

**ABSTRAK**

**Iimy Handayani (NIM. 1510310091). Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan Strategi Pembelajaran *Indeks Card Match* Terhadap Hasil Belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.**

Tujuan penulisan ini adalah 1) Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus. 2) Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus. 3) Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan penyebaran angket dan melakukan tes hasil belajar secara langsung pada siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus sebanyak 25 siswa. Metode analisis regresi ganda dengan bantuan program olah data SPSS versi 17.0 *for windows*.

Hasil penelitian dan pemaparan analisis yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa 1) Penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* pada materi organ gerak hewan dan manusia kelas V termasuk dalam kategori baik. Hal ini terlihat pada rata-rata masing-masing yaitu 65,50 dan 73,10. Hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia dalam kategori baik. Hal ini terlihat pada rata-rata yaitu sebesar 78,4. 2) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia kelas V dengan menggunakan  $\hat{Y} = 46,437 + 0,448X_1$ , dan mempunyai hubungan antara keduanya adalah positif dan cukup signifikan yaitu sebesar 0,564 termasuk dalam kategori sedang. Jadi, penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* memberikan kontribusi sebesar 32%. 3) terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan strategi

pembelajaran *Indeks Card Match* dengan hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V dengan menggunakan persamaan  $\hat{Y} = 41,228 + 0,508 X_2$ , dan mempunyai hubungan antara keduanya adalah positif dan signifikan yaitu sebesar 0,644 termasuk dalam kategori kuat. Jadi, penggunaan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* memberikan kontribusi sebesar 42%. 4) terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* dengan hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V dengan menggunakan persamaan  $\hat{Y} = 37,128 + 0,203 X_1 + 0,382 X_2$ , sedangkan hubungan penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* dengan hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa secara simultan memiliki hubungan positif dan signifikan yaitu sebesar 0,667 dalam kategori kuat. Berdasarkan hasil koefisien determinasi peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* secara simultan memberikan kontribusi sebesar 45%.

**Kata Kunci:** *strategi Crossword Puzzle, strategi Indeks Card Match, dan hasil belajar.*