**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *WORD SQUARE* BERBANTU MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS KELAS 3 SDN 01 WONOPRINGGO KECAMATAN WONOPRINGGO KABUPATEN PEKALONGAN**

Ibnatul Izzati1)

Choirul Huda2)

Qoriati Mushafanah3)

Universitas PGRI Semarang Jl. Sidodadi Timur No.24 Semarang

e-mail: ibnaizzati1945@gmail.com

**ABSTRACT**

 The encouraging background of this research was the low of learning outcomes of Social subjects (IPS). This was due to the lack of effective learning models in optimizing the ability of students.

 The problems of this research was: how the effectiveness of Word Square learning model supported by Puzzle media to improve learning outcome of Social subject the third grade at SD Negeri 01 Wonopringgo Pekalongan.

 The type of the research was True Experiment Design with type of pretest-posttest control group design one kind of treatment. The population of this research were 20 students number of the third grade of A and 20 students number of the third grade of B at SDN 01 Wonopringgo in the academic year 2016/2017. The samples were taken from students of the third grade of A SDN 01 Wonopringgo in the academic year 2016/2017. The data in this study was obtained through tests and documentation. Experimental research on the third grade of A which was given Word Square learning model supported by Puzzle media and the third grade of B was not given Word Square learning model supported by Puzzle media.

 Posttest results showed that the percentage of posttest grade of the experimental class was 95% of students expressed thoroughly, while the control class is 70%, and based on t test one-party analysis obtained ttest > ttable = 3,100816112> 1.72. Thus, it could be concluded that the learning with Word Square model supported by Puzzle media was effective against student learning outcomes in Social subjects (IPS) the third grade at SDN 01 Wonopringgo Pekalongan.

 Based on the results of this research, the suggestion that could be submitted is the Word Square learning model supported by Puzzle media should be used by the teacher as an alternative learning model in teaching and learning process on the third grade, because it could provide a chance for students to be more active, thinking individually and in groups and also can help each other in understanding a problem.

***Keywords*** *:* effectiveness, word square, puzzle, learning outcomes

**ABSTRAK**

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal tersebut disebabkan kurangnya model pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan kemampuan siswa.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: bagaimana keefektifan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas 3 di SD Negeri 01 Wonopringgo Pekalongan.

Jenis penelitian ini adalah *True Experiment Design* dengan jenis *pretest-posttest control group design* satu macam perlakuan. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas III A sejumlah 20 dan III B sejumlah 20 siswa SDN 01 Wonopringgo tahun ajaran 2016/2017. Sampel yang diambil adalah peserta didik kelas III A SDN 01 Wonopringgo tahun ajaran 2016/2017. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes dan dokumentasi. Penelitian eksperimen pada kelas IIIA yang diberi model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* dan kelas IIIB tidak diberi model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle.*

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa presentase nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 95% siswa dinyatakan tuntas, sedangkan kelas kontrol adalah 70%, serta berdasarkan analisis uji t satu pihak didapat thitung> ttabel = 3,100816112 > 1,72. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model Word Square berbantu media Puzzle efektif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III SDN 01 Wonopringgo Pekalongan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebaiknya model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* digunakan oleh guru sebagai model pembelajaran alternative dalam proses belajar mengajar di kelas III, karena dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif, berfikir secara individu dan kelompok serta saling membantu dalam memahami suatu permasalahan.

**Kata kunci: keefektifan, *word square, puzzle*, hasil belajar**

1. **PENDAHULUAN**
2. **Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai peranan yang penting untuk membantu siswa agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang ada, serta memiliki kepribadian dan akhlak yang baik. Pendidikan juga memiliki tujuan yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab (UU No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Namun pada kenyataannya, penerapan dari Undang-Undang tersebut belum menampakkan hasil yang sebenarnya. Sebagian peserta didik masih merasa terbelenggu dengan pembelajaran konvensional yang menutup peserta didik untuk mengeksplorasi potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Realita di lapangan, guru hanya bertindak sebagai penyampai materi sedangkan siswa selalu diminta untuk mencatat materi yang telah disampaikan oleh guru.

Penggunaan model pembelajaran kurang maksimal sehingga siswa merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang kurang maksimal ditandai dengan kurangnya minat minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, seperti timbulnya rasa bosan dan mengobrol bersama temannya saat guru sedang menjelaskan materi.

Kondisi demikian sering terlihat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Saat guru menyampaikan materi, kemudian peserta didik diminta untuk mencatat materi yang disampaikan oleh guru, sehingga sebagian besar peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu pelajaran yang membosankan dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Padahal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari bagi peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran konvensional diharapkan mengalami perubahan ke arah pembelajaran yang inovatif yang mampu melibatkan siswa agar mampu menarik perhatian, minat, serta menghilangkan kebosanan siswa pada saat proses pembelajaran IPS sehingga proses pembelajaran menjadi efektif. Pemahaman Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi uang dan penggunaannya di SD Negeri 01 Wonopringgo Pekalongan masih kurang. Hal ini terlihat dari nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi uang dan penggunaannya yang belum optimal. Dari 20 peserta didik, terdapat 13 Peserta didik yang nilai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) nya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan selebihnya sudah mencapai Kriteria Kentuntasan Minimal (KKM) cukup optimal. Padahal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam kelas 3 adalah 70.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam kelas 3 adalah 70. Selengkapnya dalam Tabel 1.1 :

Tabel 1.1

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Jumlah Siswa | KKM | Nilai Rata-Rata Kelas | Jumlah Siswa Tuntas | Jumlah Siswa Tidak Tuntas |
| 20 | 70 | 69,50 | 7 | 13 |

Hasil Nilai *Pretest* IPS Materi Uang Dan Penggunaannya Kelas 3

Berdasarkan tabel 1.1 diketahui dengan jumlah peserta didik 20, terhitung nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS materi uang dan penggunaannya adalah 69,50. Nilai KKM di SD tersebut adalah 70, sedangkan berdasarkan tabel 1.1 diketahui bahwa masih terdapat 13 peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM. Sedangkan 7 peserta didik mencapai KKM dengan nilai cukup optimal. Dari permasalahan tersebut, pembelajaran yang kurang menarik minat peserta didik perlu mengalami perubahan, salah satu perubahan yang bisa dilakukan adalah inovasi pada model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu kebehasilan peserta didik. Saat ini banyak inovasi model pembelajaran yang diharapkan untuk menunjang proses pembelajaran.

Sesuai dengan tujuan untuk merubah proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan, maka perlu adanya model pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan pembelajaran IPS harus dirancang oleh guru agar peserta didik merasa tertarik dengan mata pelajaran IPS. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Word Square* berbatu media *Puzzle.*

Model pembelajaran *Word Square* merupakan model pembelajaran kooperatif yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Model tersebut hampir sama dengan teka-teki silang, perbedaannya yaitu jawaban sudah ada dan disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan berisi huruf sebagai pengecoh. Tujuan huruf pengecoh bukan untuk mempersulit siswa, namun melatih sikap teliti dan kritis.

Menurut Trianto (2014: 53), bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, hal-hal yang harus diperhatikan ketika memilih model pembelajaran antara lain yaitu materi pelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, lingkungan belajar dan fasilitas penunjang yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Model *Word Square* merupakan pengembangan dari metode ceramah dan termasuk salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan inovasi pada proses pembelajaran. Model pembelajaran ini terdapat nuansa bermain didalamnya. Sejalan dengan realita tersebut, dalam penelitian terdahulu Luh Putu Sukandheni (2014) dengan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Word Square* berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Gugus Budi Utomo Denpasar Timur menunjukkan hasil penelitian yang berhasil, yakni: hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Word Square* berbasis lingkungan pada siswa kelas V SDN 1 Kesiman sebagai kelompok eksperimen lebih baik dari hasil belajar IPA siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN 8 Kesiman sebagai kelompok kontrol.

Selain itu, penelitian terdahulu oleh Dwa Gd Alit Muriana (2014) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Word Square* Terdapat Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Desa Tista Tahun Pelajaran 2013/2014 menunjukkan hasil penelitian yang behasil, yakni: terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Word Square* dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Negeri Desa Tista rata-rata kelompok dengan rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari kontrol (34,80 > 28,44). Perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Word Square* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Desa Tista.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka alasan peneliti memilih model pembelajaran *Word Square* dan media *Puzzle* adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya ranah kognitif yaitu pada materi uang dan penggunaannya. Sehingga perlu diteliti tentang keefektifan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD Negeri 01 Wonopringgo Pekalongan.

1. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah disebutkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas 3 di SD Negeri 01 Wonopringgo.

1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas 3 di SD Negeri 01 Wonopringgo.

1. **METODE PENELITIAN**

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat tinggi dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik (Sugiyono, 2010: 207). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *True Experiment Design* (eksperimen yang betul-betul) dengan jenis *pretest-posttest control group design* satu macam perlakuan.

Menurut Arikunto (2005: 210), metode penelitian *True Experiment Design* (eksperimen yang betul-betul) dengan jenis *pretest-posttest control group design* satu macam perlakuan, sebelum dimulai perlakuan kedua kelompok diberi tes awal atau *pretest* untuk mengukur kondisi awal (01). Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) dan pada kelompok pembanding tidak diberi. Setelah selesai perlakuan, kedua kelompok diberi tes lagi sebagai *posttest* (02). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

E : 01 x 02

P : 01 02

Dengan:

E = simbol untuk kelompok eksperimen

P = simbol untuk kelompok pembanding

Populasi adalah keseluruhan dari sasaran penelitian (Soegeng, 2015: 99). Penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas 3 SD Negeri 01 WonopringgoKecamatanWonopringgo Kabupaten Pekalongan. Sampel adalah bagian (anggota) dari populasi yang diambil secara benar (Soegeng, 2015: 100). Sampel penelitian ini yakni seluruh siswa kelas 3 SD Negeri 01 Wonopringgo Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan. Menurut Soegeng (2015: 105), teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling *nonprobability sampling* yaitu sampling jenuh.

1. **HASIL PENELITIAN**

Yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar, seperti yang ditulis Brahim (2007: 39) dalam Susanto (2016: 5), mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Susanto (2016:5), menyebutkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Berdasarkan analisis data yang telah dihitung dari uji tsatu pihak, dapat diketahui bahwa hipotesisnya yaitu terdapat keefektifan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* terhadap hasil belajar IPS materi uang dan penggunaannya pada siswa kelas 3 dengan thitung> ttabel = 3,100816112> 1,72. Data perhitungan uji t satu pihak juga diperkuat dengan hasil perhitungan uji *n-gain*, dengan hasil *n-gain* 0.42 di kelas kontrol dan 0.55 di kelas eksperimen.

Dengan demikian pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* memberikan keefektifan terhadap hasil belajar peserta didik karena model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* adalah model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Dari hasil uji t juga diperkuat oleh ketuntasan belajar kelas eksperimen yakni sebanyak 20 peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan *presentase* ketuntasan 95% (19 siswa) dan nilai rata-rata 83,75. Sedangkan pada kelas kontrol hanya terdapat 14 peserta didik yang tuntas hasil belajarnya dengan *presentase* ketuntasan 70% dan nilai rata-rata 76.

Adanya perbedaan *presentase* ketuntasan dan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disimpulan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas 3 SDN 01 Wonopringgo Pekalongan. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Luh Putu Sukandheni (2014) dan Dwa Gd Alit Muriana (2014) dengan hasil bahwa penerapan model pembelajaran *Word Square* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelasnya.

Penggunaan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* di kelas eksperimen menjadikan siswa lebih aktif, semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga tertarik dalam proses pembelajaran karena tidak hanya duduk memperhatikan guru ceramah dan mencatat materi yang disampaikan. Dibuktikan dengan kondisi siswa yang mengamati dan mencoba media *Puzzle* yang dibawa oleh peneliti, siswa berdiskusi, menyampaikan pendapat, mempertahankan pendapat serta bekerja sama dengan teman kelompoknya dalam memahami pembelajaran.

Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah (pembelajaran konvensional) tanpa diberi model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle*, ketika pembelajaran sedang berlangsung siswa hanya duduk dan mendengarkan guru menyampaikan materi (ceramah), sehingga siswa tampak bosan dan jenuh. Kedua perlakuan tersebut (kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional) membawa dampak pada nilai siswa.

Dengan model pembelajaran *Word Square* yang membuat siswa dapat berdiskusi dan bekerja sama untuk memahami materi yang dipadukan dengan media *Puzzle* sudah tepat sesuai dengan materi, maka hasil pembelajaran menjadi meningkat lebih banyak daripada peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol yang tidak menerapkan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle*.

Keberhasilan belajar pada kelas eksperimen ini tidak muncul begitu saja. Sekolah adalah salah satu faktor yang mendukung keberhasilan. Arti sekolah dalam hal ini bukan hanya gedung sekolah, tapi mencakup metode mengajar, relasi guru dengan siswa, pelajaran dan waktu sekolah, metode belajar, tugas rumah dan sebagainya. Keberhasilan belajar tentu saja tidak lepas dari model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* yang telah diterapakan oleh peneliti pada siswa kelas 3A SDN 01 Wonopringgo Pekalongan.

Karena dalam model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* terdapat banyak hal yang merangsang siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang tidak mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle*. Pada model pembelajaran *Word Square* ini siswa dijelaskan tentang materi, kemudian siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 5 orang, setelah itu siswa mengamati dan menggunakan media, berdiskusi dan mendapat kuis serta soal evaluasi.

Diterapkannya model pembelajaran *Word Square* memberikan lebih banyak waktu kepada siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat dan bekerja sama dengan siswa lain, sehingga lebih percaya diri dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sebelum mengerjakan soal evaluasi siswa juga dilatih dengan cara diberi kuis, sehingga hal ini membuat siswa semakin siap untuk mengerjakan soal evaluasi.

Pada saat pembelajaran, siswa sudah terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran dan mengamati apa yang dibawa oleh guru. Pembagian kelompok dalam pembelajaran dilakukan secara acak, satu kelompok terdiri dari 5 orang.

Guru membagi kelompok secara homogen, melainkan secara heterogen (campur dengan berbagai jenis kelamin, suku, ras, dan agama). Hal ini dilakukan agar siswa mampu bekerja sama dengan siapapun. Penggunaan media *Puzzle* sebagai alat yang diamati, membuat siswa lebih mudah dalam berdiskusi, terdapat kelompok yang dapat memahami dan menemukan hasil diskusi secara cepat dan tepat.

Setelah selesai berdiskusi siswa diberi kuis dengan cara tebak-tebakan yang diberi oleh guru. Hal ini merupakan upaya untuk memperlihatkan hasil dari diskusi yang telah dilaksanakan dan sebagai latihan sebelum mengerjakan soal evaluasi. Rata-rata nilai tes sebelum perlakuan pada kelas eksperimen sebesar 70,25 dengan 9 siswa (45%) yang dintayatakan tuntas dan 11 siswa (55%) dinyatakan tidak tuntas. Setelah itu dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* diperoleh nilai rata-rata sebesar 83,74 dengan 19 siswa (95%) siswa yang dinyatakan tuntas dan 1 siswa dinyatakan tidak tuntas.

Jadi, kelas eksperimen dinyatakan tuntas secara klasikal (kriteria ketuntasan belajar klasikal adalah 80%), *presentase* kenaikan hasil belajar siswa sebesar 50%. Meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa dikarenakan perhatian siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Word Square* berbatu media *Puzzle.*

Sedangkan pada kelas kontrol (yang tidak menggunakan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle*), rata-rata nilai tes sebelum diberik perlakuan pada kelas sebesar 69,50 dengan 7 siswa (35%) yang dinyatakan tuntas dan 13 siswa (65%) siswa dinyatakan tidak tuntas. Setelah dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* diperoleh nilai rata-rata sebesar 76 dengan 14 siswa (70%) dinyatakan tuntas dan 6 siswa (30%) dinyatakan tidak tuntas. Maka kelas kontrol dinyatakan tidak tuntas secara klasikal (kriteria ketuntasan belajar klasikal adalah 80%).

Perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen ini dapat disebabkan karena perbedaan perlakuan dalam langkah-langkah pembelajaran. Hal ini terjadi karena proses dalam model pembelajaran *Word Square* membentuk siswa untuk menyelesaikan masalah secara berkelompok dan dapat bertukar pikian ketika berdiskusi serta dibantu media *Puzzle* yang memudahkan siswa untuk menyelesaikan masalah.

Selain itu, meningkatnya hasil belajar siswa dikarenakan siswa lebih antusias mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* dan siswa menjadi lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Siswa juga tidak merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran karena siswa aktif dalam pembelajaran (berdiskusi, mengamati dan mencoba media *Puzzle*).

1. **SIMPULAN DAN SARAN**
2. **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dlaksanakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas 3 SDN 01 Wonopringgo Pekalongan.

Ketuntasan belajar kelas yang dikenai model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* mencapai 95% (lebih dari 80%). Sedangkan kelas yang tidak dikenai model pembelajran *Word Square* berbantu media *Puzzle* ketuntasan belajar kelasnya hanya 70% (tidak lebih dari 80%).

1. **Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dapat peneliti berikan sehubungan dengan hasil penelitian yakni sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran di sekolah, khususnya untuk materi dan tujuan pembelajaran yang sama.
2. Perlu penelitian lebih lanjut untuk menggunakan model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi atau mata pelajaran lainnya.
3. Model pembelajaran pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* perlu diterapkan oleh guru dan terus dikembangkan pada pokok bahasan IPS lain sesuai dengan kebutuhan materi yang ada. Hal ini memungkinkan peserta didik merasa nyaman, senang, aktif, tidak bosan pada saat pembelajaran IPS yang selama ini dianggap oleh peserta didik sebagai pembelajaran yang membosankan.
4. Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji validasi media *Puzzle.*
5. Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk mengatasi kelemahan dari model pembelajaran *Word Square.*

**DAFTAR PUSTAKA**

Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif).* Bandung: Yramawidya.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Darsono, etc. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Kusnandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian: Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Rosdiani, Dini. 2012. *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

Setianingsih, etc. 2016. *Diktat Strategi Belajar Mengajar*:Tim Teaching.

Sudjana, N & Rivai A. 2013. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sukmadinata, Nana Syaodikh. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta. Prenadamedia group.

Siregar, E & Nara, H. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Bogor:
Ghalia Indonesia.

Soegeng. 2015. *Dasar-dasar Penelitian: Bidag Sosial, Psikologi, dan Pendidikan*. Yogyakarta. Magnum Pustaka Utama.

Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Tepadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta: Bumi Aksara.

Trianto, IBA. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI).* Jakarta: Prenadamedia Group.

Sukandheni, LP, dkk. 2014. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Gugus Budi Utomo Denpasar Timur:* FIP Universitas Pendidikan Ganesha.

Muriana, DGA, dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Desa Tista Tahun Pelajaran 2013/2015. Universitas Pendidikan Ganesha*