

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan proses belajar mengajar yang sistem pendidikannya senantiasa berbeda atau berubah-ubah, dari satu masyarakat kepada masyarakat lain. Hal itu disebabkan, setiap masyarakat itu memiliki sistem sosial, filsafat dan gaya hidup tertentu yang sesuai dengan tujuan dasar maupun nilai-nilai yang terdapat di masyarakat tersebut. Dengan demikian, tujuan pokok pendidikan ialah dapat membentuk anggota masyarakat menjadi orang-orang yang berpribadi, berkemanusiaan maupun menjadi anggota masyarakat yang dapat mendidik dirinya sesuai dengan watak masyarakat itu sendiri, dan berusaha untuk memenuhi kebutuhan hidup maupun mengatasi problematikanya.¹

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (sisdiknas) bab 1 pasal 1 disebutkan 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, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.² Dengan demikian pendidikan pada hakikatnya adalah suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus.³

¹ Nazili Shaleh Ahmad, *Pendidikan dan Masyarakat*, (Yogyakarta: Sabda Media, Cet. 1, 2011), 3.

² Undang-Undang, *Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas) 2003*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2006), 2.

³ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2001), 70.

Selain itu, definisi pendidikan juga dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara dalam Kongres Taman Siswa yang pertama pada 1930 ia menyebutkan, bahwa pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak. Dalam taman siswa tidak boleh dipisah-pisahkan bagian-bagian itu agar kita dapat memajukan kesempurnaan hidup, kehidupan dan penghidupan anak-anak yang kita didik selaras dengan dunianya.⁴

Secara makro pendidikan nasional bertujuan membentuk organisasi pendidikan yang bersifat otonom sehingga mampu melakukan inovasi dalam pendidikan untuk menuju suatu lembaga yang beretika, selalu menggunakan nalar, berkemampuan komunikasi sosial yang positif dan memiliki sumber daya manusia yang sehat dan tangguh. Secara mikro pendidikan nasional bertujuan membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beretika (beradab dan berwawasan budaya bangsa Indonesia), memiliki nalar (maju, cakap, cerdas, kreatif, inovatif dan bertanggung jawab), kemampuan berkomunikasi sosial (tertib, dan sadar hukum, kooperatif dan kompetitif, demokratis), dan berbadan sehat sehingga menjadi manusia mandiri.⁵

Siswa yang berada pada periode sekolah dasar atau sederajat berada dalam periode *late childhood* atau akhir masa kanak-kanak. Pada masa ini terjadi perubahan fisik yang menonjol yang dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku. Semuanya itu pada akhirnya berdampak pada perkembangan kemampuan kognitif (kecerdasan), afektif (perasaan), dan psikomotorik siswa.⁶ Tapi kebanyakan guru-guru atau tenaga pengajar umumnya cenderung tenggelam

⁴ Chairul Mahfud, *Pendidikan Multikultural*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), 33.

⁵ E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 20.

⁶ Nazaruddin, *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik, dan Metodologi PAI di Sekolah Umum*, (Yogyakarta, Teras, 2007), 45-46.

dalam rutinitas mengajar yang didasarkan atas pengalaman dan kebiasaan tanpa mengetahui betapa kompleks sebenarnya proses belajar mengajar itu.

Salah satu komponen yang dianggap sangat mempengaruhi proses pendidikan adalah komponen guru. Guru mempunyai peranan yang sangat penting, bahkan sangat menentukan, bukan hanya mengarahkan proses belajar mengajar, tetapi juga dalam merancang dan mengontrol proses belajar. Apabila guru dapat melaksanakannya secara efektif dan efisien dalam merencanakan pengajaran disekolah, dengan sendirinya akan berlangsung proses belajar mengajar yang efisien dan efektif. Sehingga, pada akhirnya terwujudlah pola tingkah laku yang diharapkan.⁷

Guru adalah suatu jabatan dan pekerjaan profesional yang dituntut harus mempunyai empat kompetensi yang dikuasai. Kompetensi tersebut adalah kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik, kompetensi professional, dan kompetensi sosial. Keempat kompetensi tersebut saling berkaitan dan menentukan kualitas pendidikan. Sebagai seorang pendidik, diketahui bahwa profesionalisme seorang guru bukan hanya ditentukan pada kemampuannya memahami dan menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga kemampuannya melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna pada peserta didik terlebih pada konsep IPA.⁸

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah salah satu mata pelajaran di SD (Sekolah Dasar) yang bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan, konsep dan gagasan yang terorganisir mengenai alam sekitar, yang didapatkan dari pengalaman melalui tahapan-tahapan ilmiah antara lain penyusunan, penyelidikan, dan penyajian ide-ide.⁹

⁷ Chairul Mahfud, *Pendidikan Multikultural*, 43.

⁸ Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistiyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA disesuaikan dengan Pembelajaran Kurikulum 2013*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 10.

⁹ Erwin Putera Permana, *Efektivitas Model Creative Problem Solving dengan Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas dan*

Mata pelajaran IPA terkait dengan proses kerja ilmiah dan berfikir ilmiah. Selain itu, terdapat banyak istilah-istilah asing dan penting hampir pada setiap materi pembelajarannya. Siswa dapat memahami dan menguasai materi IPA secara mendalam apabila proses pembelajarannya dikemas sedemikian rupa dengan variasi strategi dan pembelajaran yang kontekstual.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, maka pemilihan strategi pembelajaran sangat diperlukan di jenjang pendidikan apapun. Adakalanya tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal sebagaimana yang diharapkan, hal ini dikarenakan guru kurang pandai dalam memilih strategi pembelajaran bagi peserta didiknya.¹⁰ Maka dari itu, perlu adanya perubahan cara mengajar dari model pembelajaran tradisional menuju model pembelajaran yang inovatif.¹¹ Dalam al-Qur'an sudah dijelaskan tentang inovasi pembelajaran yang berpusat kepada siswa yaitu tercantum dalam surat Ar-Ra'd ayat 11:

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُنَّهٗ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ, إِنَّ اللَّهَ لَا يَغَيِّرُ مَا بَقِيَ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ, وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءَ آفَآءٍ لَا يَرُدُّهَا, وَمَا هُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَّآلٍ (١١)

Artinya: Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada

Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 1 No. 2, 2018, 102.

¹⁰ Rini Dwi Susanti, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Kudus: Nora Media Enterprise, 2011), 23.

¹¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 18.

pelindung bagi mereka selain dia. (Q.S. Ar-Ra'd: 11).¹²

Ayat ini menjelaskan bahwa, Allah SWT tidak akan merubah keadaan suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang merubahnya. Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, peneliti menginginkan suatu perubahan berupa inovasi dalam pembelajaran IPA. Inovasi pembelajaran yang dibutuhkan adalah perubahan strategi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran IPA yang membuat peserta didik mengembangkan kemampuan kognitifnya secara optimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah. Dengan metode ceramah siswa tidak bisa menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari, siswa hanya mendengarkan, mencatat sesuai perintah guru. Hal tersebut bertentangan dengan teori belajar konstruktivistik yang menyatakan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui penciptaan ide-ide dari pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari. Dari beberapa masalah yang terjadi pada dasarnya saling terkait satu sama lain, masalah ini berakibat langsung terhadap rendahnya kualitas kemampuan kognitif yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di madrasah atau sekolah.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas V MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, pemahaman siswa terhadap materi IPA harus lebih ditingkatkan karena siswa belum sepenuhnya memahami konsep dengan baik. Siswa seringkali merasa bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran IPA. Terlebih pada materi pembelajaran IPA yang lebih banyak menekankan pada hafalan dan istilah-istilah ilmiah atau asing. Keterampilan siswa dalam kelompok juga masih sangat kurang. Hal ini dapat dikatakan pula bahwa

¹² Alquran, Ar-Ra'd ayat 11, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, 2015), 250.

partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih sangat minim.¹³

Keadaan yang seperti ini tentu akan menimbulkan dampak apabila siswa kurang memiliki antusias saat proses pembelajaran, diantaranya: (1) hasil belajar yang dicapai siswa kurang maksimal, (2) materi yang disampaikan guru menjadi sia-sia karena dianggap angin lalu oleh siswa, (3) KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah menjadi tidak tercapai sehingga menjadikan mutu sekolah rendah.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan, diperlukan suatu cara untuk lebih mengembangkan pembelajaran yang baik. Penyajian materi yang didukung dengan adanya penyajian strategi pembelajaran variatif dan media pembelajaran menarik dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menarik perhatian siswa. Apabila siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran maka hasil belajar siswa pun akan lebih optimal. Seperti yang dikemukakan oleh Zainal Asril bahwa “Kondisi belajar yang optimal dapat dicapai bilamana guru mampu mengatur peserta didik dan sasaran pembelajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran”.¹⁴

Salah satu usaha yang harus dilakukan guru adalah mengoptimalkan keberadaan siswa sebagai objek dan sekaligus subyek pembelajaran. Maksud obyek pembelajaran karena siswalah yang menerima materi pembelajaran sedangkan subyek pembelajaran karena yang aktif dalam pembelajaran tidak selalu guru. Artinya siswa pun perlu diaktifkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk mengaktifkan siswa adalah dengan menggunakan pembelajaran aktif.¹⁵ Karena pada dasarnya tujuan dari strategi

¹³ Hasil wawancara awal dengan Bapak Solichul Huda selaku Guru Kelas V pada tanggal 20 April 2019 di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus.

¹⁴ Zainal Asril, *Micro Teaching*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), 72.

¹⁵ Achmad Nafi', Pengaruh Pembelajaran Aktif dengan Strategi Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar

pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.¹⁶

Seperti yang peneliti jumpai di MI NU Al-Khurriyah 02, salah seorang guru yaitu guru kelas V, tidak hanya mengajarkan materi seperti apa adanya yang telah tertera dibuku panduan namun pembelajarannya dikembangkan dan menyesuaikan pada masalah-masalah yang kekinian sesuai perkembangan zaman moderen, yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan *Index Card Match*.

Strategi pembelajaran aktif tipe teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) merupakan suatu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif semenjak awal.¹⁷ Dengan strategi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan peserta didik menjadi lebih mudah menyerap materi pembelajaran.

Teka-teki silang (*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. Petunjuk biasanya dibagi ke dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung pada posisi kata yang harus diisi.

Banyak manfaat yang dapat diperoleh melalui strategi teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) diantaranya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sebab dalam mengisi teka teki silang dilakukan dengan pikiran yang jernih, rileks, dan tenang sehingga membuat memori siswa bekerja dengan baik, dan daya ingat pun meningkat. Selain itu, permainan teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) ini membuat siswa berpikir, mencari, dan

Kompetensi Melakukan Install Home Theater di Smk Negeri 2 Surabaya, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 03 No. 01 Tahun 2014, 38.

¹⁶ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013, 6.

¹⁷ Hisyam Zainy, dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*, CTSD IAIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2007), 73.

menemukan jawaban tetapi tetap dalam kondisi bermain yang menyenangkan.¹⁸

Pembelajaran dikemas menjadi proses mengkonstruksi dan bukan menerima pengetahuan. Mencoba diubah dari pola menghafal menjadi mulai mencari pemahaman-pemahaman. Siswa mencoba menemukan dan mencari sehingga terjadi perpindahan dari mengamati menjadi memahami. Menemukan jawaban dengan berfikir kritis mencari melalui keterampilan belajarnya. Proses belajar berlangsung menyenangkan serius tetapi santai. Manfaat lain dari strategi *Crossword Puzzle* yaitu membangunkan saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Proses pembelajaran dalam keadaan santai maka materi yang diajarkan pengajar akan lebih masuk dan mengena dalam otak sehingga pembelajaran lebih efektif.¹⁹

Prosedur yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang adalah sebagai berikut: (1) Guru menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran, (2) Guru membuat teka-teki silang, (3) Membagi siswa 3-6 kelompok, setiap kelompok terdapat 5-6 siswa. (4) Memberikan lembar teka-teki silang yang sama kepada seluruh kelompok untuk dikerjakan secara berkelompok. (5) Memberikan batas waktu yang ditentukan. (6) Membahas setiap pertanyaan dalam teka-teki silang dengan memberikan penjelasan secara jelas. (7) Memberi penghargaan kepada kelompok yang paling banyak menjawab dengan benar.

¹⁸ Shofiyani, dkk, Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang Menciptakan Kelas yang Menyenangkan, *Jurnal Ta'dib*, Vol. 21 No. 2, Desember 2018, 89-90.

¹⁹ Mardhatillah dan Henra Saputra Tanjung, Pengaruh Penerapan Metode Crossword Puzzle Terhadap Keterampilan Sosial Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan, *Bina Gogik*, Vol. 5 No. 2, September 2018, 77-78.

Selain strategi *Crossword Puzzle*, strategi *Indeks Card Match* adalah salah satu strategi pembelajaran yang efektif dimana siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan strategi ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Strategi ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.

Karakteristik strategi pembelajaran *Indeks Card Match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan strategi *Indeks Card Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan strategi *Indeks Card Match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.²⁰

Langkah-langkah pembelajaran strategi Indeks Card Match menurut Suprijono sebagai berikut, (1) Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas, (2) Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama, (3) Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan; (4) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat, (5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban, (6) Setiap siswa diberi satu kertas, jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakuakn berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh siswa akan mendapatkan jawaban, (7) Mintalah siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman lain, (8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap

²⁰ Arif Shoimin, 68 *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 98.

pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lainnya. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya, dan (9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.²¹

Berdasarkan pemaparan di atas, penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dan *Indeks Card Match* adalah salah satu strategi pembelajaran yang mampu mengatasi masalah pembelajaran pada materi organ gerak hewan dan manusia. Untuk itu, penulis tertarik melakukan sebuah penelitian guna mengetahui sejauh mana pengaruh hasil belajar siswa pada materi organ gerak hewan dan manusia dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dan *Indeks Card Match* di MI NU Al-Khurriyah 02. Sebab kedua strategi tersebut bertujuan agar siswa belajar memahami pelajaran dengan cara aktif dan menyenangkan. Dengan itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan 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.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh yang positif dan signifikan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* 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?
2. Adakah pengaruh yang positif dan signifikan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di

²¹ Tutut Triyani, dkk, Pengaruh Strategi Indeks Card Match Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Pandean Lamper 05 Semarang, *Jurnal Lensa Pendas*, Vol. 4 No. 1, Februari 2019, 48-49.

MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020?

3. Adakah pengaruh yang positif dan signifikan secara simultan 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?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak penulis capai dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan secara simultan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini meliputi manfaat secara teoritis dan manfaat praktis. Kedua sisi manfaat tersebut akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk memberikan sumbangan pemikiran tentang pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran

Indeks Card Match terhadap hasil belajar materi organ gerak hewan dan manusia.

- b. Untuk menambah khazanah keilmuan dan wawasan bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan pemikiran dan pertimbangan bagi guru untuk dapat memberikan pengetahuan kepada guru terutama tentang pengaruh penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dan *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V.

b. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat memahami konsep-konsep materi organ gerak hewan dan manusia yang dipelajari, menemukan sendiri berbagai fakta dan pengetahuan baru yang diperlukan untuk kehidupannya, dan dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi lembaga pendidikan di mana tempat penelitian ini berlangsung, mengenai pengaruh penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dan *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V.

d. Bagi Peneliti Lain

Menambah wawasan dan pengalaman pribadi untuk mendapatkan informasi baru maupun pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dan *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi atau penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran serta garis besar dari masing-masing bagian atau yang saling berhubungan, sehingga nantinya akan diperoleh penelitian yang sistematis dan ilmiah. Berikut adalah penulisan skripsi yang akan penulis susun:

1. Bagian Awal: Bagian muka ini, terdiri dari halaman judul, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstrak, halaman daftar isi dan daftar tabel.
2. Bagian Isi: Pada bagian ini memuat garis besar yang terdiri dari lima bab, antara bab satu dengan bab lain saling berhubungan karena merupakan satu kesatuan yang utuh, kelima bab itu adalah sebagai berikut:
 - a. Bab I Pendahuluan: Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
 - b. Bab II Landasan Teori: Bab ini berisi landasan teori sebagai kerangka acuan pemikiran dalam pembahasan yang akan diteliti dan sebagai dasar analisis yang diambil dari berbagai literatur, serta berisi tentang penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini, kerangka berfikir, hipotesis.
 - c. Bab III Metode Penelitian: Bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, tata variabel penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, uji validitas reabilitas instrumen, uji asumsi klasik, dan analisis data.
 - d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan: Bab ini berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, deskripsi hasil data penelitian, serta analisis data dan pembahasan.

- e. Bab V Penutup: Bab ini berisi simpulan dan saran-saran.
3. Bagian Akhir: Pada bagian ini berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, olah data analisis statistik, dan daftar riwayat hidup.

