningtyas Sepzyana. 2013. Kelebihan dan Kelemahan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. (Online) <http://www.referensimakalah.com/2013/01/strategi-pembelajaran-crosswordpuzzle.html> diakses 10 November 2016.

Kelemahan Strategi Pembelajaran *crossword puzzle* adalah sebagai berikut:⁵⁸

- 1) Menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang memiliki kemampuan rendah.
- 2) Partisipasi siswa dalam mata pelajaran kurang maksimal.
- 3) Membutuhkan persiapan instrumen yang lama

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelebihan *crossword puzzle* adalah guru akan mengetahui seberapa jairh tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa tentang materi yang telah disampaikan. Hal ini menjadi bahan evaluasi bagi guru apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum.

Sedangkan kelemahan pada strategi *crossword puzzle* masih dapat diatasi atau diminimalkan. Bagi siswa yang kurang akan tingkat kemampuannya, siswa diharuskan belajar di rumah terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran. Sehingga sebelum, mendapatkan penjelasan materi dari guru, siswa telah mempunyai gambaran atau telah menguasai materi pelajaran.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Dalam suatu pembelajaran adanya motivasi sangat diperlukan oleh setiap siswa. Pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik apabila siswa tidak memiliki motivasi belajar. Motivasi belajar sangat memegaing peran penting dalam proses

⁵⁸ *Ibid*

pembelajaran, yaitu sebagai suatu hal yang dapat menumbuhkan semangat untuk belajar, rasa senang dalam mengikuti pelajaran, rasa tertarik terhadap suatu mata pelajaran, dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu lral yang belum dipahami oleh siswa.

Siswa yang belajar dengan motivasi yang tinggi, akan melaksanakan kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh dan semangat. Begitu pula sebaliknya, apabila siswa belajar dengan motivasi yang rendah maka siswa tersebut akan malas dan tidak memiliki semangat untuk belajar.

Motivasi itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu agar mencapai sebuah tujuan. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.⁵⁹ Motivasi memiliki peran penting dalam pembelajaran. Motivasi ini memiliki pengaruh yang besar terhadap proses belajar siswa. Sardiman mengemukakan bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa, yang menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar.⁶⁰ Motivasi akan dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan dapat memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dihendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis bersifat non-intelektual. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas

⁵⁹ Hamzah. B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm.3

⁶⁰ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2014), hlm.75

dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah semua hal yang menunjukkan pada proses gerak dan dorongan dalam diri manusia untuk melakukan proses perubahan tingkah laku yang menyangkut kegiatan belajar sehingga tujuan subjek belajar tercapai. Dikaitkan dengan kegiatan belajar, motivasi menjadi pendorong bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Ciri-ciri atau Indikator Motivasi

Siswa yang telah termotivasi dalam belajar dapat dilirrat dari ciriciri siswa tersebut. Menurut Sardiman, motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:⁶¹

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan.
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Menurut Hamzah B. Uno ada beberapa indikator atau unsur yang mendukung motivasi belajar. Indikator tersebut antara lain:⁶²

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorogan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya ke-giatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif,

⁶¹ *Ibid*, hlm.83

⁶² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm.23

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, motivasi belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat dari tekun dalam menghadapi trrgas dan kesulitan, senang bekerja mandiri, mempunyai keinginan untuk berhasil, dan selalu mengembangkan bakat. Siswa yang termotivasi dalam belajar memiliki ciri-ciri seperti diatas.

3. Fungsi Motivasi dalam Pembelajaran

Motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan tingginya motivasi siswa dapat memberikan banyak, manfaat. Berikut firngsi motivasi menurut Sardiman ada tiga, yaitu: ⁶³

- a. Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak di capai. Motivasi memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan nrmusan tujuan.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang akan dikerjakan dan menyisihkan pekerjaan-pekerjaan yang tidak bermanfaat.

Menurut Hamzah B. Uno, peranan penting motivasi dalam belajar dan pembelajaran antara lain: ⁶⁴

- a. Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar
- b. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai
- c. Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar
- d. Menentukan ketekunan belajar.

⁶³ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2014), hlm.85

⁶⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm.27

Berdasarkan fungsi atau peranan motivasi di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi adalah sebagai pendorong usaha dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang memuaskan. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun terutama didasari adanya motivasi, akan membuat seseorang yang belajar akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

4. Macam-macam Motivasi

Menurut Sardiman jenis motivasi dilihat dari dasar pembentukannya yaitu:⁶⁵

- a. Motif-motif bawaan
Motif-motif bawaan adalah motivasi yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Motif-motif ini seringkali disebut motif-motif yang disyaratkan secara biologis.
- b. Motif-motif yang dipelajari
Motif-motif yang dipelajari merupakan motivasi yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar, dorongan untuk mengajar, dan lain-lain.

Kemudian bentuk motivasi belajar di sekolah dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- a. Motivasi Intrinsik

Menurut Hamzah B. Uno, motivasi intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya.

Oemar Hamalik, berpendapat bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup di dalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan-tujuan belajar. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul sendiri dari siswa sendiri, misalkan, keinginan untuk mendapatkan

⁶⁵ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2014), hlm.86

keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan, sikap untuk berhasil, dan lain-lain.⁶⁶

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang hidup dan timbul dari dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar seperti, keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, serta mengembangkan sikap untuk berhasil,

b. Motivasi Ekstrinsik

Menurut Hamzah B. Uno, motivasi ekstrinsik timbul karena ada rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.⁶⁷ Menurut Oemar Hamalik, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar. Motivasi ekstrinsik meliputi aspek sarana belajar, lingkungan sekitar, dan guru.⁶⁸

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang timbul karena faktor-faktor dari luar. Motivasi ekstrinsik pada siswa ditunjukkan dengan siswa yang belajar karena ingin mendapat perhatian, pujian, dan ingin mendapat penghargaan atau hadiah. Setiap siswa tidak memiliki tingkat motivasi yang sama, maka motivasi ekstrinsik diperlukan dan dapat diberikan secara tepat.

⁶⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2012), hlm. 162

⁶⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm.4

⁶⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2012), hlm. 163

5. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar

Menurut Sardiman ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi belajar di sekolah, antara lain sebagai berikut:⁶⁹

- a. Memberi angka
- b. Hadiah
- c. Saingan/kompetisi
- d. *Ego-involvement*
- e. Memberi ulangan
- f. Pujian
- g. Hukuman
- h. Hasrat untuk belajar
- i. Minat
- j. Tujuan yang diakui.

Dari pendapat Sardiman di atas disimpulkan bahwa guru dapat melakukan hal-hal tersebut untuk memotivasi siswanya dalam pembelajaran. Dalam penelitian yang menggunakan strategi *index card match* dan *crossword puzzle* ini, hal-hal yang dapat guru lakukan untuk memotivasi siswa yaitu dengan cara memberikan angka, memberikan hadiah, mengadakan kompetisi, menumbuhkan rasa, percaya diri, menumbuhkan kesadaran akan pentingnya tugas, memberitahu hasil/nilai, memberi pujian, memberikan hukuman, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang jelas.

⁶⁹ Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2014), hlm. 92-95

6. Teori Penilaian Motivasi Belajar

Sikap, minat, bakat dan motivasi merupakan pengukuran dan penilaian pada ranah afektif.⁷⁰ Penilaian ranah afektif dilakukan dengan teknik non tes, sehingga dalam penelitian ini digunakan teknik non tes untuk melakukan penilaian terhadap motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran IPS berlangsung. Fajri Ismail dalam bukunya yang berjudul *pengantar evaluasi pendidikan* mengatakan bahwa:

Teknik non tes tidak berkaitan dengan benar atau salah, tetapi skala pengukurannya memiliki nilai positif dan negatif. Karena ukurannya pada rentang positif dan negatif, ketika sikap, minat dan motivasi berada pada rentang positif, menandakan siswa tersebut memiliki sikap yang positif terhadap sesuatu, berminat terhadap mata pelajaran yang sedang diajarkan dan memiliki motivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Sebaliknya, jika hasil pengukuran dan penilaian berada pada rentang negatif, ini berarti siswa tersebut memiliki sikap yang rendah terhadap sesuatu, kurang berminat terhadap mata pelajaran tertentu dan tidak memiliki motivasi dalam kegiatan mengajar.⁷¹

Ada pun beberapa teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi:

a. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Ada pun objek penelitian bersifat perilaku dan tindakan manusia, fenomena alam, proses

⁷⁰ Fajri Ismail, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Karya Sukses Mandiri, 2016), hlm. 139

⁷¹ *Ibid*

kerja, dan pengenalan responden kecil.⁷² Hal serupa juga dikatakan Sugiono, bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala- gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁷³ Fajri Ismail, sebagaimana mengutip pendapat Sugiono mengatakan bahwa:

Dalam segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi dua, *pertama* observasi berperan serta yaitu peneliti terlibat secara langsung dengan kegiatan sehari-hari obyek yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian. *Kedua* observasi non partisipan yaitu peneliti tidak terlibat langsung dan hanya sebagai pengamat independen.⁷⁴

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan kegiatan mengamati objek untuk memperoleh informasi mengenai kegiatan, gejala alam, atarrpun perilah manusia. Dalam penelitian ini penilaian observasi yang dimaksud adalah penilaian observasi mengenai proses penerapan strategi pembelajaran serta motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dari membuka pembelajaran hingga menutup pembelajaran dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran serta motivasi belajar siswa secara langsung dan dilengkapi dengair instrumen observasi daftar cek (*checklist*) dengan memberi centang (✓) pada kolom pilihan (ya/tidak) sesuai dengan pernyataan yang ada pada kolom pernyataan.

⁷² Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta,2014), him. 37

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND*, (Bandung: Alfabeta, 2014),hlm. 145

⁷⁴ Fajri Ismail. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Palembang. Karya Sukses Mandiri, 2016), hlm.155

b. Angket

Angket (*questionnaire*) adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikair respons sesuai dengan permintaan pengguna.⁷⁵ Sugiyono mengatakan bahwa, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁷⁶

Riduwan mengatakan bahwa:

Angket, terbagi menjadi dua, yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka ialah angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Sedangkan angket tertutup adalah angket yang disajikan sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda *checklist* (✓).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini angket yang dimaksud adalah sejumlah daftar pernyataan yang harus dijawab oleh siswa dengan cara memberi centang (✓) pada salah satu kolom, dengan 4 opsi jawaban yaitu (selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah) dengan tujuan untuk melihat bagaimana motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

⁷⁵ Riduwan, *Dasar-dasar statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm.52

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm.142

c. Dokumentasi

Menurut kamus lengkap bahasa Indonesia, dokumentasi adalah pemberian atau pengumpulan bukti-bukti (dokumen). Dokumen adalah sesuatu yang tertulis, tercatat yang dipakai sebagai bukti atau keterangan.⁷⁷ Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan dengan penelitian.⁷⁸

Dapat disimpulkan bahwa dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen berupa buku, laporan kegiatan, foto-foto ataupun data-data yang diperlukan pada saat penelitian dengan tujuan mengumpulkan informasi terkait dengan penelitian.

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa silabus pembelajaran IPS, foto-foto kegiatan pembelajaran serta data mengenai Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

⁷⁷ Muhammad Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*, (Jakarta: Pustaka Imani, 2004), hlm.85

⁷⁸ Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta,2014), hlm.58

7. Hubungan Strategi *Index Card Match* dan *Crossword Puzzle* dengan Motivasi Belajar

Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.⁷⁹ Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *index card match* dan *crossword puzzle*, menurut Melvin L Silberman kedua strategi ini merupakan strategi peninjauan kembali materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi apa yang telah siswa pelajari sebelumnya.

Dalam penelitian ini, penggunaan strategi pembelajaran *index card match* dan *crossword puzzle* dimaksudkan agar dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Untuk memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran maka diperlukan hal yang dapat menunjang agar terciptanya motivasi belajar dalam diri siswa, seperti metode atau strategi mengajar, media, sumber belajar serta lingkungan yang menarik bagi siswa.

Dalam penelitian ini, strategi *index card match* dan *crossword puzzle* dipilih karena selain melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, dalam penerapan kedua strategi ini juga dapat dikombinasikan dengan media yang menarik seperti kartu indeks dan lembar teka-teki silang yang dibuat dengan warna-warna yang beragam sehingga dapat, membuat siswa tertarik serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, dengan demikian strategi *index card*

⁷⁹ Harumni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), hlm.3

match dan *crossword puzzle* dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai.

Strategi pembelajaran dan motivasi belajar saling berkaitan, strategi pembelajaran diperlukan untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, dan motivasi belajar juga diperlukan agar penerapan strategi pembelajaran dapat tercapai sesuai rencana yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini. Strategi *index card match* dan *crossword puzzle* digunakan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Sedangkan motivasi belajar digunakan sebagai dorongan agar siswa mau mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal pembelajaran hingga akhir penerapan dari strategi *index card match* dan juga *crossword puzzle*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antara strategi *index card match* dan *crossword puzzle* dengan motivasi belajar terdapat keterkaitan antara satu sama lain.

C. Hakikat Pembelajaran IPS di MI

1. Pembelajaran IPS di MI

Istilah pembelajaran bermakna sebagai upaya untum membelajarkan seseorang atair kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kea rah pencapaian tujuan yang direncanakan.⁸⁰

⁸⁰ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, gandung: PT Remaja Rosdakajya, 2014),hlm.4

Beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian pembelajaran, diantaranya:⁸¹

1. Corey, pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu.
2. UU SPN No.20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
3. Mohammad Surya, pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
4. Oemar Hamalik, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.
5. Gagne dan Brigga, pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang mempengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah.

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*”. Pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna antara IPS untuk SD dengan IPS untuk SMP dan IPS untuk SMA. Pengertian mata pelajaran itu sendiri, ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (paduan) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu.⁸²

Ilmu pengetahuan sosial adalah suatu mata pelajaran yang menggunakan pendekatan integrasi dari beberapa mata pelajaran, agar pelajaran itu lebih mempunyai arti bagi peserta didik serta untuk mencegah tumpang tindih.⁸³

⁸¹ *Ibid*

⁸² Sapriya,dkk, *Konsep Dasar IPS*, (Bandung: UPI Press, 2006), hlm.3

⁸³ Muhammad Numan Soemantri, *Menggegas Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011), hlm.101

Menurut Ana dalam penelitiannya menuliskan bahwa. Menurut Michaelis (dalam Sae.pudin dan Rusbandi) dalam bukunya “*Social Studies for Children in a Democracy*” nrengemukakan studi sosial dihubungkan dengan manusia dan interaksinya dengan lingkungan fisiknya dan sosialnya yang menyangkut hubungan kemanusiaan.⁸⁴

Dalam kurikulum Sekolah Dasar tahun 2004 dik.emukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu mata pelajaran yang mengkaji serangkaian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu social kewarganegaraan.⁸⁵

Ilmu Pengetahuan Sosial menyangkut aspek yang sangat luas dan bersifat dinamis. Pengetahuan Sosial berkembang pesat seiring dengan perkembangan ilmu Pengetahuan Teknologi dan Sosial Budaya. Tetapi dalam prakteknya di lapangan, masih diberlakukannya cara pendekatan konvensional yang tidak efektif dan menimbulkan kejenuhan pada siswa di dalam kelas.

Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan membekali siswa, agar nantinya mereka mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang tidak terduga. Perkembangan ini akan menimbulkan berbagai masalah sosial di masyarakat seperti “kenakalan anak, kejahatan remaja, perjudian, korupsi, kriminalitas, pelacuran, mabuk-mabukan, narkoba dan penggunaan obat terlarang.”⁸⁶

⁸⁴ Ana Maslakhah, Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembinaan IPS melalui Metode *Drill* di Kelas IV MI Al-Maa'rif, (Gline) <http://perpus.iainsalatiga.ac.id/pdf>. 2 Desember 2016, hlm.36

⁸⁵ Sapriya.dkk. *Konsep Dasar IPS*, (Bandung: UPI Press,2006), hlm.50

⁸⁶ H Djamari, *Pendidikan IPS 1*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek PembinaanTenaga Kependidikan Pendidikan Tinggi, 1991). Hlm. 237

Salah satu tugas sekolah adalah memberikan pembelajaran kepada siswa, mereka harus memperoleh kecakapan dan pengetahuan dari sekolah, disamping mengembangkan pribadinya. Pemberian kecakapan dan pengetahuan kepada siswa, merupakan pembelajaran yang dilafalkan oleh guru di sekolah dengan menggunakan cara-cara atau metode-metode tertentu.

2. Tujuan Pembelajaran IPS di MI

Menurut Numan Soemantri, tujuan pendidikan IPS di sekolah adalah menumbuhkan nilai-nilai kewarganegaraan, moral, ideologi negara dan agama.⁸⁷

Tujuan utama pembelajaran IPS menurut Supardi antara lain agar siswa:

- a. Menjadi warga negara yang baik melalui ilmu pengetahuan yang diperoleh.
- b. Memiliki kemampuan berpikir kritis dan inkuiri selingga dapat menganalisis dan berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Belajar mandiri melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif
- d. Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan keterampilan sosial.
- e. Melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain sehingga memiliki akhlak mulia.
- f. Mengembangkan kesadaran dan kepedulian sosial terhadap masyarakat dan lingkungan.⁸⁸

Berdasarkan tujuan IPS tersebut, strategi *index card match* dan *crossword puzzle* tepat digunakan dalam pembelajaran IPS. Strategi ini mampu melatih siswa untuk aktif berdiskusi dan mampu mengembangkan kemampuan

⁸⁷ Numan Soemantri, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IP*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm.43

⁸⁸ Supardi, *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*, (Yogyakarta: Ombak, 2011), hlm.186-187

berpikir kritis siswa untuk memecahkan masalah-masalah sosial di masyarakat.

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi *jenis-jenis pekerjaan* dan *pentingnya semangat bekerja* pada mata pelajaran IPS kelas III, yang akan digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Materi Jenis-jenis Pekerjaan

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar
2. Memahami Jenis Pekerjaan dan Penggunaan Uang	2.1 Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar lingkungan rumah 2. Menyebutkan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa 3. Membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar lingkungan rumah 2. Siswa dapat menyebutkan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa 3. Siswa dapat membedakan pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa 	Jenis-jenis Pekerjaan

Tabel 2. Materi Pentingnya Semangat Bekerja

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar
2. Memahami Jenis Pekerjaan dan Penggunaan Uang	2.2 Memahami pentingnya semangat kerja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan alasan mengapa harus bekerja 2. Menjelaskan pentingnya semangat kerja 3. Menyebutkan ciri-ciri semangat kerja dan akibat tidak memiliki semangat kerja 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menyebutkan alasan mengapa harus bekerja 2. Siswa dapat menjelaskan pentingnya semangat kerja 3. Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri semangat kerja dan akibat tidak memiliki semangat kerja 	Pentingnya semangat bekerja

BAB III

KONDISI MI WATHONIYAH PALEMBANG

A. Sejarah Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang didirikan oleh Kemas H. Husin bin Kemas H. Abdullah. Pada tanggal 2 Mei 1973 Kemas H. Husin bin Kemas H. Abdullah mengajak sahabatnya Drs. A. Zainuri untuk memformat bentuk pengajaran agama secara formal yang akan disesuaikan dengan kurikulum Departemen Agama. Dengan izin Allah swt, tujuan untuk membetuk sekolahan akhirnya terwujud tanpa halangan sehingga lembaga pendidikan agama yang didirikanya dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, yang terdaftar di Departemen Agama, dengan nomor Statistik Madrasah (NSM) 1121671022024 dan NSB Nomor 00716273060701.

Dalam rangka memantapkan program pengajaran yang akan dilaksanakan secara klasikal, Kemas Haji Husin bin Kemas Haji Abdullah, membangun lokal-lokal yang masih sangat sederhana, yang terletak di atas tanah miliknya sendiri. Dengan dibangunya lokal-lokal belajar tersebut, proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik. Kemudian setelah Kemas Haji Husin bin Kemas Haji Abdullah meninggal dunia dan atas inisiatif dari anak tertuanya yaitu Kemas Amiruddin madrasah tersebut mengalami renovasi yang cukup besar, yang sebelumnya lokal-lokal tersebut dari rumah panggung kayu telah berubah menjadi bangunan permanen batu yang terdiri dari dua lantai dan telah dikeramik, yang juga terdiri dari beberapa

kelas, dan kelas tersebut digunakan sebagai ruang belajar yang berjumlah 8 ruang dan beberapa ruang lainnya, seperti ruang kantor, ruang yayasan, ruang guru dan ruang perpustakaan. Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, siswa-siswinya sebagian besar berdomisili di lingkungan sekitar Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Latar belakang pekerjaan orang tua pun bervariasi mulai dari tukang becak, berdagang, pegawai swasta, dan

B. Letak Geografi Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang yang menjadi objek penelitian, berlokasi di Jl. KHA. Azhari 5 Ulu Laut nomor 88 Kecamatan Seberang Ulu 1 Palembang. Waktu kegiatan proses belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang berlangsung dari hari senin sampai dengan hari sabtu, di mulai dari pukul 07.00 WIB sampai dengan pukul 12.40 WIB.

Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang yang berada di sekitar pemukiman masyarakat juga berada pada lokasi yang strategis yaitu di pinggiran jalan sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan jasa transportasi umum seperti angkot, becak, dan alat transportasi lainnya. Ada pun dibawah ini akan merupakan batasan-batasan wilayah dari Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, yaitu:

- Sebelah barat : Berbatasan dengan Daerah Aliran Sungai Musi (DAS)
- Sebelah timur : Berbatasan dengan pemukiman penduduk
- Sebelah utara : Berbatasan dengan pemukiman penduduk
- Sebelah selatan : Berbatasan dengan Jl. KHA. Azhari 5 ulu Laut

Bangunan Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang adalah bangunan yang permanen dan berlantai 2 yang berbentuk huruf “L” memanjang, yang terdiri dari ruang Kepala Yayasan, ruang Kepala Madrasah, ruang guru, ruang perpustakaan, ruang belajar, ruang UKS dan toilet siswa serta guru. Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang memiliki luas bangunan sebesar 772,5 m².

C. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

1. Nama Sekolah : MI Wathoniyah Palembang
2. Alamat : Jln. KHA. Azhari 5 Ulu Laut No 88,
Kecamatan Sebrang Ulu 1
3. Status MI : Swasta
4. NPSN : 607051 88
5. Nama Badan Pengelola : Kemenag Kota Palembang
6. Waktu Belajar : 07.15 - 12.00
7. Kurikulum yang digunakan : KTSP dan Kurikulum 2013
8. Nama Kepala Sekolah : Merri, S.Pd.I.
9. Pendidikan Terakhir : Strata 1
10. Masa Menjabat : - sekarang

D. Keadaan Sarana dan Prasarana MI Wathoniyah Palembang

Agar berlangsungnya proses pendidikan dan pengajaran dengan baik, memerlukan sarana dan prasarana belajar mengajar yang baik dan lengkap. Dengan sarana dan prasarana yang lengkap guru akan mudah dalam menyampaikan pelajaran dan siswa akan mudah dalam memahami pelajaran. Sarana dan prasarana pendidikan

merupakan fasilitas yang sangat menunjang dalam kelancaran penyelenggaraan proses pembelajaran, sekaligus merupakan elemen yang sangat berpengaruh dalam pengembangan kuantitas maupun kualitas suatu lembaga pendidikan.

1. Sarana

Kelangsungan kegiatan proses belajar mengajar untuk dapat berhasil dengan baik dan dengan hasil yang optimal, maka sangat diperlukan adanya sarana yang cukup, sebagai mana kita ketahui bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar, hal ini dapat digolongkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Sarana pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal (faktor dari luar) yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar mengajar tersebut.

2. Prasarana

Kualitas suatu madrasah sangat ditunjang oleh sarana dan prasarana pendidikan, sangat tidak mungkin suatu lembaga pendidikan dapat dikatakan berkualitas apabila tidak memiliki sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses belajar dan mengajar di sekolah tersebut. Kenyataan di lapangan masih ditemui madrasah yang belum memperhatikan hal tersebut dan memiliki sarana dan prasarana yang belum lengkap. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar tidak akan sempurna apabila tidak didukung oleh media pendidikan yang relevan serta sarana dan prasarana yang mencukupi.

Berkaitan dengan sarana prasarana yang dapat menunjang proses belajar mengajar ini, telah diatur dalam Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan

Nasional) yaitu UU RI No. 20 Tahun 2003 pada Bab XII tentang Sarana dan Prasarana Pendidikan dalam Pasal 45 ayat (1) dan (2), yang berbunyi:

- (1) Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik.
- (2) Ketentuan mengenai penyediaan sarana dan prasarana pendidikan pada semua satuan pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

Adapun Peraturan Pemerintah yang mengatur mengenai sarana dan prasarana di sekolah yaitu pada PP.No.19/2005 dalam pasal 42 ayat (1) dan (2), yang berbunyi:

- (1) Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana dan prasarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.
- (2) Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi: lahan, ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat olahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berekreasi, dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Adapun sarana dan prasarana yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang dapat diketahui pada table di bawah ini:

Tabel 3
Kondisi Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang
Tahun pelajaran 2016/2017

No.	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Yayasan	1	Baik
2.	Ruang Kepala Madrasah (Kantor)	1	Baik
3.	Ruang Guru	1	Baik
4.	Ruang Belajar	9	Baik
5.	Meja Siswa untuk 2 Orang	155	Baik
6.	Meja Siswa untuk 1 Orang	40	Baik
7.	Kursi Siswa	342	Baik
8.	Lemari	10	Baik
9.	Meja Guru	9	Baik
10.	Kursi Guru	9	Baik
11.	Papan Tulis	9	Baik
12.	Papan Absen	2	Baik
13.	Papan Administrasi Kelas	6	Baik
14.	Papan Statistik	11	Baik
15.	Papan Pengumuman	2	Baik
16.	TV	2	Baik

17.	Radio (Tape Recorder)	1	Baik
18.	Komputer	1	Baik
19.	Kipas Angin	1	Baik
20.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
21.	Bangsas Bermain	1	Baik
22.	Lapangan Olahraga	1	Baik
23.	Alat olahraga	1	Baik
24.	Ruang UKS	1	Baik
25.	Toilet Guru	1	Baik
26.	Toilet Siswa	2	Baik
27.	Tempat Wudhu'	1	Baik
28.	PLN	1	Baik
29.	PDAM	1	Baik
30.	Telepon	1	Baik
31.	Alat Praktek Keterampilan	1	Baik

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat 31 sarana dan prasarana yang ada di Madrasah ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Sarana dan prasarana yang terdapat di MI Wathoniyah Palembang dalam kondisi baik, sarana dan prasarana ini bertujuan agar dapat menunjang dan memperlancar dalam proses kegiatan belajar mengajar yang ada di MI Wathoniyah Palembang.

E. Kondisi Guru dan Pegawai Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Pada poin ini akan membahas mengenai data observasi yang telah penulis dapatkan, yaitu mengenai keadaan guru dan pegawai di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Untuk dapat terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan baik, maka hal utama yang paling menunjang yaitu dengan adanya tenaga pengajar (pendidik) yaitu peran seorang guru. Dan juga tak lepas dari peran pegawai atau karyawan dan tenaga administrasi madrasah sebagai pengelolaan untuk berlangsungnya proses belajar mengajar di suatu lembaga pendidikan.

Dalam berlangsungnya proses belajar mengajar, Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang ini memiliki dan dibantu oleh tenaga pendidik (guru) yang berjumlah 13 (tiga belas) orang guru, 1 (satu) orang pegawai (pengelola) perpustakaan, 2 (dua) orang pegawai Tata Usaha (TU), dan 1 (satu) orang penjaga Madrasah.

1. Keadaan Guru

Tabel 4.
Keadaan Guru Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang
Tahun Ajaran 2016/2017

No	Nama	Jenis Kelamin	Pendidikan Terakhir/ Jurusan	Jabatan
1.	Merri, S.Pd.I.	P	S1 / Tarbiyah	Kepala Madrasah
2.	Edi Firdaus, S.Pd.I.	L	S1 / Tarbiyah	Wk. Kepala Madrasah/ Guru
3.	R.A. Maznah, S.Pd.I.	P	S1 / PGMI	Guru

4.	Nyayu Nurhayati, S.Pd.I.	P	S1 / PGMI	TU / Guru
5.	Heryani Fitri, S.Pd.I.	P	S1 / PGMI	Guru
6.	Marbiyah, S.Ag. akta IV/ PAI	P	S1 / Dakwah Akta IV	Bendahara / Guru
7.	Msy. Ummi Kalsum, S.E.	P	S1 / Ekonomi	Guru
8.	Merry Ellen, S.Pd.	P	S1 /B. Inggris	Guru
9.	Misradewi, S.Pd.I.	P	S1 / Tarbiyah	Guru
10.	Nurul Khoiriyah S., S.Pd.I.	P	S1 / PAI	Guru
11.	Temu, S.Ag. Akta IV/ PAI	P	S1 / Syariah	Guru
12.	Nyayu Khorunnisa	P	SMK	TU
13.	Azizatul Arifah S.Pd.I.	P	S1 / B. Arab	Guru
14.	Nurul Huda, S.Pd.	P	S1 / MIPA	Guru
15.	Dika Taslim	L	S1/Dakwah	Guru Penjas

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata guru di MI Wathoniyah Palembang berpendidikan tinggi yaitu Strata 1 yang terdapat 14 guru, dari 14 guru tersebut ada yang menjabat sebagai kepala Madrasah, wakil kepala Madrasah sekaligus guru, bendara sekaligus guru, pegawai TU, guru penjas dan yang lainnya sebagai guru kelas. Dan terdapat 1 guru yang pendidikan terakhirnya yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menjabat sebagai pegawai TU.

2. Keadaan Pegawai

Pegawai dalam penelitian ini merupakan pihak-pihak yang tidak termasuk ke dalam kelompok tenaga pengajar atau guru. Adapun jumlah pegawai yang ada di

Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang sebanyak 3 (tiga) orang, agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5.
Keadaan Pegawai/ Karyawan Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang
Tahun Ajaran 2016/2017

No	Nama	Jenis Kelamin	Pendidikan Terakhir/ Jurusan	Jabatan
1.	R.A. Maryam	P	SMA	Pengelola Perpustakaan
2.	Nyayu Khoirunnisa	P	SMK	Pegawai Tata Usaha
3.	Kailani Abdullah	L	SMP	Penjaga dan Petugas Pembersih Madrasah

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa pendidikan terakhir pegawai di MI Wathoniyah Palembang ada 2 macam, yang pertama tingkat pendidikan menengah 3 orang dan pendidikan tinggi 1 orang. Pegawai yang tingkat pendidikan menengah jabatannya ada yang sebagai pengelola perpustakaan, pegawai TU dan sebagai penjaga serta petugas pembersih Madrasah. Sedangkan yang tingkat pendidikan tinggi menjabat sebagai pegawai TU dan juga sebagai guru.

3. Keadaan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Siswa Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang adalah anak-anak yang tinggal di sekitar lokasi MI Wathoniyah itu sendiri yaitu sekitar lokasi Kecamatan Seberang Ulu 1 Palembang. Pada tahun ini yaitu Tahun Ajaran 2016/2017, sesuai

dengan data yang telah penulis peroleh, siswa-siswi kelas I (satu) sampai VI (enam) di MI Wathoniyah Palembang berjumlah 388 orang yang terdiri dari siswa laki-laki sebanyak 218 orang dan siswa perempuan sebanyak 170 orang.

Untuk mengetahui jumlah siswa secara rinci, maka akan dibahas secara perkelas pada tabel di bawah ini:

Tabel 6
Keadaan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang
Tahun Ajaran 2016/2017

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	I.A	24	11	35
2.	I.B	21	16	37
3.	II.A	20	18	38
4.	II.B	21	17	38
5.	III.A	21	7	28
6.	III.B	20	8	28
7.	IV A	18	14	32
8.	IV B	13	16	29
9.	V.A	17	15	32
10.	V.B	19	15	34
11.	VI.A	13	16	29
	VI.B	11	13	24
Jumlah		222	172	388

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 388 siswa di MI Wathoniyah Palembang. Kelas 1 terdiri dari 2 kelas IA dan IB yang berjumlah 72 siswa, kelas 2 terdiri dari 2 kelas IIA dan IIB yang berjumlah 76 siswa, kelas 3 terdiri dari 2 kelas IIIA dan IIIB yang berjumlah 56 siswa, kelas 4 terdiri dari 2 kelas IVA dan IVB yang berjumlah 61 siswa, kelas 5 terdiri dari 2 kelas VA dan VB yang berjumlah 63 siswa, dan kelas 6 juga terdiri dari 2 kelas VIA dan VIB yang berjumlah 53 siswa. Dari 6 tingkatan tersebut siswa yang paling sedikit jumlahnya yaitu pada tingkat kelas VI dengan jumlah siswa sebanyak 53 siswa dan yang paling banyak yaitu pada tingkat kelas II dengan jumlah siswa sebanyak 76 siswa.

4. Kondisi Kelas Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IIIA dan IIIB di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Dengan jumlah siswa yang ada di kelas IIIA yaitu berjumlah 28 siswa, 21 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Sedangkan jumlah siswa di kelas IIIB berjumlah 28 siswa, 20 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Ibu R.A Maznah, S.Pd.I sebagai wali kelas IIIA dan Ibu Misradewi, S.Pd.I sebagai wali kelas IIIB.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Wathoniyah Palembang dimulai dari tanggal 04 januari 2017 sampai dengan 24 januari 2017. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas IIIA sebagai kelas yang diberikan pembelajaran dengan strategi *index card match* dan kelas IIIB sebagai kelas yang diberikan pembelajaran *crossword puzzle*. Kedua kelompok baik kelas IIIA dan IIIB diberikan materi yang sama oleh peneliti mengenai “*jenis-jenis pekerjaan dan pentingnya semangat bekerja*” dalam pembelajaran IPS. Perlakuan pada masing-masing kelas dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit pertatap muka.

Pelaksanaan perlakuan (*treatment*) baik di kelas eksperimen (IIIA) maupun di kelas kontrol (IIIB) dilakukan oleh peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan dan sekaligus menjadi observer dalam penelitian. Observer bertugas mengamati segala aktivitas pada lembar penelitian yang telah disediakan peneliti.

1. Penerapan Strategi *Index Card Match* terhadap Motivasi Siswa

a. Deskripsi Pertemuan Pertama

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 21 Januari 2017 di kelas IIIA di MI Wathoniyah Palembang. Pada tahap awal, peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam “Assalamu’alaikum anak-anak” siswa bersama-sama menjawab “Walaikumsalam bu”, setelah itu peneliti mengajak siswa berdoa bersama dan mengabsen siswa sekaligus memberikan kartu nomor sesuai dengan

nomor absen siswa. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk membuka buku IPS dengan materi tentang jenis-jenis pekerjaan. Sebelum menyampaikan materi, peneliti bertanya jawab terlebih dahulu dengan siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan yang ada disekitar lingkungan rumah.

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah pembelajaran *index card match* sesuai dengan RPP. Langkah pertama, peneliti menyampaikan secara singkat materi yang akan dipelajari mengenai jenis-jenis pekerjaan yang ada disekitar lingkungan rumah dan diselingi dengan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang peneliti sampaikan. Langkah kedua, peneliti menunjukkan kartu-kartu berwarna merah muda dan kuning kepada siswa, kemudian menjelaskan kepada siswa bahwa pembelajaran akan dibagi menjadi 2 kelompok besar, yang terdiri dari kelompok yang memegang kartu pertanyaan dan sebagian lainnya menjadi kelompok yang memegang kartu jawaban.

Langkah ketiga, peneliti menjelaskan dan mengarahkan mengenai langkah-langkah yang harus siswa lakukan. Langkah keempat, peneliti membagikan kartu indeks kepada setiap siswa yang terdiri dari sebagian siswa mendapat kartu pertanyaan dan sebagian lainnya mendapat kartu jawaban, setelah itu peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencermati kartu yang telah siswa dapat.

Langkah kelima, peneliti membimbing siswa untuk nrenemukan kartu pasangan masing-masing, dengan ketentuan yang mendapatkan kartu pertanyaan diminta untuk berdiri dan siswa yang mendapat kartu jawaban tetap duduk

ditempat, setelah itu peneliti meminta agar siswa yang berdiri berkeliling mencari kartu pasangannya. Langkah keenam, peneliti membimbing siswa yang telah menemukan pasangan kartu indeks untuk duduk berpasangan, peneliti bertanya “apakah anak-anak sudah menemukan pasangan kartu masing-masing?” terdapat 6 orang siswa yang belum berhasil menemukan pasangan yaitu Miranda, Rivaldo, Farel, M.Ramadhan, Aulia Chemany, dan M Faruli Ikhsan. Peneliti meminta 6 orang siswa tersebut untuk berdiri didepan kelas dan kembali mencari pasangan kartunya. Setelah semua pasangan menemukan pasangan kartunya, peneliti meminta siswa untuk mencari tempat untuk duduk berpasangan.

Langkah ketujuh, peneliti menyebutkan nomor 17, bagi siswa yang mempunyai nomor 17 diminta untuk berdiri bersama pasangannya untuk membacakan pertanyaan yang didapat “apa nama pekerjaan orang yang ada pada gambar dibawah ini? (gambar orang yang sedang beternak)” tanpa memberitahu jawaban kepada pasangan lainnya. Kemudian peneliti meminta siswa nomor 17 menyebutkan satu nomor untuk menjawab pertanyaan yang telah dibacakan, kemudian siswa nomor 17 dan pasangannya nomor 20 menyebutkan nomor 25 untuk menjawab pertanyaan.

Kemudian siswa dengan nomor 25 dan pasangannya nomor 10 bersama-sama menjawab “Peternak”. Kemudian peneliti bertanya dengan pasangan siswa yang membacakan pertanyaan apakah jawaban pasangan 25 dan 10 benar atau salah, kemudian peneliti juga bertanya kepada pasangan siswa lainnya apakah jawaban dari pasangan 25 dan 10 benar atautkah salah, setelah itu peneliti memberikan

penguatan kepada siswa bahwa gambar yang ada pada kartu pertanyaan adalah gambar seorang peternak, selanjutnya peneliti meminta siswa untuk memberikan tepuk tangan untuk pasangan siswa yang membacakan pertanyaan dan yang menjawab pertanyaan.

Setelah itu, pasangan nomor 25 dan 10 diminta untuk bergantian membacakan pertanyaan yang telah didapat dan menyebutkan satu nomor siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah di bacakan. Bagi siswa yang nomornya disebutkan maka diminta untuk menjawab pertanyaan bersama pasangannya. Kemudian pasangan yang membacakan pertanyaan sebelumnya diminta untuk mengoreksi apakah jawaban dari pasangan yang ditunjuk benar atau salah, selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada pasangan siswa lain untuk memberikan koreksi mengenai jawaban dari pertanyaan. Setelah itu, peneliti mengklarifikasi jawaban dari siswa.

Kemudian peneliti meminta pasangan siswa yang menjawab pertanyaan untuk membacakan pertanyaan dan kemudian menyebutkan satu nomor siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah dibacakan. Begitupun selanjutnya sampai semua pasangan siswa telah membacakan dan menjawab pertanyaan yang tersedia di kartu indeks. Jika semua pasang telah membacakan dan menjawab pertanyaan, maka peneliti memberikan penghargaan berupa kartu bintang kepada pasangan yang paling banyak menjawab pertanyaan. Dan memberikan 1 buah pena kepada 1 orang siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dari peneliti diakhir pembelajaran.

Selanjutnya peneliti mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran dan memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya mengenai jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa untuk pertemuan berikutnya. Setelah itu peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdalah bersama-sama.

Pada pertemuan pertama ini, siswa sudah mulai berantusias mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan strategi *index card match*, hanya saja ketika peneliti menyampaikan materi pelajaran siswa terlihat kurang berantusias mendengarkan penjelasan dari peneliti, masih terdapat beberapa siswa yang asik sendiri ngobrol dengan teman disebelahnya dan jahil dengan teman lainnya, ketika peneliti menegur siswa untuk diam dan memperhatikan peneliti maka siswa diam sebentar kemudian bersuara lagi. Tapi, ketika guru mengeluarkan kartu indeks dan mengatakan akan mengajak siswa bermain dengan catatan bahwa siswa harus diam memperhatikan penjelasan dari peneliti maka siswa terlihat langsung diam dan sangat berantusias mendengarkan penjelasan dari peneliti. Pada saat peneliti meminta 1 orang siswa maju kedepan untuk mengocok kartu indeks, semua siswa mengangkat tangan “saya bu, saya bu”, karna banyaknya siswa yang ingin maju kedepan maka peneliti meminta siswa yang paling cepat mengangkat tangan, dan pada waktu itu peneliti menunjuk siswa bernama Ridhi untuk mengocok kartu dan membantu peneliti membagikan kartu kepada teman-temannya.

Pada saat peneliti meminta siswa mencari pasangannya, siswa terlihat sangat bersemangat menemukan pasangan kartunya, hanya saja pada pertemuan pertama ini masih terdapat beberapa siswa yang masih terlihat bingung mencari pasangan kartunya dikarenakan belum terbiasa dengan proses pembelajaran yang peneliti terapkan.

b. Deskripsi Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 23 Januari 2017 di kelas IIIA di MI Wathoniyah Palembang. Penerapan strategi *index card match* pada pertemuan kedua ini sama seperti penerapan strategi *index card match* pada pertemuan pertama. Pada tahap awal, peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam “Assalamu’alaikum anak-anak” siswa bersama-sama menjawab “Walaikumsalam bu”, setelah itu peneliti mengajak siswa berdoa bersama dan mengabsen siswa sekaligus memberikan kartu nomor sesuai dengan nomor absen siswa. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk membuka buku IPS dengan materi tentang jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Sebelum menyampaikan materi, peneliti bertanya jawab terlebih dahulu dengan siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan yang ada menghasilkan barang dan jasa.

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah pembelajaran *index card match* sesuai dengan RPP. Langkah pertama, peneliti menyampaikan secara singkat materi yang akan dipelajari mengenai jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa dan diselingi dengan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang peneliti sampaikan. Langkah kedua, peneliti

menunjukkan kartu-kartu berwarna merah muda dan kuning kepada siswa, kemudian menjelaskan kepada siswa bahwa pembelajaran akan dibagi menjadi 2 kelompok besar, yang terdiri dari kelompok yang memegang kartu pertanyaan dan sebagian lainnya menjadi kelompok yang memegang kartu jawaban.

Langkah ketiga, peneliti kembali mengulangi penjelasan dan pengarahan mengenai langkah-langkah yang harus siswa lakukan. Langkah keempat, peneliti membagikan kartu indeks kepada setiap siswa yang terdiri dari sebagian siswa mendapat kartu pertanyaan dan sebagian lainnya mendapat kartu jawaban, setelah itu peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencermati kartu yang telah siswa dapat.

Langkah kelima, peneliti membimbing siswa untuk menemukan kartu pasangan masing-masing, dengan ketentuan yang mendapatkan kartu pertanyaan diminta untuk berdiri dan siswa yang mendapat kartu jawaban tetap duduk ditempat, setelah itu peneliti meminta agar siswa yang berdiri berkeliling mencari kartu pasangannya. Langkah keenam, peneliti membimbing siswa yang telah menemukan pasangan kartu indeks untuk duduk berpasangan, peneliti bertanya “apakah anak-anak sudah menemukan pasangan kartu masing-masing?” di pertemuan kedua ini hanya terdapat 2 siswa yang masih belum menemukan pasangan kartunya ketika waktu telah habis, yaitu Ikrima dan Hafiz Al Ghifary. Peneliti meminta 2 orang siswa tersebut untuk berdiri didepan kelas dan mencocokkan apakah pertanyaan dan jawaban 2 siswa tersebut cocok. Setelah

semua pasangan menemukan pasangan kartunya, peneliti meminta siswa untuk mencari tempat untuk duduk berpasangan.

Langkah ketujuh, peneliti menyebutkan nomor 5, bagi siswa yang mempunyai nomor 5 diminta untuk berdiri bersama pasangannya untuk membacakan pertanyaan yang didapat “jenis-jenis pekerjaan terbagi menjadi 2, yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang dan...” tanpa memberitahu jawaban kepada pasangan lainnya. Kemudian peneliti meminta siswa nomor 5 menyebutkan satu nomor untuk menjawab pertanyaan yang telah dibacakan, kemudian siswa nomor 5 dan pasangannya nomor 11 menyebutkan nomor 21 untuk menjawab pertanyaan. Kemudian siswa dengan nomor 21 dan pasangannya nomor 2 bersama-sama menjawab “Jasa”. Kemudian peneliti bertanya dengan pasangan siswa yang membacakan pertanyaan apakah jawaban pasangan 21 dan 2 benar atau salah, kemudian peneliti juga bertanya kepada pasangan siswa lainnya apakah jawaban dari pasangan 21 dan 2 benar atautkah salah, setelah itu peneliti memberikan penguatan kepada siswa bahwa jenis-jenis pekerjaan terbagi menjadi 2 yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa, kemudian peneliti meminta siswa nomor 5 dan 11 menempelkan kartu pertanyaan dan jawaban yang telah dibacakan di papan tulis. Selanjutnya peneliti meminta siswa untuk memberikan tepuk tangan untuk pasangan siswa yang membacakan pertanyaan dan yang menjawab pertanyaan. Setelah itu, pasangan nomor 21 dan 2 diminta untuk bergantian membacakan pertanyaan yang telah didapat dan menyebutkan satu nomor siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah di bacakan. Bagi siswa yang

nomornya disebutkan maka diminta untuk menjawab pertanyaan bersama pasangannya. Kemudian pasangan yang membacakan pertanyaan sebelumnya diminta untuk mengkoreksi apakah jawaban dari pasangan yang ditunjuk benar atau salah, selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada pasangan siswa lain untuk memberikan koreksi mengenai jawaban dari pertanyaan. Setelah itu, peneliti mengklarifikasi jawaban dari siswa. Kemudian peneliti meminta pasangan siswa yang menjawab pertanyaan untuk membacakan pertanyaan dan kemudian menyebutkan satu nomor siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah dibacakan, baru setelah itu kartu pertanyaan dan jawaban yang telah dibacakan diminta untuk ditempel di papan tulis. Begitupun selanjutnya sampai semua pasangan siswa telah membacakan dan menjawab pertanyaan yang tersedia di kartu indeks. Jika semua pasang telah membacakan dan menjawab pertanyaan, maka peneliti memberikan penghargaan berupa kartu bintang kepada pasangan yang paling banyak menjawab pertanyaan. Dan memberikan 1 buah pena kepada 1 orang siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dari peneliti diakhir pembelajaran.

Selanjutnya peneliti mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran dan memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya mengenai jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa untuk pertemuan berikutnya. Setelah itu peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdalah bersama-sama.

Pada pertemuan kedua ini, siswa terlihat lebih berantusias mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan strategi *index card match* dibandingkan pada pertemuan pertama, tetapi pada saat peneliti menyampaikan materi pelajaran masih terdapat beberapa siswa terlihat kurang berantusias mendengarkan penjelasan dari peneliti, masih terdapat beberapa siswa yang asik sendiri ngobrol dengan teman disebelahnya dan jahil dengan teman lainnya sama seperti pertemuan pertama, ketika peneliti menegur siswa untuk diam dan memperhatikan peneliti maka siswa diam sebentar kemudian bersuara lagi. Tapi, ketika guru mengeluarkan kartu indeks dan mengatakan akan mengajak siswa bermain dengan catatan bahwa siswa harus diam memperhatikan penjelasan dari peneliti maka siswa terlihat langsung diam dan sangat berantusias mendengarkan penjelasan dari peneliti. Pada saat peneliti meminta 1 orang siswa maju kedepan untuk mengocok kartu indeks, semua siswa mengangkat tangan “saya bu, saya bu”, karna banyaknya siswa yang ingin maju kedepan maka peneliti meminta siswa yang paling cepat mengangkat tangan, dan pada waktu itu peneliti menunjuk siswa bernama Firdaus untuk mengocok kartu dan membantu peneliti membagikan kartu kepada teman-temannya.

Pada saat peneliti meminta siswa mencari pasangannya, siswa terlihat sangat bersemangat menemukan pasangan kartunya, pada pertemuan kedua ini siswa sudah mulai mengerti tanpa harus dijelaskan secara rinci oleh peneliti, hanya saja pada pertemuan kedua ini masih terdapat 2 siswa yang belum berhasil menemukan pasangan kartunya hingga waktu yang diberikan oleh peneliti habis.

Tetapi jumlah siswa yang tidak berhasil menemukan pasangan kartu pada pertemuan kedua ini berkurang dibandingkan pertemuan pertama sebanyak 6 siswa, dan pada pertemuan kedua ini juga motivasi belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan pada pertemuan pertama.

c. Deskripsi Pertemuan Ketiga

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 24 Januari 2017 di kelas IIIA di MI Wathoniyah Palembang. Sama seperti pertemuan sebelumnya, peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam “Assalamu’alaikum anak-anak” siswa bersama-sama menjawab “Waalaikumsalam bu”, setelah itu peneliti mengajak siswa berdoa bersama dan mengabsen siswa sekaligus memberikan kartu nomor sesuai dengan nomor absen siswa. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk membuka buku IPS dengan materi tentang pentingnya semangat bekerja. Sebelum menyampaikan materi, peneliti bertanya jawab terlebih dahulu dengan siswa mengenai pentingnya semangat bekerja.

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran sama seperti pertemuan sebelumnya mengikuti langkah-langkah pembelajaran *index card match* sesuai dengan RPP. Langkah pertama, peneliti menyampaikan secara singkat materi yang akan dipelajari mengenai pentingnya semangat bekerja dan diselingi dengan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang peneliti sampaikan. Langkah kedua, peneliti menunjukkan kartu-kartu berwarna merah muda dan kuning kepada siswa, kemudian menjelaskan kepada siswa bahwa pembelajaran akan dibagi menjadi 2 kelompok besar, yang terdiri dari kelompok yang memegang kartu

pertanyaan dan sebagian lainnya menjadi kelompok yang memegang kartu jawaban.

Langkah ketiga, peneliti menjelaskan dan mengarahkan mengenai langkah-langkah yang harus siswa lakukan. Langkah keempat, peneliti membagikan kartu indeks kepada setiap siswa yang terdiri dari sebagian siswa mendapat kartu pertanyaan dan sebagian lainnya mendapat kartu jawaban, setelah itu peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencermati kartu yang telah siswa dapat.

Langkah kelima, peneliti membimbing siswa untuk menemukan kartu pasangan masing-masing, dengan ketentuan yang mendapatkan kartu pertanyaan diminta untuk berdiri dan siswa yang mendapat kartu jawaban tetap duduk ditempat, setelah itu peneliti meminta agar siswa yang berdiri berkeliling mencari kartu pasangannya. Langkah keenam, peneliti membimbing siswa yang telah menemukan pasangan kartu indeks untuk duduk berpasangan, peneliti bertanya “apakah anak-anak sudah menemukan pasangan kartu masing-masing?” pada pertemuan ketiga ini semua siswa berhasil menemukan pasangan kartunya masing-masing. Setelah semua pasangan menemukan pasangan kartunya, peneliti meminta siswa untuk mencari tempat untuk duduk berpasangan.

Langkah ketujuh, peneliti menyebutkan nomor 1, bagi siswa yang mempunyai nomor 1 diminta untuk berdiri bersama pasangannya untuk membacakan pertanyaan yang didapat “kebutuhan terbagi menjadi 2 yaitu kebutuhan sekunder dan kebutuhan...” tanpa memberitahu jawaban kepada pasangan lainnya.

Kemudian peneliti meminta siswa nomor 1 menyebutkan satu nomor untuk menjawab pertanyaan yang telah dibacakan, kemudian siswa nomor 1 dan pasangannya nomor 14 menyebutkan nomor 9 untuk menjawab pertanyaan. Kemudian siswa dengan nomor 9 dan pasangannya nomor 26 bersama-sama menjawab “Primer”. Kemudian peneliti bertanya dengan pasangan siswa yang membacakan pertanyaan apakah jawaban pasangan 9 dan 26 benar atau salah, kemudian peneliti juga bertanya kepada pasangan siswa lainnya apakah jawaban dari pasangan 9 dan 26 benar ataukah salah, setelah itu peneliti memberikan penguatan kepada siswa bahwa kebutuhan terbagi menjadi 2 yaitu sekunder dan primer, kemudian peneliti meminta pasangan nomor 1 dan 14 menempelkan kartu pertanyaan dan jawaban yang telah dibacakan ke papan tulis, selanjutnya peneliti meminta siswa untuk memberikan tepuk tangan untuk pasangan siswa yang membacakan pertanyaan dan yang menjawab pertanyaan.

Setelah itu, pasangan nomor 9 dan 26 diminta untuk bergantian membacakan pertanyaan yang telah didapat dan menyebutkan satu nomor siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah di bacakan. Bagi siswa yang nomornya disebutkan maka diminta untuk menjawab pertanyaan bersama pasangannya. Kemudian pasangan yang membacakan pertanyaan sebelumnya diminta untuk mengkoreksi apakah jawaban dari pasangan yang ditunjuk benar atau salah, selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada pasangan siswa lain untuk memberikan koreksi mengenai jawaban dari pertanyaan. Setelah itu, peneliti mengklarifikasi jawaban dari siswa. Kemudian peneliti meminta pasangan siswa

yang menjawab pertanyaan untuk membacakan pertanyaan dan kemudian menyebutkan satu nomor siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah dibacakan. Begitupun selanjutnya sampai semua pasangan siswa telah membacakan dan menjawab pertanyaan yang tersedia di kartu indeks. Jika semua pasang telah membacakan dan menjawab pertanyaan, maka peneliti memberikan penghargaan berupa kartu bintang kepada pasangan yang paling aktif menjawab pertanyaan. Dan memberikan 1 buah pena kepada 1 orang siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dari peneliti diakhir pembelajaran.

Selanjutnya peneliti mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran. Kemudian peneliti membagikan lembar angket yang harus di isi oleh semua siswa, peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa bagaimana cara mengisi lembar angket, setelah itu peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk mengisi lembar angket yang telah dibagikan. Selanjutnya, jika semua lembar angket telah selesai di isi siswa, maka peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan lembar angket. Setelah itu peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdalah sekaligus mengucapkan mohon maaf dan terimakasih untuk ketiga pertemuan bersama peneliti. Dan ditutup dengan salam.

Pada pertemuan ketiga ini, siswa sudah sangat berantusias mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan strategi *index card match*, ketika peneliti menjelaskan materi pelajaran, siswa sudah mulai memperhatikan penjelasan dari peneliti dengan tertib hingga proses pembelajaran selesai walaupun masih

terdapat 2 orang yang kurang tertib mengikuti proses pembelajaran, hanya saja ketika ditegur, maka siswa itupun langsung memperhatikan penjelasan peneliti.

Pada pertemuan ketiga ini motivasi belajar siswa terlihat lebih dari pertemuan pertama dan kedua, salah satu alasannya dikarenakan karena siswa mulai terbiasa dan mulai mengerti dengan penerapan *index card match* sehingga pada pertemuan ketiga ini peneliti hanya menjelaskan secara singkat mengenai apa yang harus dilakukan siswa, sehingga ketika masing-masing siswa telah mendapatkan kartu, siswa pun langsung bersemangat menemukan pasangan kartunya tanpa aba-aba dari peneliti.

2. Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi Belajar

a. Deskripsi Pertemuan Pertama

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 21 Januari 2017 di kelas IIIB di MI Wathoniyah Palembang. Pada tahap awal, peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam “Assalamu’alaikum anak-anak” siswa bersama-sama menjawab “Walaikumsalam bu”, setelah itu peneliti mengajak siswa berdoa bersama dan mengabsen siswa sekaligus memberikan kartu nomor sesuai dengan nomor absen siswa. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk membuka buku IPS dengan materi tentang jenis-jenis pekerjaan. Sebelum menyampaikan materi, peneliti bertanya jawab terlebih dahulu dengan siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan yang ada disekitar lingkungan rumah.

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah pembelajaran *crossword puzzle* sesuai dengan RPP. Langkah pertama, peneliti

menyampaikan secara singkat materi yang akan dipelajari mengenai jenis-jenis pekerjaan yang ada disekitar lingkungan rumah dan diselingi dengan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang peneliti sampaikan. Langkah kedua, peneliti membagi kelas menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 dan 6 siswa. Langkah ketiga, peneliti membagikan 2 lembar kertas, lembar pertama berisi pertanyaan yang terdiri dari 15 pertanyaan, dan lembar kedua berisi kertas jawaban dalam bentuk TTS yaitu kotak-kotak isian yang mendatar dan menurun yang harus diisi siswa. Langkah keempat, peneliti menjelaskan kepada siswa mengenai apa saja yang harus dilakukan siswa, masing-masing kelompok harus menjawab pertanyaan di kertas jawaban yang telah disediakan sesuai dengan kotak-kotak isian yang ada.

Langkah kelima, masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ada, dan diberi waktu selama 20 menit. Ketika masing-masing kelompok sedang mengerjakan tugas yang diberi oleh peneliti, peneliti berkeliling kelas untuk memeriksa tiap kelompok. Di pertemuan pertama ini masih banyak kelompok yang kebingungan bagaimana menjawab pertanyaan dikertas jawaban TTS. Peneliti mendatangi tiap-tiap kelompok dan membimbing kelompok yang masih belum mengerti bagaimana mengisi TTS.

Hampir semua kelompok belum memahami cara mengisi lembar TTS, hanya ada 2 kelompok yang mengerti dan 4 kelompok yang belum mengerti. Pada saat peneliti memerintahkan tiap kelompok mengumpulkan lembar jawabannya, peneliti melihat masih ada beberapa pertanyaan yang belum dijawab oleh tiap

kelompok, hanya ada 2 kelompok yang berhasil menjawab 15 pertanyaan dengan baik dan benar yaitu kelompok 5 dan kelompok 3, sedangkan kelompok 1 hanya menjawab 12 dari 15 pertanyaan, kelompok 2 berhasil menjawab 10 dari 15 pertanyaan, kelompok 4 hanya menjawab 7 pertanyaan dan kelompok 6 berhasil menjawab 8 dari 15 pertanyaan.

Langkah keenam, peneliti mengajak semua kelompok menjawab pertanyaan satu per satu. Bagi kelompok yang mengetahui jawaban dari pertanyaan diminta untuk mengangkat tangan, kelompok yang paling cepat mengangkat tangan, itulah yang peneliti tunjuk untuk menjawab. Di pertemuan pertama ini, kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dari peneliti adalah kelompok 5, maka dari itu peneliti memberikan 1 bintang kepada kelompok 5.

Selanjutnya peneliti mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran dan memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya mengenai jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa untuk pertemuan berikutnya. Setelah itu peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdalah bersama-sama.

Pada pertemuan pertama ini, siswa sudah mulai berantusias mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan strategi *crossword puzzle*, hanya saja ketika peneliti menyampaikan materi pelajaran siswa sama seperti kelas IIIA, siswa kelas IIIB juga terlihat kurang berantusias mendengarkan penjelasan dari peneliti, masih terdapat beberapa siswa yang asik sendiri ngobrol dengan teman disebelahnya dan jahil dengan teman lainnya, ketika peneliti menegur siswa untuk

diam dan memperhatikan peneliti maka siswa diam sebentar kemudian bersuara lagi. Tapi, ketika guru memperlihatkan lembar soal dan jawaban TTS siswa langsung diam memperhatikan peneliti. Selanjutnya pada saat peneliti membagi kelas menjadi 6 kelompok, suasana kelas menjadi riuh kembali. Peneliti membagi kelompok berdasarkan tempat duduk perbaris. Ketika semua siswa sudah bersama kelompoknya masing-masing, peneliti meminta siswa untuk memperhatikan penjelasan peneliti. Siswa terlihat berantusias ketika peneliti menjelaskan mengenai apa yang harus tiap kelompok lakukan. Ketika peneliti membagikan lembar soal dan jawaban TTS, siswa kembali terlihat berantusias serta penasaran dengan lembar yang diberikan oleh peneliti.

Pada saat mengerjakan soal secara berkelompok, semua kelompok terlihat bekerja sama dengan kelompoknya, tetapi masih ada beberapa siswa yang terlihat acuh dengan teman sekelompoknya, ketika temannya berusaha mencari jawaban, siswa tersebut sibuk mengobrol dengan teman lainnya. Tetapi ketika peneliti menegur, siswa tersebut ikut membantu temannya juga. Pada pertemuan pertama ini masih banyak siswa yang masih bingung bagaimana cara mengisi lembar jawaban, hanya saja siswa tidak takut untuk bertanya kepada peneliti ketika menemukan kesulitan dalam mengisi lembar jawaban, dan ketika menemukan kesulitan menjawab pertanyaan siswa juga tidak berhenti berusaha mencari jawaban bersama teman kelompoknya. Ketika lembar jawaban dikumpul, peneliti melihat bahwa hanya 2 kelompok yang berhasil menjawab semua pertanyaan, sedangkan kelompok lainnya belum menjawab semua pertanyaan dikarenakan

penerapan *crossword puzzle* ini masih terbilang baru bagi siswa sehingga peneliti masih memaklumi siswa pada pertemuan pertama ini.

b. Deskripsi Pertemuan Kedua

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 23 Januari 2017 di kelas IIIB di MI Wathoniyah Palembang. Sama seperti pertemuan pertama, pada tahap awal, peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam “Assalamu’alaikum anak-anak” siswa bersama-sama menjawab “Waalaikumsalam bu”, setelah itu peneliti mengajak siswa berdoa bersama dan mengabsen siswa sekaligus memberikan kartu nomor sesuai dengan nomor absen siswa. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk membuka buku IPS dengan materi tentang jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Sebelum menyampaikan materi, peneliti bertanya jawab terlebih dahulu dengan siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah pembelajaran *crossword puzzle* sesuai dengan RPP. Langkah pertama, peneliti menyampaikan secara singkat materi yang akan dipelajari mengenai jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa dan diselingi dengan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang peneliti sampaikan. Langkah kedua, peneliti membagi kelas menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 dan 6 siswa. Langkah ketiga, peneliti membagikan 2 lembar kertas, lembar pertama berisi pertanyaan yang terdiri dari 15 pertanyaan, dan lembar kedua berisi kertas jawaban dalam bentuk TTS yaitu kotak-kotak isian yang mendatar dan menurun

yang harus diisi siswa. Langkah keempat, peneliti menjelaskan secara singkat kepada siswa mengenai apa saja yang harus dilakukan siswa.

Langkah kelima, masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ada, dan diberi waktu selama 20 menit. Ketika masing-masing kelompok sedang mengerjakan tugas yang diberi oleh peneliti, peneliti berkeliling kelas untuk memeriksa tiap kelompok. Di pertemuan kedua ini siswa sudah lebih memahami cara mengisi lembar jawaban dibandingkan pertemuan pertama, hal tersebut terlihat dari hanya 2 kelompok yang masih bingung bagaimana menempatkan jawaban pada kotak TTS dengan benar, yaitu kelompok 1 dan kelompok 4. Peneliti mendatangi tiap-tiap kelompok dan membimbing kelompok yang masih belum mengerti bagaimana mengisi TTS.

Pada saat peneliti memerintahkan tiap kelompok mengumpulkan lembar jawabannya, peneliti melihat masih ada beberapa pertanyaan yang belum dijawab oleh tiap kelompok, hanya saja pada pertemuan kedua ini motivasi dan semangat belajar siswa lebih tinggi dibandingkan pertemuan pertama, hal ini terlihat dari hanya 1 kelompok yang berhasil menjawab 10 dari 14 pertanyaan sedangkan kelompok lainnya sudah berhasil menjawab semua pertanyaan yang ada dilembar pertanyaan.

Langkah keenam, peneliti mengajak semua kelompok menjawab pertanyaan satu per satu. Bagi kelompok yang mengetahui jawaban dari pertanyaan diminta untuk mengangkat tangan, kelompok yang paling cepat mengangkat tangan, itulah yang peneliti tunjuk untuk menjawab. Di pertemuan kedua ini, kelompok yang

paling banyak menjawab pertanyaan dari peneliti adalah kelompok 3, maka dari itu peneliti memberikan 1 bintang kepada kelompok 3.

Selanjutnya peneliti mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran dan memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya mengenai pentingnya semangat bekerja untuk pertemuan berikutnya. Setelah itu peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdalah bersama-sama.

Pada pertemuan kedua ini, antusias siswa lebih tinggi dari pertemuan sebelumnya, walaupun pada saat peneliti menjelaskan materi pelajaran masih terdapat beberapa siswa yang asik sendiri ngobrol dengan teman disebelahnya dan jahil dengan teman lainnya, tetapi ketika peneliti menegur siswa untuk diam dan memperhatikan peneliti walaupun terkadang siswa tersebut kembali ngobrol dengan temannya lagi, hanya saja pada pertemuan kedua ini siswa lebih tertib dari pada pada saat pertemuan pertama.

Ketika guru memperlihatkan lembar soal dan jawaban TTS siswa langsung diam memperhatikan peneliti. Selanjutnya pada saat peneliti membagi kelas menjadi 6 kelompok, suasana kelas menjadi riuh kembali karena siswa ingin cepat mendapatkan lembar soal dan jawaban dari peneliti. Peneliti membagi kelompok berdasarkan tempat duduk perbaris. Ketika semua siswa sudah bersama kelompoknya masing-masing, peneliti meminta siswa untuk memperhatikan penjelasan peneliti. Siswa sudah mengerti apa yang harus lakukan sehingga pada saat peneliti menjelaskan cara kerja, ada beberapa kelompok yang langsung

mengisi jawaban di lembar jawaban yang telah dibagikan. Pada pertemuan kedua ini siswa terlihat lebih bersemangat menjawab semua pertanyaan dibandingkan pertemuan pertama.

Pada saat mengerjakan soal secara berkelompok, semua kelompok terlihat bekerja sama dengan kelompoknya, hanya saja sama seperti pertemuan sebelumnya masih terdapat siswa yang terlihat ngobrol dengan temannya tanpa membantu teman kelompoknya mencari jawaban. Ketika lembar jawaban dikumpul, peneliti melihat bahwa hanya terdapat 1 kelompok yang belum berhasil menjawab semua pertanyaan, sedangkan kelompok lainnya telah berhasil menjawab semua pertanyaan yang ada dengan baik.

c. Deskripsi Pertemuan Ketiga

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 24 Januari 2017 di kelas IIIB di MI Wathoniyah Palembang. Sama seperti pertemuan pertama dan kedua, pada tahap awal, peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam “Assalamu’alaikum anak-anak” siswa bersama-sama menjawab “Walaikum salam bu”, setelah itu peneliti mengajak siswa berdoa bersama dan mengabsen siswa sekaligus memberikan kartu nomor sesuai dengan nomor absen siswa. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk membuka buku IPS dengan materi tentang pentingnya semangat bekerja. Sebelum menyampaikan materi, peneliti bertanya jawab terlebih dahulu dengan siswa mengenai pentingnya semangat bekerja.

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah pembelajaran *crossword puzzle* sesuai dengan RPP. Langkah pertama, peneliti menyampaikan secara singkat materi yang akan dipelajari mengenai pentingnya semangat bekerja dan diselingi dengan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang peneliti sampaikan. Langkah kedua, peneliti membagi kelas menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 dan 6 siswa. Langkah ketiga, peneliti membagikan 2 lembar kertas, lembar pertama berisi pertanyaan yang terdiri dari 15 pertanyaan, dan lembar kedua berisi kertas jawaban dalam bentuk TTS yaitu kotak-kotak isian yang mendatar dan menurun yang harus diisi siswa. Langkah keempat, peneliti menjelaskan kepada siswa mengenai apa saja yang harus dilakukan siswa, masing-masing kelompok harus menjawab pertanyaan di kertas jawaban yang telah disediakan sesuai dengan kotak-kotak isian yang ada. Pada pertemuan ketiga ini, peneliti hanya menjelaskan secara singkat saja karena siswa sudah mengerti mengenai langkah kerjanya.

Langkah kelima, masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ada, dan diberi waktu selama 20 menit. Ketika masing-masing kelompok sedang mengerjakan tugas yang diberi oleh peneliti, peneliti berkeliling kelas untuk memeriksa tiap kelompok. Di pertemuan ketiga ini semua kelompok siswa sudah mengerti bagaimana mengisi lembar jawaban TTS, hal ini terlihat dari ketika mengajukan pertanyaan siswa bertanya mengenai soal yang ada dilembar pertanyaan bukan lagi bertanya bagaimana menempatkan jawaban di lembar jawaban.

Pada pertemuan hampir semua kelompok berhasil menjawab semua pertanyaan dengan baik, hanya ada 1 kelompok yang hanya berhasil menjawab 12 pertanyaan dari 14 pertanyaan. Langkah keenam, peneliti mengajak semua kelompok menjawab pertanyaan satu per satu. Bagi kelompok yang mengetahui jawaban dari pertanyaan diminta untuk mengangkat tangan, kelompok yang paling cepat mengangkat tangan, itulah yang peneliti tunjuk untuk menjawab. Di pertemuan ketiga ini, kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dari peneliti adalah kembali diraih oleh kelompok 3, maka dari itu peneliti memberikan 1 bintang kepada kelompok 3.

Selanjutnya peneliti mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran. Kemudian peneliti membagikan lembar angket yang harus di isi oleh semua siswa, peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa bagaimana cara mengisi lembar angket, setelah itu peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk mengisi lembar angket yang telah dibagikan. Selanjutnya, jika semua lembar angket telah selesai di isi siswa, maka peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan lembar angket. Setelah itu peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdalah sekaligus mengucapkan mohon maaf dan terimakasih untuk ketiga pertemuan bersama peneliti. Dan ditutup dengan salam.

Pada pertemuan ketiga ini, antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan strategi *crossword puzzle* lebih meningkat dibandingkan pertemuan pertama dan kedua. Pada saat peneliti menjelaskan materi pelajaran, siswa memperhatikan dengan tertib, dan ketika peneliti

mengajukan pertanyaan, maka siswa antusias dalam menjawab pertanyaan dari peneliti, walaupun terkadang masih ada beberapa siswa yang kurang tertib mengikuti pelajaran.

Pada saat mengerjakan soal secara berkelompok, semua kelompok terlihat bekerja sama dengan kelompoknya, tetapi sama seperti pertemuan sebelumnya masih ada beberapa siswa yang terlihat acuh dengan teman sekelompoknya, ketika temannya berusaha mencari jawaban, siswa tersebut sibuk mengobrol dengan teman lainnya. Pada pertemuan ketiga ini semua kelompok sudah mengerti bagaimana cara mengisi lembar jawaban. Ketika menemukan kesulitan menjawab pertanyaan siswa tidak berhenti berusaha mencari jawaban bersama teman kelompoknya. Ketika lembar jawaban dikumpul, peneliti melihat bahwa hanya 1 kelompok yang belum berhasil menjawab semua pertanyaan, sedangkan kelompok lainnya sudah berhasil menjawab semua pertanyaan dengan baik.

3. Perbandingan Strategi *Index Card Match* dengan *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

a. Motivasi Belajar Siswa pada Penerapan Strategi *Index Card Match*

Motivasi belajar siswa kelas IIIA pada penerapan strategi *index card match* mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga ke pertemuan ke III, dapat dilihat pada tabel 7 dibawah ini:

Tabel 7.
Data Observasi Motivasi Belajar Siswa kelas *Index Card Match*

No.	Nama Siswa	Pertemuan		
		I	II	III
1	Farel	37	56	91
2	Kendi	41	62	69
3	L.A. Ali Jupriana	-	66	87
4	Tina Agustina	37	69	75
5	Aulia Chemany P	34	66	91
6	Destri Triyani	-	72	91
7	Hafiz Al Ghifary	59	47	87
8	Ikrima Azhari	62	59	87
9	Kgs. M. Baagir	44	78	97
10	Kgs. M. Fahrurrozi	47	66	87
11	Kms. M. Hadi Fajri	34	59	81
12	Miranda	66	75	97
13	M. Hafist Alfarist	62	62	97
14	M. Yansyah Putra	56	75	81
15	M. Hafish	56	-	75
16	M. Ramadhan	31	-	87
17	Mgs. M. Hafiz	59	75	94
18	Msy. Kedzia A. Sakina	53	66	97
19	M. Faruli Ikhsan	29	69	100
20	M. Ridhi P. Malino	53	87	100
21	M. Firdaus Maulida	62	81	94
22	M. Habib L. Bachtiar	44	72	87

23	M. Noval Akbar	47	78	94
24	Sheila Nur Ramadhani	50	66	97
25	Satrya Rizki R	41	69	97
26	Andre	56	78	91
27	M. Rivaldo	28	72	91
28	M. Dhaffa	66	72	100
	Rata-rata	48.23	69.11	97

Dari tabel di atas terlihat bahwa dari hasil observasi motivasi belajar siswa kelas IIIA pada penerapan strategi *index card match* mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama pertama skor rata-rata motivasi belajar siswa kelas IIIA sebesar 48,23 dengan skor tertinggi 66 dan skor terendah adalah 28, selanjutnya pada pertemuan kedua meningkat menjadi 69,11 dengan skor tertinggi 87 dan skor terendah adalah 47, dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 97 dengan skor tertinggi motivasi belajar siswa 100 dan skor terendah adalah 69.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus TSR untuk melihat tinggi, sedang, rendah penerapan strategi *index card match* terhadap motivasi belajar siswa selama tiga kali pertemuan adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan I

Tabel 8.
Distribusi Frekuensi Nilai Observasi Motivasi Belajar Siswa
Kelas *Index Card Match* Pertemuan I

Skor	f (N)	Fx	Y	y ²	f.y ²
28	2	56	6	36	72
31	1	31	5	25	25

34	2	68	4	16	32
37	2	74	3	9	18
41	2	82	2	4	8
44	2	88	1	1	2
47	2	94	0	0	0
50	1	50	-1	1	1
53	2	106	-2	4	8
56	3	168	-3	9	27
59	2	118	-4	16	32
62	3	186	-5	25	75
66	2	132	-6	36	72
Jumlah	N = 26	$\sum Fy = 1253$		91	$\sum Fy^2 = 157$

Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui $\sum Fy = 1253$, $\sum Fy^2 = 157$ dan $N = 26$,

Langkah selanjutnya menghitung M (Mean) dan SD (Standar Deviasi):

Mencari nilai rata-rata (Mean) :

$$M_y = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{1253}{26} = 48$$

Mencari Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{fy^2}{N}} = \sqrt{\frac{157}{26}} = \sqrt{6} = 2,4 = 2$$

Dengan demikian mean nya adalah 48, dan standar deviasi nya adalah 2. Setelah diketahui skor mean dan standar deviasi, maka barulah dapat diketahui tinggi, sedang dan rendahnya tingkat motivasi belajar siswa kelas IIIA pada penerapan strategi *index card match* di pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

Tabel 9.

Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Pertemuan I
dengan Penerapan Strategi *Index Card Match*

Klasifikasi	Rumus	Batas skor
Tinggi	M + 1. SD ke atas $48 + (1.2) = 48 + 2 = 50$	50 ke atas
Sedang	Antara M-1.SD s/d M+1.SD $48 - (1.2) \text{ s/d } 48 + (1.2) = 46$ s/d 50	Antara 46-50
Rendah	M-1.SD ke bawah $48 - (1.2) = 46$	46 ke bawah

Setelah skor tinggi, sedang, rendah diperoleh selanjutnya menentukan persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Tabel 10.
Persentase Motivasi Belajar Siswa dengan
Penerapan Strategi *Index Card Match* Pertemuan I

No	Motivasi Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	12	46,2 %
2	Sedang	3	11,5 %
3	Rendah	11	42,3 %
	Jumlah	26	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas IIIA pada penerapan strategi *index card match* dalam pembelajaran IPS dengan persentase tinggi sebesar 46,2% atau sebanyak 12 siswa yang mendapatkan nilai 50 ke atas, kemudian persentase sedang sebanyak 11,5% atau sebanyak 3 siswa

yang mendapat nilai antara 46 s/d 50, sedangkan yang mendapatkan persentase rendah sebanyak 42,3% atau sebanyak 11 siswa mendapatkan nilai 46 ke bawah. Dengan demikian motivasi belajar siswa dengan penerapan strategi *index card match* pada pertemuan I tergolong tinggi.

2) Pertemuan II

Tabel 11.
Distribusi Frekuensi Nilai Observasi Motivasi Belajar Siswa
Kelas *Index Card Match* Pertemuan II

Skor	f	Fx	y	y ²	f.y ²
47	1	47	5	25	25
56	1	56	4	16	16
59	2	118	3	9	18
62	2	124	2	4	8
66	5	330	1	1	5
69	3	207	0	0	0
72	4	288	-1	1	4
75	3	225	-2	4	12
78	3	234	-3	9	27
81	1	81	-4	16	16
87	1	87	-5	25	25
Jumlah	N = 26	∑Fy = 1797		55	∑Fy ² = 156

Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui $\sum Fy = 1253$, $\sum Fy^2 = 157$ dan $N = 26$,

Langkah selanjutnya menghitung M (Mean) dan SD (Standar Deviasi):

Mencari nilai rata-rata (Mean) :

$$M_y = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{1797}{26} = 69$$

Mencari Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{fy^2}{N}} = \sqrt{\frac{156}{26}} = \sqrt{6} = 2,4 = 2$$

Dengan demikian mean nya adalah 69, dan standar deviasi nya adalah 2. Setelah diketahui skor mean dan standar deviasi, maka barulah dapat diketahui tinggi, sedang dan rendahnya tingkat motivasi belajar siswa kelas IIIA pada penerapan strategi *index card match* di pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

Tabel 12.
Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Pertemuan II
dengan Penerapan Strategi *Index Card Match*

Klasifikasi	Rumus	Batas skor
Tinggi	M + 1. SD ke atas 69 + (1.2) = 69 + 2 = 71	71 ke atas
Sedang	Antara M-1.SD s/d M+1.SD 69 - (1.2) s/d 69 + (1.2) = 67 s/d 71	Antara 67-71
Rendah	M-1.SD ke bawah 69 - (1.2) = 67	67 ke bawah

Setelah skor tinggi, sedang, rendah diperoleh selanjutnya menentukan persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Tabel 13.
 Persentase Motivasi Belajar Siswa dengan
 Penerapan Strategi *Index Card Match* Pertemuan II

No	Motivasi Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	12	46,2 %
2	Sedang	3	11,5 %
3	Rendah	11	42,3 %
	Jumlah	26	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas IIIA pada penerapan strategi *index card match* dalam pembelajaran IPS dengan persentase tinggi sebesar 46,2% atau sebanyak 12 siswa yang mendapatkan nilai 71 ke atas, kemudian persentase sedang sebanyak 11,5% atau sebanyak 3 siswa yang mendapat nilai antara 67 s/d 71, sedangkan yang mendapatkan persentase rendah sebanyak 42,3% atau sebanyak 11 siswa mendapatkan nilai 67 ke bawah. Dengan demikian motivasi belajar siswa dengan penerapan strategi *index card match* pada pertemuan II tergolong tinggi.

3) Pertemuan III

Tabel 14.
 Distribusi Frekuensi Nilai Observasi Motivasi Belajar Siswa
 Kelas *Index Card Match* Pertemuan III

Skor	f	Fx	Y	y ²	f.y ²
69	1	69	4	16	16
75	2	150	3	9	18
81	2	162	2	4	8
87	6	522	1	1	6
91	5	455	0	0	0

94	3	282	-1	1	3
97	6	582	-2	4	24
100	3	300	-3	9	27
Jumlah	N = 28	$\sum Fy = 2522$		31	$\sum Fy^2 = 102$

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui $\sum Fy = 1253$, $\sum Fy^2 = 157$ dan $N = 26$,

Langkah selanjutnya menghitung M (Mean) dan SD (Standar Deviasi):

Mencari nilai rata-rata (Mean) :

$$M_y = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{2522}{28} = 90$$

Mencari Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{fy^2}{N}} = \sqrt{\frac{102}{28}} = \sqrt{4} = 2$$

Dengan demikian mean nya adalah 48, dan standar deviasi nya adalah 2. Setelah diketahui skor mean dan standar deviasi, maka barulah dapat diketahui tinggi, sedang dan rendahnya tingkat motivasi belajar siswa kelas IIIA pada penerapan strategi *index card match* di pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

Tabel 15.
Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Pertemuan III
dengan Penerapan Strategi *Index Card Match*

Klasifikasi	Rumus	Batas skor
Tinggi	M + 1. SD ke atas $90 + (1.2) = 90+2= 92$	92 ke atas
Sedang	Antara M-1.SD s/d M+1.SD $90 - (1.2) \text{ s/d } 90 + (1.2) = 88$ s/d 92	Antara 88-92

Rendah	M-1.SD ke bawah 90 -(1.2) = 88	88 ke bawah

Setelah skor tinggi, sedang, rendah diperoleh selanjutnya menentukan persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Tabel 16.
Persentase Motivasi Belajar Siswa dengan
Penerapan Strategi *Index Card Match* Pertemuan III

No	Motivasi Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	12	42,9 %
2	Sedang	5	17,9 %
3	Rendah	11	39,3 %
	Jumlah	28	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas IIIA pada penerapan strategi *index card match* dalam pembelajaran IPS dengan persentase tinggi sebesar 42,9% atau sebanyak 12 siswa yang mendapatkan nilai 92 ke atas, kemudian persentase sedang sebanyak 17,9% atau sebanyak 5 siswa yang mendapat nilai antara 88 s/d 92, sedangkan yang mendapatkan persentase rendah sebanyak 39,3% atau sebanyak 11 siswa mendapatkan nilai 88 ke bawah. Dengan demikian motivasi belajar siswa dengan penerapan strategi *index card match* pada pertemuan III tergolong tinggi.

Dari ketiga pertemuan tersebut, dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa kelas IIIA pada penerapan strategi *index card match* berada pada skor tergolong tinggi. Persentase pada pertemuan pertama skor tertinggi didapat 46,2% atau 12 siswa yang mendapat skor tinggi pada pertemuan pertama yaitu 50 ke atas, kemudian pada pertemuan kedua persentase motivasi belajar siswa kelas IIIA juga berada pada persentase tinggi, sama seperti pertemuan pertama 46,2% atau 12 siswa yang mendapat skor tinggi, tetapi skor tinggi pada pertemuan kedua ini meningkat menjadi 71 ke atas. Pada pertemuan ketiga persentase motivasi belajar siswa 42,9% atau 12 siswa yang mendapat skor tinggi yaitu 92 ke atas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IIIA pada penerapan strategi *index card match* dalam pembelajaran IPS tergolong tinggi.

b. Motivasi Belajar Siswa pada Penerapan Strategi *Crossword Puzzle*

Motivasi belajar siswa kelas IIIB pada penerapan strategi *crossword puzzle* mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga ke pertemuan ke III, dapat dilihat pada tabel 17 di bawah ini:

Tabel 17.
Data Observasi Motivasi Belajar Siswa kelas *Crossword Puzzle*

No.	Nama Siswa	Pertemuan		
		I	II	III
1	M. Iqbal Febriansyah	50	62	78
2	Suryadi	34	-	66
3	Farel Pratama	40	-	62
4	M. Agung Saputra	60	62	91
5	Nike Dilla	28	50	75
6	Aldino	34	47	75

7	Bunga	56	-	94
8	Kholillah	53	72	97
9	Kms. Yoga Firdaus	50	50	72
10	Lailatul Fitria	28	56	72
11	M. Andyan Saputra	40	59	62
12	M. Bagas Aditya	31	53	87
13	M. Faiz	28	41	62
14	M. Fathurrahman	31	44	66
15	M. Hafiz	53	72	87
16	M. Jaya Enggano	60	81	100
17	Mutia Nabila	-	47	66
18	M. Muta Sim Billa	50	75	69
19	M. Putra Romadhon	28	50	91
20	M. Rayhan Mawardy	28	47	75
21	Mgs. Rian Anugrah	47	78	97
22	M. Wisnu Pratama	44	72	78
23	M. Zirdan Maulidan	41	75	84
24	Nur Fadila	28	50	81
25	Nurul Jannah	41	-	78
26	Raka Permana	31	69	94
27	Rashika	28	75	97
28	Rakha Zayyan	50	47	81
	Rata-rata	42	55	86

Dari tabel di atas terlihat bahwa dari hasil observasi motivasi belajar siswa kelas IIIB pada penerapan strategi *crossword puzzle* mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama pertama skor rata-rata motivasi belajar siswa kelas IIIB sebesar dengan skor tertinggi 60 dan skor terendah adalah 28, selanjutnya pada pertemuan kedua meningkat menjadi 55 dengan skor tertinggi 81 dan skor terendah adalah 41, dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 86 dengan skor tertinggi motivasi belajar siswa 100 dan skor terendah adalah 62.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus TSR untuk melihat tinggi, sedang, rendah penerapan strategi *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa selama tiga kali pertemuan adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan I

Tabel 18.
Distribusi Frekuensi Nilai Observasi Motivasi Belajar Siswa
Kelas *Crossword Puzzle* Pertemuan I

Skor	f	Fx	y	f.y ²
28	7	196	5	25
31	3	93	4	16
34	2	68	3	9
40	2	80	2	4
41	2	82	1	1
44	1	44	0	0
47	1	47	-1	1
50	4	200	-2	4
53	2	106	-3	9
56	1	56	-4	16
60	2	120	-5	25
Jumlah	N = 27	$\sum Fy = 1092$		$\sum Fy^2 = 110$

Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui $\sum Fy = 1092$, $\sum Fy^2 = 110$ dan $N = 27$,

Langkah selanjutnya menghitung M (Mean) dan SD (Standar Deviasi):

Mencari nilai rata-rata (Mean) :

$$M_y = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{1092}{27} = 40$$

Mencari Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{fy^2}{N}} = \sqrt{\frac{110}{27}} = \sqrt{4} = 2$$

Dengan demikian mean nya adalah 40, dan standar deviasi nya adalah 2. Setelah diketahui skor mean dan standar deviasi, maka barulah dapat diketahui tinggi, sedang dan rendahnya tingkat motivasi belajar siswa kelas IIIB pada penerapan strategi *crossword puzzle* di pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

Tabel 19.
Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Pertemuan I
dengan Penerapan Strategi *Index Card Match*

Klasifikasi	Rumus	Batas skor
Tinggi	M + 1. SD ke atas 40 + (1.2) = 40 + 2 = 42	42 ke atas
Sedang	Antara M-1.SD s/d M+1.SD 40 - (1.2) s/d 40 + (1.2) = 38 s/d 42	Antara 38-42
Rendah	M-1.SD ke bawah 40 - (1.2) = 38	38 ke bawah

Setelah skor tinggi, sedang, rendah diperoleh selanjutnya menentukan persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Tabel 20.
Persentase Motivasi Belajar Siswa dengan
Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* Pertemuan I

No	Motivasi Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	11	40,74 %
2	Sedang	4	14,81 %
3	Rendah	12	44,44 %
	Jumlah	27	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas IIIA pada penerapan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS dengan persentase tinggi sebesar 40,74% atau sebanyak 11 siswa yang mendapatkan nilai 42 ke atas, kemudian persentase sedang sebanyak 14,81% atau sebanyak 4 siswa yang mendapat nilai antara 38 s/d 42, sedangkan yang mendapatkan persentase rendah sebanyak 44,44% atau sebanyak 12 siswa mendapatkan nilai 38 ke bawah. Dengan demikian motivasi belajar siswa dengan penerapan strategi *crossword puzzle* pada pertemuan I tergolong rendah.

2) Pertemuan II

Tabel 21.
Distribusi Frekuensi Nilai Observasi Motivasi Belajar Siswa
Kelas *Crossword Puzzle* Pertemuan II

skor	f	Fx	y	y ²
41	1	41	6	36
44	1	44	5	25
47	4	188	4	16
50	4	200	3	9
53	1	53	2	4
56	1	56	1	1
59	1	59	0	0
62	2	124	-1	1
69	1	69	-2	4
72	3	216	-3	9
75	3	225	-4	16
78	1	78	-5	25
81	1	81	-6	36
jumlah	24	$\sum Fy = 1434$		$\sum Fy^2 = 182$

Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui $\sum Fy = 1434$, $\sum Fy^2 = 182$ dan $N = 24$,

Langkah selanjutnya menghitung M (Mean) dan SD (Standar Deviasi):

Mencari nilai rata-rata (Mean) :

$$M_y = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{1434}{24} = 60$$

Mencari Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{fy^2}{N}} = \sqrt{\frac{182}{24}} = \sqrt{7} = 2,6 = 3$$

Dengan demikian mean nya adalah 60, dan standar deviasi nya adalah 3. Setelah diketahui skor mean dan standar deviasi, maka barulah dapat diketahui tinggi, sedang dan rendahnya tingkat motivasi belajar siswa kelas IIIA pada penerapan strategi *index card match* di pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

Tabel 22.
Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Pertemuan II
dengan Penerapan Strategi *Crossword Puzzle*

Klasifikasi	Rumus	Batas skor
Tinggi	M + 1. SD ke atas $60 + (1.3) = 60 + 3 = 63$	63 ke atas
Sedang	Antara M-1.SD s/d M+1.SD $60 - (1.3) \text{ s/d } 60 + (1.3) = 57$ s/d 63	Antara 57-63
Rendah	M-1.SD ke bawah $60 - (1.3) = 57$	57 ke bawah

Setelah skor tinggi, sedang, rendah diperoleh selanjutnya menentukan persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Tabel 23.
Persentase Motivasi Belajar Siswa dengan
Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* Pertemuan II

No	Motivasi Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	9	37,5 %
2	Sedang	3	12,5 %
3	Rendah	12	50 %
	Jumlah	24	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas IIIB pada penerapan strategi *index card match* dalam pembelajaran IPS dengan persentase tinggi sebesar 37,5% atau sebanyak 9 siswa yang mendapatkan nilai 63 ke atas, kemudian persentase sedang sebanyak 12,5% atau sebanyak 3 siswa yang mendapat nilai antara 57 s/d 63, sedangkan yang mendapatkan persentase rendah sebanyak 50% atau sebanyak 12 siswa mendapatkan nilai 57 ke bawah. Dengan demikian motivasi belajar siswa dengan penerapan strategi *crossword puzzle* pada pertemuan II tergolong rendah.

3) Pertemuan III

Tabel 24.
Distribusi Frekuensi Nilai Observasi Motivasi Belajar Siswa
Kelas *Crossword Puzzle* Pertemuan III

skor	f	Fx	y	y ²
62	3	186	6	36
66	3	198	5	25
69	1	69	4	16
72	2	144	3	9
75	3	225	2	4
78	3	234	1	1
81	2	162	0	0
84	1	84	-1	1
87	2	174	-2	4
91	2	182	-3	9
94	2	188	-4	16
97	3	291	-5	25
100	1	100	-6	36
jumlah	28	$\sum Fy = 2237$		$\sum Fy^2 = 182$

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui $\sum Fy = 2237$, $\sum Fy^2 = 182$ dan $N = 28$,

Langkah selanjutnya menghitung M (Mean) dan SD (Standar Deviasi):

Mencari nilai rata-rata (Mean) :

$$M_y = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{2237}{28} = 79$$

Mencari Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{fy^2}{N}} = \sqrt{\frac{182}{28}} = \sqrt{6} = 2$$

Dengan demikian mean nya adalah 79, dan standar deviasi nya adalah 2. Setelah diketahui skor mean dan standar deviasi, maka barulah dapat diketahui tinggi, sedang dan rendahnya tingkat motivasi belajar siswa kelas IIIA pada penerapan strategi *index card match* di pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

Tabel 25.
Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Pertemuan III
dengan Penerapan Strategi *Crossword Puzzle*

Klasifikasi	Rumus	Batas skor
Tinggi	M + 1. SD ke atas $79 + (1.2) = 79+2= 81$	81 ke atas
Sedang	Antara M-1.SD s/d M+1.SD $79 - (1.2) \text{ s/d } 79 + (1.2) = 77$ s/d 81	Antara 77-81
Rendah	M-1.SD ke bawah $79 - (1.2) = 77$	77 ke bawah

Setelah skor tinggi, sedang, rendah diperoleh selanjutnya menentukan persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Tabel 26.
Persentase Motivasi Belajar Siswa dengan
Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* Pertemuan III

No	Motivasi Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	11	39,28 %
2	Sedang	5	17,85 %
3	Rendah	12	42,85 %
	Jumlah	28	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas IIIB pada penerapan strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPS dengan persentase tinggi sebesar 39,28% atau sebanyak 11 siswa yang mendapatkan nilai 81 ke atas, kemudian persentase sedang sebanyak 17,85% atau sebanyak 5 siswa yang mendapat nilai antara 77 s/d 81, sedangkan yang mendapatkan persentase rendah sebanyak 42,85% atau sebanyak 12 siswa mendapatkan nilai 77 ke bawah. Dengan demikian motivasi belajar siswa dengan penerapan strategi *crossword puzzle* pada pertemuan III tergolong rendah.

Dari ketiga pertemuan tersebut, dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa kelas IIIB pada penerapan strategi *crossword puzzle* berada pada skor tergolong rendah. Dapat dilihat dari persentase motivasi belajar siswa yang mendapat skor rendah lebih tinggi dibandingkan skor tinggi, pada pertemuan pertama persentase skor tinggi yaitu 40,74% atau 11 siswa yang mendapat skor tinggi, sedangkan persentase skor rendah 44,44% atau sebanyak 12 siswa yang mendapat skor rendah.

Kemudian pada pertemuan kedua persentase motivasi belajar siswa kelas IIIB juga berada pada persentase rendah, persentase skor rendah 50% sedangkan persentase skor tinggi 37,5%. Pada pertemuan ketiga persentase motivasi belajar siswa juga berada pada persentase skor rendah yaitu 42,85% sedangkan skor tinggi 39,28%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IIIB pada penerapan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS tergolong rendah, tetapi nilai rata-rata motivasi belajar siswa selama tiga kali

pertemuan mengalami peningkatan pada pertemuan pertama 42, kemudian pada pertemuan kedua meningkat menjadi 55, dan pada pertemuan ketiga meningkat lagi menjadi 86.

c. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa pada Penerapan Strategi *Index Card Match* dengan *Crossword Puzzle*

Motivasi belajar siswa pada penerapan strategi *index card match* lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa pada penerapan strategi *crossword puzzle*. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase observasi motivasi belajar siswa selama tiga kali pertemuan pada Tabel 10, Tabel 13, dan Tabel 16. Pada tabel persentase tersebut motivasi belajar siswa pada penerapan strategi *index card match* berada pada skor tinggi. Sedangkan motivasi belajar siswa kelas *crossword puzzle* selama tiga kali pertemuan berada pada skor rendah, hal tersebut dapat dilihat dari persentase motivasi belajar siswa kelas *crossword puzzle* pada Tabel 20, Tabel 23, dan Tabel 26.

Skor rata-rata kelas *index card match* juga lebih tinggi dibandingkan kelas *crossword puzzle* selama tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama skor rata-rata motivasi belajar siswa kelas *index card match* adalah 48, sedangkan motivasi belajar siswa kelas *crossword puzzle* adalah 42. Kemudian, pada pertemuan kedua skor rata-rata motivasi belajar siswa kelas *index card match* adalah 69, sedangkan motivasi belajar siswa kelas *crossword puzzle* adalah 55. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga skor rata-rata motivasi belajar siswa kelas *index card match* adalah 97, sedangkan motivasi belajar siswa kelas *crossword puzzle*

adalah 86. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan motivasi belajar siswa pada kelas yang diterapkan strategi *index card match* dengan kelas yang diterapkan strategi *crossword puzzle*, dengan hasil motivasi belajar siswa kelas *index card match* lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar siswa kelas *crossword puzzle*.

Selain dengan menggunakan observasi, peneliti juga menggunakan angket untuk melihat motivasi belajar siswa pada kelas *index card match* dan *crossword puzzle*, dan didapat skor angket masing-masing siswa sebagai berikut:

Tabel 27.
Data Angket Motivasi Belajar Siswa

Data angket kelas <i>index card match</i>		
No	Nama	Skor
1	Farel	77.5
2	Kendi	82.5
3	L.A. Ali Jupriana	88.75
4	Tina Agustina	80
5	Aulia Chemany P	81.25
6	Destri Triyani	71.25
7	Hafiz Al Ghifary	82.5
8	Ikima Azhari	88.75
9	Kgs. M. Baagir	82.5
10	Kgs. M. Fahrurrozi	77.5
11	Kms. M. Hadi Fajri	76.25
12	Miranda	71.25
13	M. Hafist Alfarist	88.75
14	M. Yansyah Putra	76.25
15	M. Hafish	87.5
16	M. Ramadhan	95
17	Mgs. M. Hafiz	88.75
18	Msy. Kedzia A. Sakina	76.25

Data angket kelas <i>crossword puzzle</i>		
No	Nama	Skor
1	M. Iqbal Febriansyah	66.25
2	Suryadi	65
3	Farel Pratama	70
4	M. Agung Saputra	68.75
5	Nike Dilla	78.75
6	Aldino	78.75
7	Bunga	71.25
8	Kholillah	78.75
9	Kms. Yoga Firdaus	78.75
10	Lailatul Fitria	67.5
11	M. Andyan Saputra	86.25
12	M. Bagas Aditya	65
13	M. Faiz	67.5
14	M. Fathurrahman	86.25
15	M. Hafiz	65
16	M. Jaya Enggano	86.25
17	Mutia Nabila	73.75
18	M. Muta Sim Billa	93.75

19	M. Faruli Ikhsan	73.75
20	M. Ridhi P. Malino	95
21	M. Firdaus Maulida	86.25
22	M. Habib L. Bachtiar	72.5
23	M. Noval Akbar	83.75
24	Sheila Nur Ramadhani	85
25	Satrya Rizki R	82.5
26	Andre	93.75
27	M. Rivaldo	95
28	M. Dhaffa	78.75
	Rata-rata	82.81

19	M. Putra Romadhon	67.5
20	M. Rayhan Mawardi	73.75
21	Mgs. Rian Anugrah	65
22	M. Wisnu Pratama	76.25
23	M. Zirdan Maulidan	65
24	Nur Fadila	76.25
25	Nurul Jannah	93.75
26	Raka Permana	73.75
27	Rashika	93.75
28	Rakha Zayyan	81.25
	Rata-rata	75.48

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa angket motivasi belajar siswa kelas *index card match* mendapat skor rata-rata 82,81 dengan skor tertinggi 95 dan skor terendah 75. Sedangkan skor angket motivasi belajar kelas *crossword puzzle* mendapat skor 75,48 dengan skor tertinggi 93,75 dan skor terendah 65. Dengan demikian terlihat bahwa skor motivasi belajar siswa kelas *index card match* lebih tinggi dibandingkan dengan skor angket motivasi belajar siswa kelas *crossword puzzle*.

Dalam penelitian ini, untuk mencari tahu mengenai perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar maka digunakan uji t. Langkah pertama yaitu mencari normalitas, kemudian homogenitas, baru selanjutnya uji t untuk mencari perbandingan motivasi belajar siswa kelas *index card match* dengan *crossword puzzle*, peneliti melakukan uji statistic ini dengan bantuan *excel*, sebagai berikut:

1) Uji normalitas angket kelas *index card match*

Perhitungan kelompok *index card match*

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 95 - 71 = 24 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Banyak Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 (28) = 5.77 = 6 \end{aligned}$$

$$\text{Panjang Kelas} = \text{Rentang} : \text{Banyak Kelas} = 24 : 6 = 4$$

Setelah mengetahui rentang (R) = 24, banyak kelas (K) = 6, dan panjang kelas (P) = 4, maka langkah selanjutnya adalah membuat tabel distribusi frekuensi.

Tabel 28.
Daftar Distribusi Frekuensi Data Kelompok *Index Card Match*

Skor	F	X	x^2	f.x	$f.x^2$
70-74	4	72	5184	288	20736
75-79	6	77	5929	462	35574
80-84	7	82	6724	574	47068
85-89	7	87	7569	609	52983
90-94	1	92	8464	92	8464
95-99	3	97	9409	291	28227
Jumlah	28			2316	193052

Selanjutnya yaitu menentukan rata-rata atau mean (X), varians (S^2), dan simpangan baku (S), sebagai berikut:

$$\begin{aligned} X &= 82.71429 \\ s^2 &= 42.449 \\ S &= 6.51 \end{aligned}$$

Selanjutnya, membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan menentukan batas kelas, mencari nilai Z-score, mencari luas 0-Z, dan mencari frekuensi yang diharapkan (f_e), pada tabel berikut:

Tabel 29.
 Frekuensi yang diharapkan (fe)
 Dari hasil pengamatan (fo) untuk kelas *index card match*

Batas Kelas	Z	nilai O-Z	L	Fe	Fo
69.5	-2.027538876	0.4783	0.0821	2.2988	4
74.5	-1.260113109	0.3962	0.2083	5.8324	6
79.5	-0.492687342	0.1879	0.4572	12.8016	7
84.5	0.274738425	0.1064	0.2444	6.8432	7
89.5	1.042164191	0.3508	0.1133	3.1724	1
94.5	1.809589958	0.4641	0.0308	0.8624	3
99.5	2.577015725	0.4949			

Untuk menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas (Tabel 28.) interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval di tambah 0,5. Sehingga di dapat 69,5; 74,5; 79,5; 84,5; 89,5; 94,5; 99,5. Selanjutnya untuk mencari nilai Z-score untuk batas kelas interval dengan cara (batas kelas-X : S), untuk mencari nilai 0-Z di lihat dari tabel kurve normal dari 0-Z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, untuk mencari luas tiap kelas interval (L) dengan cara mengurangi angka 0-Z pada baris pertama dikurangi baris kedua, baris kedua dikurangi baris ketiga, dan seterusnya. Selanjutnya untuk mencari fe dengan cara mengalikan L dengan jumlah responden (28), sehingga di dapat angka seperti yang ada di Tabel 29.

Langkah selanjutnya adalah mencari Chi Kuadrat (X hitung), X hitung yang didapat adalah 10,68 dan dibulatkan menjadi 11. Setelah mengetahui nilai X hitung, maka langkah selanjutnya yaitu mencari X tabel (Xdaf), sebagai berikut:

Pada taraf signifikan (α) = 5% diperoleh:

$$\begin{aligned} X^2_{\text{daf}} &= X^2_{(1-0.05), (11-3)} \\ &= 15,507 \end{aligned}$$

Pada taraf signifikan (α) = 1% diperoleh:

$$\begin{aligned} X^2_{\text{daf}} &= X^2_{(1-0.01), (11-3)} \\ &= 20,090 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas untuk $\alpha = 5\%$ maupun $\alpha = 1\%$, di dapat hasil bahwa $X^2_{\text{hit}} < X^2_{\text{daf}}$ dengan demikian H_0 diterima, dengan kata lain sampel berasal dari populasi yang berdistribusi Normal.

2) Uji normalitas angket kelas *crossword puzzle*

Perhitungan kelompok *index card match*

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 93,75 - 65 = 28,75 \\ \text{Banyak Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 (28) = 5,77 = 6 \\ \text{Panjang Kelas} &= \text{Rentang} : \text{Banyak Kelas} \\ &= 28,75 : 6 = 4,79 = 5 \end{aligned}$$

Setelah mengetahui rentang (R) = 24, banyak kelas (K) = 6, dan panjang kelas (P) = 4, maka langkah selanjutnya adalah membuat tabel distribusi frekuensi.

Tabel 30.
Daftar Distribusi Frekuensi Data Kelompok *Crossword Puzzle*

Skor	F	X	x^2	f.x	f. x^2
60-65	5	62.5	3906.25	312.5	19531.25
66-71	7	68.5	4692.25	479.5	32845.75
72-77	5	74.5	5550.25	372.5	27751.25
78-83	5	80.5	6480.25	402.5	32401.25
84-89	3	86.5	7482.25	259.5	22446.75
90-95	3	92.5	8556.25	277.5	25668.75
Jumlah	28			2104	160645

Selanjutnya yaitu menentukan rata-rata atau mean (\bar{X}), varians (S^2), dan simpangan baku (S), sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{X} &= 75.14286 \\ s^2 &= 59.86891 \\ S &= 7.7375 \end{aligned}$$

Selanjutnya, membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan menentukan batas kelas, mencari nilai Z-score, mencari luas 0-Z, dan mencari frekuensi yang diharapkan (f_e), pada tabel berikut:

Tabel 31.
Frekuensi yang diharapkan (f_e)
Dari hasil pengamatan (f_o) untuk kelas *crossword puzzle*

Batas Kelas	Z	nilai O-Z	L	Fe	Fo
59.5	-2.021693954	0.4783	0.0831	2.3268	3
65.5	-1.246249698	0.3952	0.2144	6.0032	7
71.5	-0.470805441	0.1808	0.4778	13.3784	5
77.5	0.304638815	0.1179	0.242	6.776	5
83.5	1.080083071	0.3599	0.1079	3.0212	5
89.5	1.855527328	0.4678	0.0279	0.7812	3
95.5	2.630971584	0.4957			

Untuk menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas (Tabel 28.) interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval di tambah 0,5. Sehingga di dapat 59,5; 65,5; ,71,5; 77,5; 83,5; 89,5; 99,5. Selanjutnya untuk mencari nilai Z-score untuk batas kelas interval dengan cara $(\text{batas kelas} - \bar{X}) / S$, untuk mencari nilai 0-Z di lihat dari tabel kurve normal dari 0-Z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, untuk mencari luas tiap kelas interval (L) dengan cara mengurangi angka 0-Z pada baris pertama dikurangi baris

kedua, baris kedua dikurangi baris ketiga, dan seterusnya. Selanjutnya untuk mencari fe dengan cara mengalikan L dengan jumlah responden (28), sehingga di dapat angka seperti yang ada di Tabel 31.

Langkah selanjutnya adalah mencari Chi Kuadrat (X hitung), X hitung yang didapat adalah 13,67 dan dibulatkan menjadi 14. Setelah mengetahui nilai X hitung, maka langkah selanjutnya yaitu mencari X tabel (Xdaf), sebagai berikut:

Pada taraf signifikan (α) = 5% diperoleh:

$$\begin{aligned} X^2_{daf} &= X^2_{(1-0.05), (14-3)} \\ &= 19,675 \end{aligned}$$

Pada taraf signifikan (α) = 1% diperoleh:

$$\begin{aligned} X^2_{daf} &= X^2_{(1-0.01), (14-3)} \\ &= 24,725 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas untuk $\alpha = 5\%$ maupun $\alpha = 1\%$, di dapat hasil bahwa $X^2_{hit} < x^2_{daf}$ dengan demikian H_0 diterima, dengan kata lain sampel berasal dari populasi yang berdistribusi Normal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel kelas *index card match* dan kelas *crossword puzzle* berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas.

3) Uji homogenitas

Setelah uji normalitas, maka langkah selanjutnya yaitu uji homogenitas, langkah pertama yaitu menentukan nilai varians (S^2) yang telah dilakukan dengan bantuan *excel* dan didapat $S_1^2 = 42$ dan $S_2^2 = 60$, langkah selanjutnya yaitu mencari Fhitung dan Ftabel, sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} = \frac{60}{42} = 1,42$$

Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel}

Dengan rumus: $db_{pembilang} = n - 1 = 28 - 1 = 27$

$$db_{pembilang} = n - 1 = 28 - 1 = 27$$

Taraf signifikansi (α) = 0,05 (5%), maka diperoleh

$$F_{tabel} = 1,90$$

Kriteria pengujian: jika $F_{hit} \geq F_{tab}$, tidak homogen.

Jika $F_{hit} \leq F_{tab}$, homogen.

Ternyata, $F_{hit} \leq F_{tab}$, atau $1,42 \leq 1,90$ maka varians-variens adalah homogen.

Kesimpulan: analisis uji komparatif dapat dilanjutkan.

4) Uji t (uji perbandingan)

Uji t dalam penelitian ini untuk menjawab hipotesis serta membandingkan apakah kedua variabel dalam penelitian ini sama atau berbeda, sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbandingan antara strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

H_0 : Tidak terdapat perbandingan antara strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam

pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

Langkah pertama mengelompokkan skor angket dalam bentuk tabel, setelah itu mencari nilai rata-rata (\bar{X}_{bar1} dan \bar{X}_{bar2}), standar deviasi (s_1 dan s_2), dan varians (s_1^2 dan s_2^2), korelasi (r), dan t_{hitung} . Perhitungan statistik ini dilakukan dengan menggunakan *excel*, sebagai berikut:

Tabel 32.
Angket Motivasi Belajar Kelas *Index Card Match* dan Kelas *Crossword Puzzle*

X_1	X_2	$x_1 = (X_1 - \bar{X}_{bar1})$	$x_2 = (X_2 - \bar{X}_{bar2})$	x_1^2	x_2^2	$x_1 \cdot x_2$
77.5	66.25	20.5	18.25	420.25	333.0625	374.125
82.5	65	25.5	17	650.25	289	433.5
88.75	70	31.75	22	1008.063	484	698.5
80	68.75	23	20.75	529	430.5625	477.25
81.25	78.75	24.25	30.75	588.0625	945.5625	745.6875
71.25	78.75	14.25	30.75	203.0625	945.5625	438.1875
82.5	71	25.5	23	650.25	529	586.5
88.75	78.75	31.75	30.75	1008.063	945.5625	976.3125
82.5	78.75	25.5	30.75	650.25	945.5625	784.125
77.5	67.5	20.5	19.5	420.25	380.25	399.75
76.25	86.25	19.25	38.25	370.5625	1463.063	736.3125
71.25	65	14.25	17	203.0625	289	242.25
88.75	67.5	31.75	19.5	1008.063	380.25	619.125
76.25	86.25	19.25	38.25	370.5625	1463.063	736.3125
87.5	65	30.5	17	930.25	289	518.5
95	86.25	38	38.25	1444	1463.063	1453.5
88.75	73.75	31.75	25.75	1008.063	663.0625	817.5625
76.25	93.75	19.25	45.75	370.5625	2093.063	880.6875
73.75	67.5	16.75	19.5	280.5625	380.25	326.625
95	73.75	38	25.75	1444	663.0625	978.5
86.25	65	29.25	17	855.5625	289	497.25
72.5	76.25	15.5	28.25	240.25	798.0625	437.875

83.75	65	26.75	17	715.5625	289	454.75
85	76.25	28	28.25	784	798.0625	791
82.5	93.75	25.5	45.75	650.25	2093.063	1166.625
93.75	73.75	36.75	25.75	1350.563	663.0625	946.3125
95	93.75	38	45.75	1444	2093.063	1738.5
78.75	81.25	21.75	33.25	473.0625	1105.563	723.1875
2318.75	2113.5	722.75	769.5	20070.44	23503.88	19978.81
$\sum X_1$	$\sum X_2$	$\sum X_1$	$\sum X_2$	$\sum X_1^2$	$\sum X_2^2$	$\sum X_1 \cdot X_2$

\bar{X}_{bar1}	68.19852941
\bar{X}_{bar2}	62.16176471
s_1	32.70649895
s_1^2	1069.715142
s_2	23.26665466
s_2^2	541.3372189
r	0.91986
t_{hit}	2.040425

Setelah nilai rata-rata (\bar{X}_{bar1} dan \bar{X}_{bar2}), standar deviasi (s_1 dan s_2), dan varians (s_1^2 dan s_2^2), korelasi (r), dan t_{hit} telah diketahui, maka langkah selanjutnya yaitu mencari nilai t_{tabel} , sebagai berikut:

Mencari nilai t_{tabel} dengan ketentuan :

Taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, $db = n_1 + n_2 - 2 = 28+28-2 = 54$, maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 2.00488$

Setelah itu membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} , dengan kriteria pengujian:

Jika - $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq + t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Dan jika - $t_{tabel} \leq t_{hitung} \geq + t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Ternyata : $-2,00488 < 2,040425 > 2,00488$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kesimpulan:

H_a : Terdapat perbandingan antara strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. (Diterima)

H_0 : Tidak terdapat perbandingan antara strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. (Ditolak)

Jadi, Terdapat perbandingan antara strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti menempatkan Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang sebagai lokasi penelitian. Sampel yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIIA dan kelas IIIB di MI Wathoniyah Palembang. Dalam pengumpulan data sendiri, peneliti menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan angket sebagai proses pengumpulan data. Dari segi instrument pengumpulan data, instrument test yang digunakan dalam bentuk lembar observasi dan angket yang disesuaikan dengan indikator motivasi belajar

siswa. Dari data yang didapat, kemudian diformulasikan dengan hipotesa penelitian dan analisis menggunakan rumus TSR dan uji t untuk melihat perbandingan strategi *index card match* dan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

Dari hasil penelitian yang dilakukan selama tiga kali pertemuan, skor nilai motivasi belajar siswa kelas *index card match* lebih besar dibandingkan dengan motivasi belajar siswa kelas *crossword puzzle*. Dapat dilihat pada skor observasi pertemuan pertama dan kedua, kelas *index card match* berada pada persentase skor tinggi sebesar 46,2%, persentase skor sedang sebanyak 11,5% dan persentase skor rendah sebanyak 42,3%. Dengan demikian bahwa persentase skor tinggi pada kelas *index card match* lebih besar dibandingkan skor sedang dan rendah, dan dengan skor rata-rata siswa pada pertemuan pertama yaitu 48,23 kemudian di pertemuan kedua meningkat menjadi 69,11.

Sedangkan skor observasi pada kelas *crossword puzzle* berada pada skor persentase rendah, pada pertemuan pertama yaitu 44,44% siswa yang mendapat skor rendah, kemudian pada pertemuan kedua persentase rendah mencapai 50%, sedangkan persentase tinggi yaitu 40,74% untuk pertemuan pertama, dan 37,5% untuk pertemuan kedua. Persentase sedang yaitu 14,81% untuk pertemuan pertama, dan 12,5% persentase sedang untuk pertemuan kedua. Dengan demikian skor persentase rendah lebih besar dibandingkan persentase tinggi dan sedang

pada kelas *crossword puzzle* dengan skor rata-rata 42 untuk pertemuan pertama, dan meningkat menjadi 55 pada pertemuan kedua.

Pada pertemuan selanjutnya, skor observasi motivasi belajar siswa juga sama seperti pertemuan pertama, skor motivasi belajar kelas *index card match* lebih tinggi dibandingkan skor motivasi belajar kelas *crossword puzzle*. Kelas *index card match* berada pada persentase skor tinggi sebesar 46,2%, persentase skor sedang sebanyak 11,5% dan persentase skor rendah sebanyak 42,3%. Dengan demikian bahwa persentase skor tinggi pada kelas *index card match* lebih besar dibandingkan skor sedang dan rendah, dan dengan skor rata-rata siswa 48,23. Sedangkan skor observasi pada kelas *crossword puzzle* berada pada skor persentase rendah yaitu 44,44% siswa yang mendapat skor rendah, sedangkan persentase tinggi yaitu 40,74% dan persentase sedang yaitu 14,82%, dengan kata lain skor persentase rendah lebih besar dibandingkan persentase tinggi dan sedang pada kelas *crossword puzzle* dengan skor 42.

Selanjutnya pada pertemuan ketiga, skor motivasi kelas *index card match* tetap berada persentase tinggi mencapai 42,9% dengan nilai rata-rata 97, sedangkan persentase motivasi belajar kelas *crossword puzzle* berada pada persentase rendah mencapai 42,85% dengan nilai rata-rata 86. Kemudian pada pertemuan ketiga ini, peneliti membagikan lembar angket motivasi kepada siswa, dan setelah dilakukan uji perhitungan maka didapat hasil bahwa skor angket siswa kelas *index card match* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas *crossword puzzle*, dengan skor total 2318,75 dan dengan nilai rata-rata 82,81 untuk kelas

index card match sedangkan untuk kelas *crossword puzzle* memperoleh skor total 2113,5 dengan nilai rata-rata 75,48. Dengan demikian, skor observasi dan angket motivasi belajar siswa kelas *index card match* lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar siswa kelas *crossword puzzle*.

Perbedaan hasil motivasi belajar siswa diakibatkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah langkah-langkah pembelajaran yang berbeda, strategi *index card match* dan strategi *crossword puzzle* sama-sama pembelajaran secara berkelompok, hanya saja pada penerapan strategi *index card match* kelompok siswa terdiri dari hanya dua siswa, siswa hanya berdua dengan pasangannya sehingga masing-masing siswa dituntut untuk lebih aktif dalam menjawab dan menemukan pasangannya, yang menyebabkan semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih termotivasi karena tidak hanya duduk dan diam ditempat, dan juga pada penerapan strategi *index card math* ini siswa ditunjuk secara acak untuk menjawab pertanyaan, sehingga masing-masing pasangan siswa diharuskan untuk siap menjawab pertanyaan yang diajukan, dengan kata lain dalam penerapan strategi *index card match* ini memiliki tantangan tersendiri untuk siswa agar termotivasi untuk berpikir mengenai jawaban dari tiap pertanyaan, tidak hanya terfokus pada pertanyaan yang didapat saja.

Sedangkan pada *crossword puzzle* siswa hanya dibagikan lembar soal dan jawaban yang kemudian masing-masing kelompok diminta untuk menjawab semua pertanyaan secara bersama-sama, tetapi pada kenyataannya pada proses

penerapannya masih terdapat siswa yang tidak membantu teman kelompoknya menjawab semua pertanyaan, kemudian masih terdapat siswa yang sibuk mengobrol dengan teman disebelahnya, dan juga siswa yang aktif menemukan jawaban dari pertanyaan hanya satu atau dua siswa saja, dan juga pada penerapan *crossword puzzle* ini siswa hanya duduk ditempat bersama kelompoknya, sehingga tidak semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menjadikan motivasi belajar siswa kelas *index card match* lebih tinggi dibandingkan kelas *crossword puzzle*.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai “Perbandingan Strategi *Index Card Match* dengan *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi *index card match* dalam pembelajaran IPS kelas IIIA di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari skor observasi setelah melakukan pertemuan ketiga kali, dengan memperoleh nilai rata-rata 97 dengan persentase 42,9%.
2. Penerapan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS kelas IIIB di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari skor observasi setelah melakukan pertemuan ketiga kali, dengan memperoleh nilai rata-rata 86 dengan persentase 42,85%.
3. Perbandingan penerapan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar, berdasarkan perhitungan statistik uji t menunjukkan bahwa $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $-2,00488 < 2,040425 < 2,00488$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan antara

strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru, dapat menggunakan strategi *index card match* dan *crossword puzzle* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran IPS dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Kepada siswa, mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di MI Wathoniyah Palembang, peneliti berharap agar kiranya siswa dapat terus semangat belajar dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif di dalam kelas.
3. Kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian mengenai perbandingan strategi *index card match* dengan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang dapat menjadi sumber bahan penelitian yang akan diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Faisal. 2014. *Motivasi Anak dalam Mengajar*. Palembang: Noer Fikri Offset.
- Aisyah, Siti. 2014. "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V di MIN Kolomayan Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014", Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam, Tulungagung: IAIN Tulungagung.
- Ali, Muhammad. 2004. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Moderen*. Jakarta: Pustaka Imani.
- Amri, Sofan. 2015. *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Pustaka Raya.
- Arifin. 2011. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Astutik, Fidiana. 2014. "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus". Skripsi Sarjana Pendidikan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- B. Uno, Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handoyo, Rian. 2014. "Perbedaan Strategi *Index Card Match* dengan *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTs Yapi Pakem". Skripsi Sarjana Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harumni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Irawan Sopyan, Danang. 2015. *TTS dan Sudoku*. Jakarta: Puspa Swara.
- Ismail, Fajri. 2016. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Palembang: Karya Sukses Mandiri.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- P.Siagian, Sondang. 2012. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rolina, Nelva. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak.
- Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Said, Alamsyah & Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Silberman, Melvin L. 2014. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutanti, Theresia. 2015. “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Suryodiningratan II Yogyakarta”, Skripsi Sarjana Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tim penulis. 2014. *Pedoman Penyusunan dan Penulisan Skripsi (Program Studi PGMI)*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press
- Wahyuningsih, Febrianti. 2013. “Studi Komparasi Strategi *Index Card Match* dengan Strategi *Everyone Is a Teacher Here* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Bratan II”. Skripsi Sarjana Pendidikan, Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Yusrina, Husna. 2015. “Studi Komparasi Penerapan Strategi *Index Card Match* dan Bermain Jawaban terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDIT Hidayah Ngawen”. Skripsi Sarjana Pendidikan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.

Lampiran 1

Pedoman Observasi Proses Pembelajaran Penerapan Strategi *Index Card Match*

Hari/tanggal :

Waktu :

Materi :

Pengamat :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan keadaan yang berlangsung selama proses pembelajaran!

No.	Aspek Pengamatan	Ya	Tidak
1	Pra Pembelajaran		
	a. Menyiapkan alat dan media pembelajaran		
	b. Memeriksa kesiapan siswa		
2	Kegiatan Pembuka		
	c. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan rencana kegiatan		
	d. Melakukan apersepsi		
3	Kegiatan Inti		
	a. Menyampaikan materi secara umum		
	b. Melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi pelajaran		
	c. Menjelaskan dan mengarahkan mengenai langkah-langkah pembelajaran strategi <i>index card match</i>		
	d. Guru membagi siswa kedalam 2 kelompok besar		
	e. Guru membagikan kartu indeks kepada siswa		

	f. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencermati kartu indeks		
	g. Guru membimbing siswa untuk menemukan kartu indeks pasangan masing-masing		
	h. Guru membimbing siswa yang telah menemukan pasangan kartu indeks untuk duduk berpasangan		
	i. Guru menunjuk pasangan siswa untuk membacakan pertanyaan yang didapat dan dijawab oleh pasangan lain		
	j. Guru membimbing siswa untuk mengklarifikasi jawaban		
	k. Memberikan penghargaan berupa kartu bintang kepada pasangan yang paling banyak menjawab pertanyaan		
4	Kegiatan Penutup		
	g. Menyimpulkan pembelajaran		
	h. Memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya		
	i. Menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam		

Palembang,

2017

Pengamat

R.A Maznah, S.Pd.I

Lampiran 2

Pedoman Observasi Proses Pembelajaran Penerapan Strategi *Crossword Puzzle*

Hari/tanggal :

Waktu :

Materi :

Pengamat :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan keadaan yang berlangsung selama proses pembelajaran!

No.	Aspek Pengamatan	Ya	Tidak
1	Pra Pembelajaran		
	a. Menyiapkan alat dan media pembelajaran		
	b. Memeriksa kesiapan siswa		
2	Kegiatan Pembuka		
	c. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan rencana kegiatan		
	d. Melakukan apersepsi		
3	Kegiatan Inti		
	a. Menyampaikan materi secara umum		
	b. Melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi pelajaran		
	c. Membagi kelas menjadi 6 kelompok		
	d. Membagikan kertas yang berisi daftar pertanyaan yang harus dijawab siswa dengan kelompoknya pada kotak isian mendatar dan menurun		

	e. Menjelaskan dan mengarahkan mengenai langkah-langkah pembelajaran strategi <i>crossword puzzle</i> serta menetapkan batas waktu		
	f. Memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada di lembar <i>crossword puzzle</i> (teka-teki silang)		
	h. Membimbing siswa yang menemukan kesulitan dalam menjawab pertanyaan		
	i. Meminta siswa untuk mengumpulkan lembar jawaban jika batas waktu telah habis		
	j. Guru bertanya jawab mengenai pertanyaan yang sama dengan yang telah dikerjakan siswa sebelumnya		
	k. Guru memberikan penghargaan berupa kartu bintang kepada kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan terbanyak		
4	Kegiatan Penutup		
	a. Menyimpulkan pembelajaran		
	b. Memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya		
	c. Menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam		

Palembang,

2017

Pengamat

Misradewi, S.Pd.I

NIP. 196912121997032001

Lampiran 3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kelas Eksperimen Pertemuan I

Nama Sekolah : MI Wathoniyah Palembang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : III/II

Tema : Tempat Umum

Alokasi Waktu : 2x35 menit

- a. Standar Kompetensi
 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

- b. Kompetensi Dasar
 - 2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan.

- c. Indikator
 - A.** Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar lingkungan rumah

- d. Tujuan Pembelajaran

B. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar lingkungan rumah

e. Materi Pokok

Jenis-jenis pekerjaan

- Metode Pembelajaran

F. Ceramah

G. Tanya jawab

H. *Index Card Match*

- Media

Kartu indeks

- Sumber Belajar

Muhammad, Saleh., Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas III*.

Jakarta Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

- Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan awal

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama-sama
3. Menyiapkan alat dan media pembelajaran
4. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa
5. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan rencana kegiatan
6. Melakukan apersepsi

Kegiatan Inti

7. Guru menyampaikan materi mengenai "jenis-jenis pekerjaan"

8. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi “jenis- jenis pekerjaan”
9. Guru membagi siswa kedalam 2 kelompok besar
10. Guru menjelaskan dan mengarahkan mengenai langkah-langkah pembelajaran strategi *index card match*
11. Guru membagikan kartu *index* kepada setiap siswa
 - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencermati kartu **index**
 - Guru membimbing siswa untuk menemukan kartu *index* pasangan masing-masing
 - Guru membimbing siswa yang telah menemukan pasangan kartu *index* untuk duduk berpasangan
 - Guru menunjuk pasangan siswa untuk membacakan pertanyaan yang didapat dan dijawab oleh pasangan siswa lain
 - Guru membimbing siswa untuk mengklarifikasikan jawaban
 - Memberikan penghargaan berupa kartu bintang kepada pasangan yang paling banyak menjawab pertanyaan

Kegiatan Penutup

- Guru mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
 - Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya
 - Menutup pembelajaran dengan berdoa
 - Salam (Penutup)
- **Penilaian**
- Teknik Penilaian
Penilaian Proses : Observasi proses pembelajaran
 - Instrumen Penilaian
Lembar Observasi

Lampiran 4

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kelas Eksperimen Pertemuan II

Nama Sekolah : MI Wathoniyah Palembang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : III/II

Tema : Tempat Umum

Alokasi Waktu : 2x35 menit

1. Standar Kompetensi
 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

2. Kompetensi Dasar
 - 2.1 Menenal jenis-jenis pekerjaan.

3. Indikator
 - C. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang
 - D. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa
 - E. Membedakan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa

4. Tujuan Pembelajaran
 - F. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang
 - G. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa
 - H. Siswa dapat membedakan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa

5. Materi Pokok
Jenis-jenis pekerjaan

6. Metode Pembelajaran
 - j. Ceramah
 - k. Tanya jawab
 - l. *Index Card Match*

7. Media
Kartu indeks

8. Sumber Belajar
Muhammad, Saleh., Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas III*. Jakarta Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

9. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan awal

12. Guru mengucapkan salam
13. Guru mengajak siswa berdoa bersama-sama
14. Menyiapkan alat dan media pembelajaran
15. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa
16. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan rencana kegiatan
17. Melakukan apersepsi

Kegiatan Inti

18. Guru menyampaikan materi mengenai “jenis-jenis pekerjaan”
19. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi “jenis- jenis pekerjaan”
20. Guru membagi siswa kedalam 2 kelompok besar
21. Guru menjelaskan dan mengarahkan mengenai langkah-langkah pembelajaran strategi *index card match*
22. Guru membagikan kartu *index* kepada setiap siswa
 - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencermati kartu **index**
 - Guru membimbing siswa untuk menemukan kartu *index* pasangan masing-masing
 - Guru membimbing siswa yang telah menemukan pasangan kartu *index* untuk duduk berpasangan
 - Guru menunjuk pasangan siswa untuk membacakan pertanyaan yang didapat dan dijawab oleh pasangan siswa lain
 - Guru membimbing siswa untuk mengklarifikasikan jawaban
 - Memberikan penghargaan berupa kartu bintang kepada pasangan yang paling banyak menjawab pertanyaan

Kegiatan Penutup

- Guru mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
- Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya
- Menutup pembelajaran dengan berdoa
- Salam (Penutup)

10. Penilaian

A. Teknik Penilaian

Penilaian Proses : Observasi proses pembelajaran

B. Instrumen Penilaian Lembar

Observasi

Lampiran 5

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kelas Eksperimen Pertemuan III

Nama Sekolah : MI Wathoniyah Palembang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : III/II

Tema : Tempat Umum

Alokasi Waktu : 2x35 menit

1. Standar Kompetensi
 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.
2. Kompetensi Dasar
 - 2.2 Memahami pentingnya semangat kerja
3. Indikator
 - I.** Menyebutkan alasan mengapa orang harus bekerja
 - J.** Menjelaskan pentingnya semangat dalam bekerja
 - K.** Menyebutkan ciri-ciri semangat bekerja dan akibat tidak memiliki semangat kerja
4. Tujuan Pembelajaran
 - L.** Siswa dapat menyebutkan alasan mengapa orang harus bekerja
 - M.** Siswa dapat menjelaskan pentingnya semangat dalam bekerja
 - N.** Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri semangat bekerja dan akibat tidak memiliki semangat kerja
5. Materi Pokok

Pentingnya semangat bekerja

6. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. *Index Card Match*

7. Media

Kartu indeks

8. Sumber Belajar

Muhammad, Saleh., Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas III*. Jakarta Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

9. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan awal

23. Guru mengucapkan salam
24. Guru mengajak siswa berdoa bersama-sama
25. Menyiapkan alat dan media pembelajaran
26. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa
27. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan rencana kegiatan
28. Melakukan apersepsi

Kegiatan Inti

29. Guru menyampaikan materi mengenai “pentingnya semangat bekerja”
30. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi “pentingnya semangat bekerja”
31. Guru membagi siswa kedalam 2 kelompok besar

32. Guru menjelaskan dan mengarahkan mengenai langkah-langkah pembelajaran strategi *index card match*
33. Guru membagikan kartu *index* kepada setiap siswa
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencermati kartu **index**
 - Guru membimbing siswa untuk menemukan kartu *index* pasangan masing-masing
 - Guru membimbing siswa yang telah menemukan pasangan kartu *index* untuk duduk berpasangan
 - Guru menunjuk pasangan siswa untuk membacakan pertanyaan yang didapat dan dijawab oleh pasangan siswa lain
 - Guru membimbing siswa untuk mengklarifikasikan jawaban
 - Memberikan penghargaan berupa kartu bintang kepada pasangan yang paling banyak menjawab pertanyaan

Kegiatan Penutup

- Guru mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
- Menutup pembelajaran dengan berdoa
- Salam (Penutup)

10. Penilaian

A. Teknik Penilaian

Penilaian Proses : Observasi proses pembelajaran

B. Instrumen Penilaian Lembar

Observasi

Lampiran 6

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kelas Kontrol Pertemuan I

Nama Sekolah : MI Wathoniyah Palembang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : III/II

Tema : Tempat Umum

Alokasi Waktu : 2x35 menit

1. Standar Kompetensi
 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

2. Kompetensi Dasar
 - 2.1 Mengetahui jenis-jenis pekerjaan.

3. Indikator
Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar lingkungan rumah

4. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar lingkungan rumah

5. Materi Pokok

Jenis-jenis pekerjaan

6. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. *Crossword Puzzle*

7. Media

Lembar *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang)

8. Sumber Belajar

Muhammad, Saleh., Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas III*. Jakarta Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

9. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan awal

34. Guru mengucapkan salam
35. Guru mengajak siswa berdoa bersama-sama
36. Menyiapkan alat dan media pembelajaran
37. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa
38. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan rencana kegiatan
39. Melakukan apersepsi

Kegiatan Inti

40. Guru menyampaikan materi mengenai "jenis-jenis pekerjaan"

41. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi “jenis- jenis pekerjaan”
42. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok
43. Guru membagikan lembar yang berisi daftar pertanyaan yang harus dijawab siswa dengan kelompoknya pada kotak isian mendatar dan menurun
44. Guru menjelaskan dan mengarahkan mengenai langkah-langkah pembelajaran strategi *crossword puzzle* serta menetapkan batas waktu
45. Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada di lembar *crossword puzzle* (TTS)
46. Guru membimbing siswa yang menemukan kesulitan dalam menjawab pertanyaan
47. Siswa diminta untuk mengumpulkan lembar jawaban jika batas waktu telah habis
48. Guru bertanya jawab mengenai pertanyaan yang sama dengan yang telah dikerjakan siswa sebelumnya
49. Guru memberikan penghargaan berupa kartu bintang kepada kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan terbanyak

Kegiatan Penutup

- Guru mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
- Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya
- Menutup pembelajaran dengan berdoa
- Salam (Penutup)

10. Penilaian

A. Teknik Penilaian

Penilaian Proses : Observasi proses pembelajaran

B. Instrumen Penilaian Lembar

Observasi

Lampiran 7

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kelas Kontrol Pertemuan II

Nama Sekolah : MI Wathoniyah Palembang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : III/II

Tema : Tempat Umum

Alokasi Waktu : 2x35 menit

A. Standar Kompetensi

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

B. Kompetensi Dasar

2.1 Mengetahui jenis-jenis pekerjaan.

C. Indikator

O. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang

P. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa

Q. Membedakan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa

D. Tujuan Pembelajaran

R. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang

S. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa

T. Siswa dapat membedakan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa

E. Materi Pokok

Jenis-jenis pekerjaan

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah

2. Tanya jawab

3. *Crossword Puzzle*

G. Media

Lembar *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang)

H. Sumber Belajar

Muhammad, Saleh., Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas III*.

Jakarta Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan awal

50. Guru mengucapkan salam
51. Guru mengajak siswa berdoa bersama-sama
52. Menyiapkan alat dan media pembelajaran
53. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa
54. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan rencana kegiatan
55. Melakukan apersepsi

Kegiatan Inti

56. Guru menyampaikan materi mengenai "jenis-jenis pekerjaan"
57. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi "jenis- jenis pekerjaan"
58. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok
59. Guru membagikan lembar yang berisi daftar pertanyaan yang harus dijawab siswa dengan kelompoknya pada kotak isian mendatar dan menurun
60. Guru menjelaskan dan mengarahkan mengenai langkah-langkah pembelajaran strategi *crossword puzzle* serta menetapkan batas waktu
61. Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada di lembar *crossword puzzle* (TTS)
62. Guru membimbing siswa yang menemukan kesulitan dalam menjawab pertanyaan
63. Siswa diminta untuk mengumpulkan lembar jawaban jika batas waktu telah habis
64. Guru bertanya jawab mengenai pertanyaan yang sama dengan yang telah dikerjakan siswa sebelumnya
65. Guru memberikan penghargaan berupa kartu bintang kepada kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan terbanyak

Kegiatan Penutup

- Guru mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
- Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya
- Menutup pembelajaran dengan berdoa
- Salam (Penutup)

J. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Penilaian Proses : Observasi proses pembelajaran

2. Instrumen Penilaian Lembar

Observasi

Lampiran 8

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kelas Kontrol Pertemuan III

Nama Sekolah : MI Wathoniyah Palembang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : III/II

Tema : Tempat Umum

Alokasi Waktu : 2x35 menit

A. Standar Kompetensi

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

B. Kompetensi Dasar

2.2 Memahami pentingnya semangat kerja

C. Indikator

U. Menyebutkan alasan mengapa orang harus bekerja

V. Menjelaskan pentingnya semangat dalam bekerja

W. Menyebutkan ciri-ciri semangat bekerja dan akibat tidak memiliki semangat

Kerja

D. Tujuan Pembelajaran

X. Siswa dapat menyebutkan alasan mengapa orang harus bekerja

Y. Siswa dapat menjelaskan pentingnya semangat dalam bekerja

Z. Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri semangat bekerja dan akibat tidak memiliki semangat kerja

E. Materi Pokok

Pentingnya semangat bekerja

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. *Crossword Puzzle*

G. Media

Lembar *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang)

H. Sumber Belajar

Muhammad, Saleh., Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas III*. Jakarta Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan awal

66. Guru mengucapkan salam
67. Guru mengajak siswa berdoa bersama-sama
68. Menyiapkan alat dan media pembelajaran
69. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa
70. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan rencana kegiatan
71. Melakukan apersepsi

Kegiatan Inti

72. Guru menyampaikan materi mengenai “pentingnya semangat bekerja”
73. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi “pentingnya semangat bekerja”
74. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok
75. Guru membagikan lembar yang berisi daftar pertanyaan yang harus dijawab siswa dengan kelompoknya pada kotak isian mendatar dan menurun
76. Guru menjelaskan dan mengarahkan mengenai langkah-langkah pembelajaran strategi *crossword puzzle* serta menetapkan batas waktu

77. Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada di lembar *crossword puzzle* (TTS)
78. Guru membimbing siswa yang menemukan kesulitan dalam menjawab pertanyaan
79. Siswa diminta untuk mengumpulkan lembar jawaban jika batas waktu telah habis
80. Guru bertanya jawab mengenai pertanyaan yang sama dengan yang telah dikerjakan siswa sebelumnya
81. Guru memberikan penghargaan berupa kartu bintang kepada kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan terbanyak

Kegiatan Penutup

- Guru mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
- Menutup pembelajaran dengan berdoa
- Salam (Penutup)

J. Penilaian

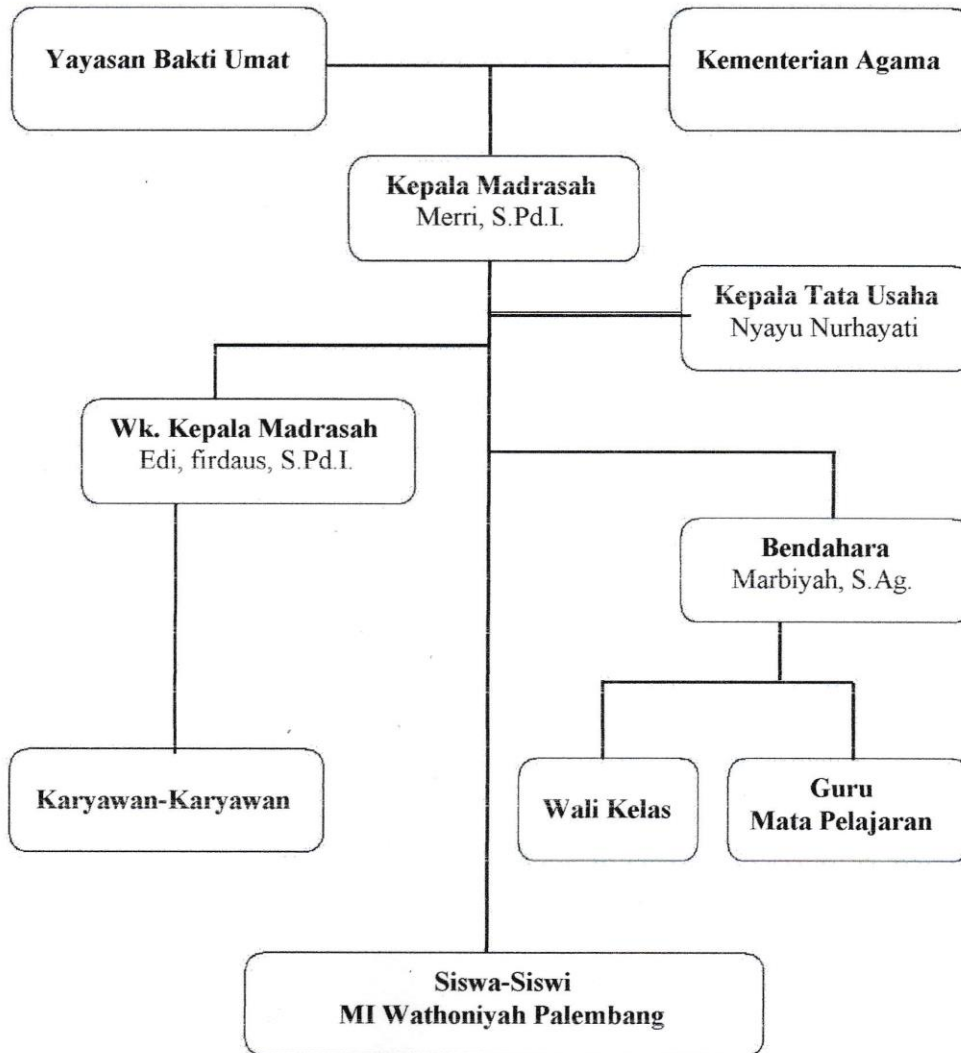
1. Teknik Penilaian

Penilaian Proses : Observasi proses pembelajaran

2. Instrumen Penilaian Lembar

Observasi

STRUKTUR ORGANISASI
MADRASAH IBTIDAIYAH WATHONIYAH PALEMBANG
TAHUN AJARAN 2016/2017



Lampiran 10

Nilai Motivasi Belajar Siswa kelas IIIA (*Index Card Match*)

No.	Nama Siswa	Pertemuan		
		I	II	III
1	Farel	37	56	91
2	Kendi	41	62	69
3	L.A. Ali Jupriana	-	66	87
4	Tina Agustina	37	69	75
5	Aulia Chemany P	34	66	91
6	Destri Triyani	-	72	91
7	Hafiz Al Ghifary	59	47	87
8	Ikrima Azhari	62	59	87
9	Kgs. M. Baagir	44	78	97
10	Kgs. M. Fahrurrozi	47	66	87
11	Kms. M. Hadi Fajri	34	59	81
12	Miranda	66	75	97
13	M. Hafist Alfarist	62	62	97
14	M. Yansyah Putra	56	75	81
15	M. Hafish	56	-	75
16	M. Ramadhan	31	-	87

17	Mgs. M. Hafiz	59	75	94
18	Msy. Kedzia A. Sakina	53	66	97
19	M. Faruli Ikhsan	29	69	100
20	M. Ridhi P. Malino	53	87	100
21	M. Firdaus Maulida	62	81	94
22	M. Habib L. Bachtiar	44	72	87
23	M. Noval Akbar	47	78	94
24	Sheila Nur Ramadhani	50	66	97
25	Satrya Rizki R	41	69	97
26	Andre	56	78	91
27	M. Rivaldo	28	72	91
28	M. Dhaffa	66	72	100
	Rata-rata	48.23	69.11	97

Lampiran 11

Nilai Motivasi Belajar Siswa kelas IIIB (*Crossword Puzzle*)

No.	Nama Siswa	Pertemuan		
		I	II	III
1	M. Iqbal Febriansyah	50	62	78

2	Suryadi	34	-	66
3	Farel Pratama	40	-	62
4	M. Agung Saputra	60	62	91
5	Nike Dilla	28	50	75
6	Aldino	34	47	75
7	Bunga	56	-	94
8	Kholillah	53	72	97
9	Kms. Yoga Firdaus	50	50	72
10	Lailatul Fitria	28	56	72
11	M. Andyan Saputra	40	59	62
12	M. Bagas Aditya	31	53	87
13	M. Faiz	28	41	62
14	M. Fathurrahman	31	44	66
15	M. Hafiz	53	72	87
16	M. Jaya Enggano	60	81	100
17	Mutia Nabila	-	47	66
18	M. Muta Sim Billa	50	75	69
19	M. Putra Romadhon	28	50	91
20	M. Rayhan Mawardi	28	47	75
21	Mgs. Rian Anugrah	47	78	97
22	M. Wisnu Pratama	44	72	78
23	M. Zirdan Maulidan	41	75	84
24	Nur Fadila	28	50	81

25	Nurul Jannah	41	-	78
26	Raka Permana	31	69	94
27	Rashika	28	75	97
28	Rakha Zayyan	50	47	81
	Rata-rata	42	55	86

Lampiran 12

Data angket

Data angket kelas IIIA		
No	Nama	Skor
1	Farel	77.5
2	Kendi	82.5
3	L.A. Ali Jupriana	88.75
4	Tina Agustina	80
5	Aulia Chemany P	81.25
6	Destri Triyani	71.25
7	Hafiz Al Ghifary	82.5
8	Ikima Azhari	88.75

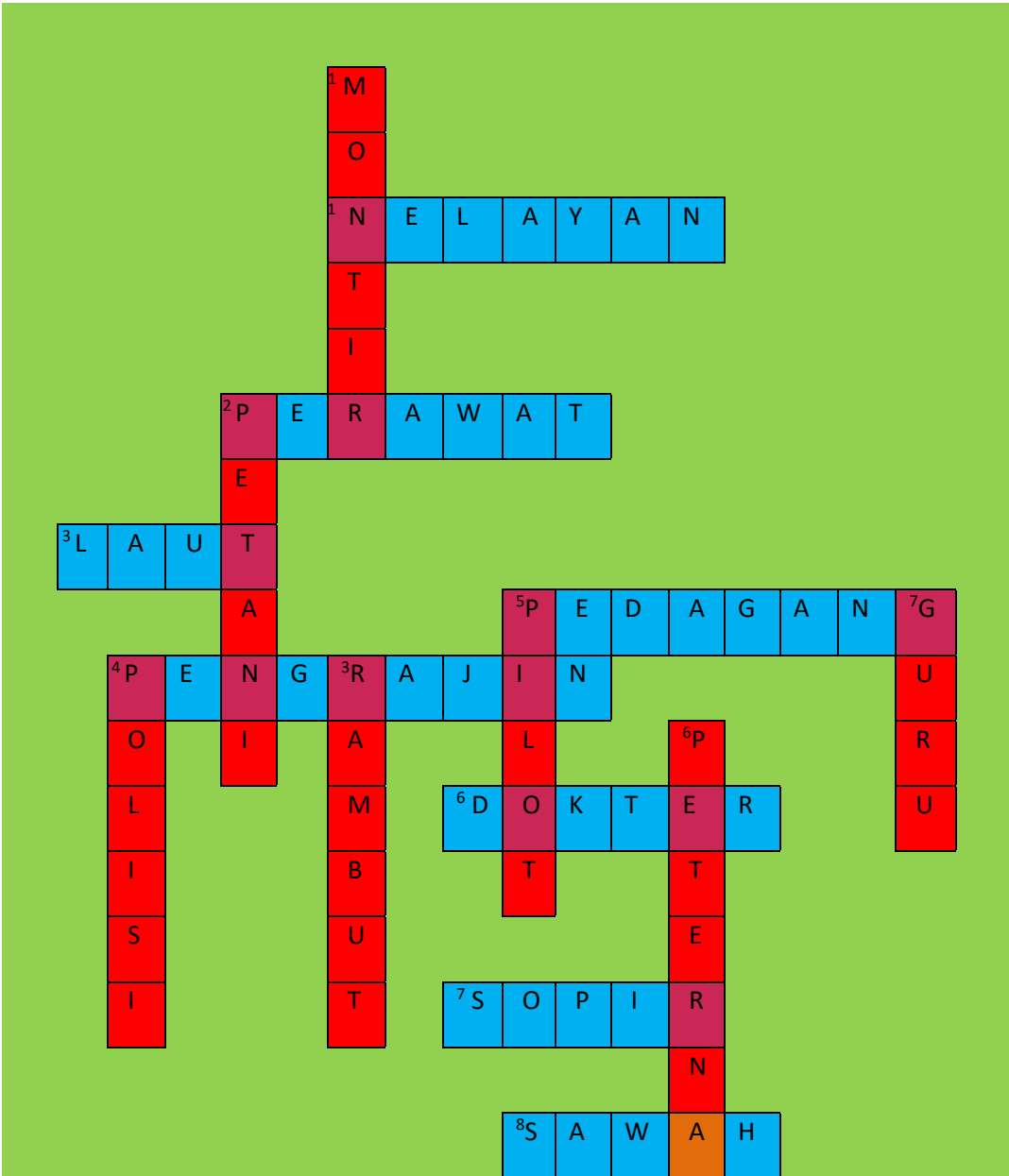
Data angket kelas IIIB		
No	Nama	Skor
1	M. Iqbal Febriansyah	66.25
2	Suryadi	65
3	Farel Pratama	70
4	M. Agung Saputra	68.75
5	Nike Dilla	78.75
6	Aldino	78.75
7	Bunga	71.25
8	Kholillah	78.75

9	Kgs. M. Baagir	82.5
10	Kgs. M. Fahrurrozi	77.5
11	Kms. M. Hadi Fajri	76.25
12	Miranda	71.25
13	M. Hafist Alfarist	88.75
14	M. Yansyah Putra	76.25
15	M. Hafish	87.5
16	M. Ramadhan	95
17	Mgs. M. Hafiz	88.75
18	Msy. Kedzia A. Sakina	76.25
19	M. Faruli Ikhsan	73.75
20	M. Ridhi P. Malino	95
21	M. Firdaus Maulida	86.25
22	M. Habib L. Bachtiar	72.5
23	M. Noval Akbar	83.75
24	Sheila Nur Ramadhani	85
25	Satrya Rizki R	82.5
26	Andre	93.75
27	M. Rivaldo	95
28	M. Dhaffa	78.75
	Rata-rata	82.81

9	Kms. Yoga Firdaus	78.75
10	Lailatul Fitria	67.5
11	M. Andyan Saputra	86.25
12	M. Bagas Aditya	65
13	M. Faiz	67.5
14	M. Fathurrahman	86.25
15	M. Hafiz	65
16	M. Jaya Enggano	86.25
17	Mutia Nabila	73.75
18	M. Muta Sim Billa	93.75
19	M. Putra Romadhon	67.5
20	M. Rayhan Mawardi	73.75
21	Mgs. Rian Anugrah	65
22	M. Wisnu Pratama	76.25
23	M. Zirdan Maulidan	65
24	Nur Fadila	76.25
25	Nurul Jannah	93.75
26	Raka Permana	73.75
27	Rashika	93.75
28	Rakha Zayyan	81.25
	Rata-rata	75.48

Lembar Jawaban *Crossword Puzzle*

Beserta Jawaban Pertemuan I

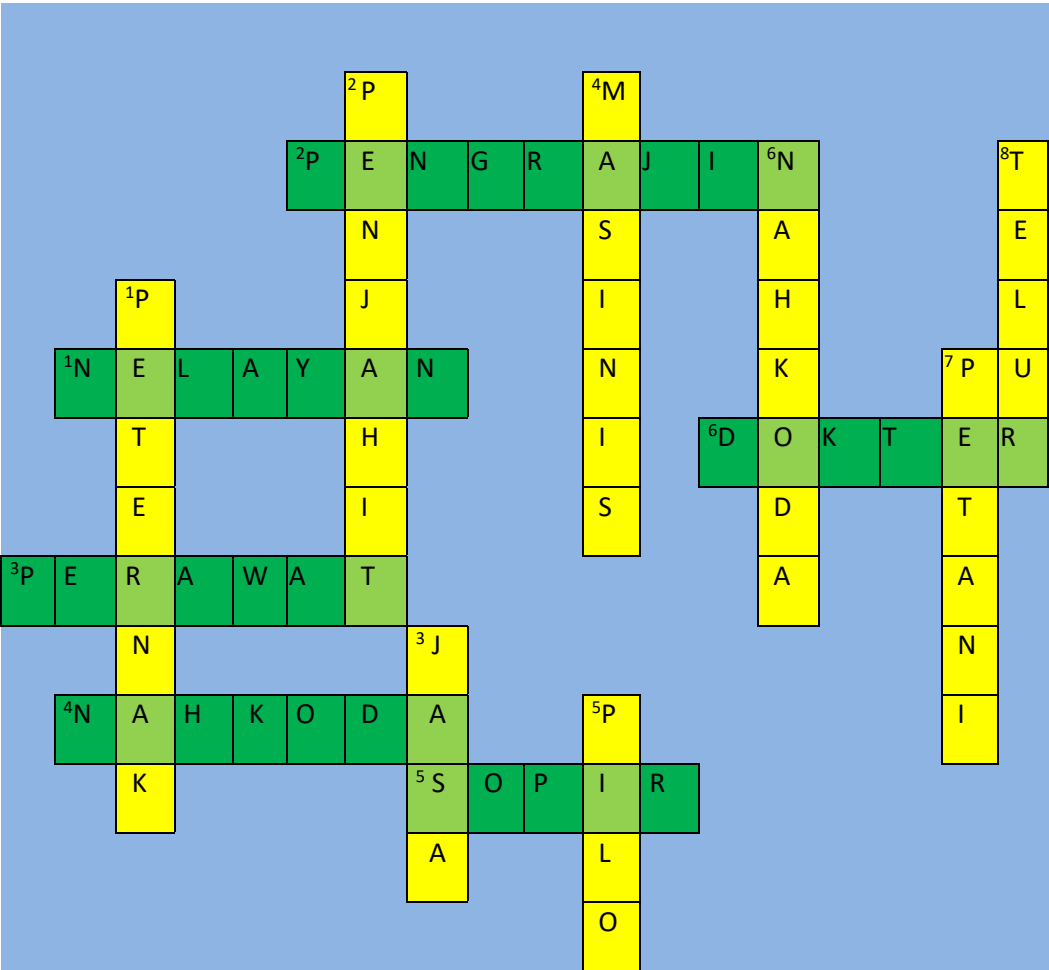


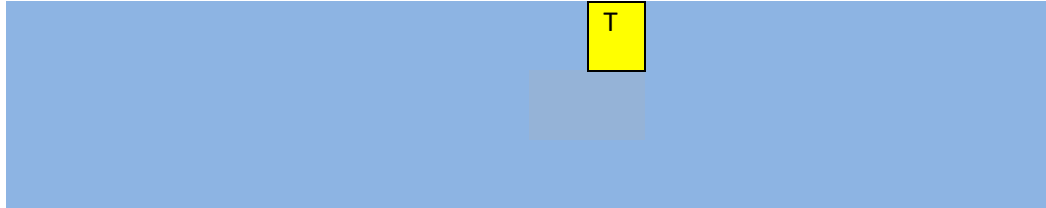


Lampiran 19

Lembar Jawaban *Crossword Puzzle*

Beserta Jawaban Pertemuan II





Lampiran 20

Lembar Jawaban Crossword Puzzle

Beserta Jawaban Pertemuan III

