

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas V SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo

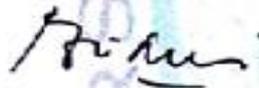
Oleh :

Wahyuni Tuli

NIM. 151413163

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pembimbing I



Basri Amin, S.Sos, M.A, Ph.D (ABD)
NIP. 19740714 200912 1 001

Pembimbing II



Nurhayati Tine, S.PdI., M.HI
NIP.19800401 200501 2 001

Mengetahui:

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo**



Dra. Hj. Rusmin Husain, S.Pd., M.Pd
NIP.19600414198703 2 001

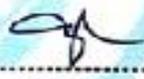
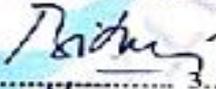
LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI METODE
PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG (CROSSWORD PUZZLE) PADA
MATA PELAJARAN PKN DI KELAS V SDN 11 LIMBOTO
KABUPATEN GORONTALO

Oleh

Wahyuni Tuli
NIM 151 413 163

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Hari/Tanggal : Jum'at, 14 Juli 2017
Waktu : 14.00 Wita s.d Selesai

Penguji	Tanda tangan	Tanggal
1. Dra. Elmia Umar, M.Pd NIP. 19580823 198602 2 001		1. 20-07-2017
2. Samsi Pomalingo, S.Ag, M.A NIP.19760520 200604 1 015		2. 20-07-2017
3. Basri Amin, S.Sos, M.A, Ph.D (ABD) NIP. 19740714 200912 1 001		3. 21-07-2017
4. Nurhayati Tine, S.PdI, MHI NIP.19800401 200501 2 001		4. 20-07-2017

Gorontalo, Juli 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO



Prof. Dr. Hj. Wenny Hulukati, M.Pd
NIP. 19570918 198503 2 001

ABSTRAK

Wahyuni, Tuli. 2017. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas V SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo. Skripsi program studi S-1 PGSD Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Univeritas Negeri Gorontalo 2017. Pembimbing I Basri Amin, S.Sos, M.A, Ph.D (ABD) dan Pembimbing II Hj. Nurhayati Tine, S.PdI. M.HI.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui metode permainan teka-teki silang (*crossword puzzle*) pada mata pelajaran PKn di kelas V SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Sedangkan tahapan penelitian terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pemantauan dan evaluasi, serta analisis data dan refleksi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan beberapa hal dalam penelitian ini antara lain peningkatan minat belajar siswa yang menjadi fokus penelitian. Terlihat pada observasi awal bahwa dari 23 orang siswa, hanya 9 orang siswa (39%) saja yang memiliki minat untuk belajar PKn, sedangkan sisanya sebanyak 14 orang siswa (61%). Maka peneliti dengan dibantu oleh guru mitra mengupayakan mengadakan tindakan siklus I. Setelah diadakan siklus I maka terjadi peningkatan, dari 9 orang siswa (39%) meningkat menjadi 11 orang siswa (48%), sedangkan sisanya berjumlah 12 orang siswa (52%) yang tidak memiliki minat untuk belajar PKn. Akan tetapi hasil rekapitulasi siklus I belum mencapai indikator keberhasilan tindakan yaitu sebesar 75%. Maka dari itu peneliti berupaya melakukan perbaikan dan melanjutkan ke siklus II. Setelah siklus II diadakan maka terjadi peningkatan yang sangat signifikan dari 23 orang siswa sudah terdapat 19 orang siswa (83%) yang telah memiliki minat belajar, dan sisanya hanya 4 orang siswa (17%) saja yang tidak memiliki minat belajar. Hasil rekapitulasi data siklus II telah mencapai indikator kinerja, oleh karenanya pelaksanaan tindakan kelas tidak dilanjutkan atau dinyatakan tuntas.

Kata-Kata Kunci: Minat Belajar, Metode Permainan Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*)

ABSTRACT

Wahyuni, Tuli. 2017. **Improving Students' Learning Interest through Crossword Puzzle Game Method in Civics Education Subject in Class V of SDN 11 Limboto District of Gorontalo.** Skripsi. Bachelor Study Program of Elementary School Teacher Education, Department of Elementary School Teacher Education, faculty of education, State University of Gorontalo. 2017. Principal supervisor is Basri Amin, S.Sos., M.A. Ph.D (ABD) and Co-supervisor is Hj. Nurhayati Tine, S.PdI.,M.HI.

This research aims to improve students' learning interest in Civics Education subject in class V of SDN 11 Limboto District of Gorontalo through crossword puzzle. This is a classroom action research. Research stages are planning, implementation, observation and evaluation, and analysis and reflection.

Based on findings, it can be concluded that in preliminary observation, 9 students (39%) out of 23 have interest for learning Civics Education subject, while the remaining 14 students (61%) do not. Thus, the researcher, with assistance of teacher, continues to cycle I. In cycle I, the data improve to be 11 students (48%) out of 23 who have interest for learning Civics Education subject while the remaining 12 (52%) do not. Due to the accumulation does not reach success indicator of treatment which is 75%, thus cycle II is conducted. Based on findings in cycle II, the data significantly improve to be 19 students (83%) out of 23 who have interest for learning Civics Education subject while the remaining 4 (17%) do not. Due to findings of cycle II have reached the determined success indicator, the classroom action research is not continued or it is declared completed.

Keywords: Learning Interest, Crossword Puzzle Game Method

