

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS

Siska Wulandari

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

wulandarisiska453@gmail.com

ABSTRACT

In using learning strategies and approaches that involve students to make learning activities not boring and to improve learning outcomes and motivation. One of the techniques that can be used in social studies learning is the Crossword Puzzle learning strategy. This will encourage students to be more creative and engaged. This study aims to determine how the use of Crossword Puzzle learning media affects learning outcomes of socio-cultural life problems material in class VII MTsN 2 Kota Kediri and how the use of such media affects motivation to learn. This study uses an experimental design and quantitative methodology. In this research design, there are two groups: an experimental group and a control group. With a total of thirty students, class VIII D served as the experimental class and class VIII F served as the control class. To analyze the data of this study, independent sample t-test was used. The results showed that the Crossword Puzzle learning approach positive increased students' motivation to learn in social studies classes at MTsN 2 Kota Kediri. The results also showed that students who used this approach positive improved their social studies learning outcomes.

Keywords: Crossword Puzzle Method; Learning Motivation; Learning Outcomes

ABSTRAK

Dalam menggunakan strategi dan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk membuat kegiatan belajar tidak membosankan dan untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah strategi pembelajaran Crossword Puzzle. Ini akan mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif dan terlibat. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan bagaimana penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle memengaruhi hasil belajar materi permasalahan kehidupan sosial budaya di kelas VII MTsN 2 Kota Kediri dan bagaimana penggunaan media tersebut memengaruhi motivasi untuk belajar. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dan metodologi kuantitatif. Dalam desain penelitian ini, ada dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan total tiga puluh siswa, kelas VIII D berfungsi sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F berfungsi sebagai kelas kontrol. Untuk menganalisis data penelitian ini, uji-t sampel independen digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran Crossword Puzzle secara positif meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di kelas IPS di MTsN 2 Kota Kediri. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan pendekatan ini secara positif meningkatkan hasil belajar IPS.

Kata-Kata Kunci: Metode Crossword Puzzle; Motivasi Belajar; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Motivasi adalah dorongan dalam diri Anda untuk melakukan sesuatu, yang mendorong Anda untuk melakukannya dengan baik. Motivasi dapat bersumber baik dari dalam diri (internal) ataupun dari eksternal. Biasanya, ketika seseorang dewasa, motivasi dari diri sendiri (internal) lebih dominan (Apriyani, 2018). Siswa yang termotivasi untuk belajar memiliki beberapa karakteristik: mereka memiliki hasrat atau keinginan untuk sukses, misalnya mereka sangat bersemangat untuk mencapai kesuksesan dalam hidup, seperti memiliki dorongan, dan sadar bahwa belajar ialah kebutuhan serta menciptakan cita-cita dan harapan untuk masa depan. Siswa yang termotivasi akan belajar lebih banyak dan menunjukkan motivasi pada masalah yang dihadapi saat belajar, sehingga mereka tidak akan bosan dengan tugas rutin. Siswa yang menarik akan senang belajar, rajin mengerjakan tugas, serta memiliki waktu untuk mengulang dan mereka juga akan senang mempertahankan pendapatnya selama proses belajar dan juga senang memecahkan dan mencari soal-soal (Rahman, 2021).

Dalam konteks ini, motivasi memiliki peran yang krusial dalam dinamika pembelajaran, berpengaruh signifikan bagi kedua belah pihak, yaitu pendidik serta peserta didik. Guru perlu memahami motivasi di balik keinginan siswa untuk menjaga dan meningkatkan semangat belajar, siswa juga mendapatkan dorongan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh. Siswa didorong oleh motivasi untuk melakukan aktivitas belajar, jadi mereka melakukannya dengan senang hati. Namun, banyak siswa saat ini tidak termotivasi untuk belajar. Siswa mengabaikan proses pembelajaran dan mengabaikan guru saat mereka menerangkan materi dan tidak menyelesaikan pekerjaan yang guru berikan. Guru adalah bagian terpenting dari proses pembelajaran (Cleopatra, 2015).

Pencapaian hasil belajar seseorang dalam meningkatkan keterampilannya melibatkan penggunaan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta kombinasi berbagai aspeknya dalam suatu proses. Proses ini membutuhkan waktu yang cukup lama, memungkinkan individu mengalami transformasi dan peningkatan pengetahuan melalui pengalaman yang didapatkan baik secara direct maupun indirect. Akibatnya, pengetahuan ini akan melekat pada diri individu tersebut (Wilda, 2021).

Belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor, dan merupakan suatu proses di mana tingkah laku siswa mengalami perubahan. Salah satu faktor kunci adalah motivasi, yang berperan sebagai upaya untuk mencapai prestasi. Ketika terdapat motivasi yang tinggi selama proses belajar, dengan usaha yang gigih dan didorong oleh motivasi yang kuat, dapat mencapai hasil yang luar biasa. Dengan kata lain, tingkat intensitas motivasi siswa akan menjadi penentu penting seberapa baik mereka dapat mencapai kesuksesan dalam proses pembelajaran (Adquisiciones et al., 2019).

Hasil observasi awal di MTsN 2 Kota Kediri menunjukkan adanya beberapa hambatan dalam penyelenggaraan aktivitas belajar mengajar. Salah satu masalah krusial yang teridentifikasi adalah kecenderungan guru menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan media pembelajaran, yang berakibat pada kebosanan yang dirasakan oleh siswa. Tanda-tanda kebosanan ini tercermin dari perilaku siswa yang lebih suka bermain dengan teman-temannya selama proses pembelajaran dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Sebagian siswa terlihat terlibat dalam obrolan dengan rekan sekelasnya, menyebabkan kurangnya perhatian terhadap materi yang sedang diajarkan.

Dampak dari situasi ini tidak hanya terbatas pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga bisa memengaruhi kinerja belajar secara keseluruhan. Rendahnya performa akademis siswa tidak hanya ditentukan oleh kemampuan siswa, tetapi juga bisa

dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang cenderung monoton. Hal ini mengingat bahwa peranan pendidik tidak sekedar menyampaikan materi, juga selaku fasilitator pembelajaran yang bertanggung jawab dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang bervariasi dan menarik.

Dari uraian masalah yang dihadapi di kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri, solusi yang mungkin dapat diadopsi oleh guru adalah pemanfaatan media pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu opsi yang layak dipertimbangkan adalah penggunaan Crossword Puzzle sebagai media pembelajaran. Crossword Puzzle tidak hanya dapat memberikan variasi dalam pendekatan pembelajaran, tetapi juga dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif. Crossword Puzzle berperan sebagai alat yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui penempatan huruf untuk membentuk kata sesuai dengan panjang yang telah disediakan. Kemampuannya untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan sambil mempertahankan substansi materi yang dipelajari adalah keunggulan dari media pembelajaran ini. Dengan menggunakan Crossword Puzzle, diharapkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Ini akan memungkinkan mereka untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Strategi ini juga dapat membantu mengatasi kebosanan, memberi siswa kesempatan untuk berpikir kreatif, dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Menurut Cahyo, Crossword Puzzle ialah game yang melibatkan kebutuhan untuk mengingat, mencari, dan menyesuaikan kata-kata atau angka. Pemain menggunakan otak kiri mereka untuk mengingat informasi dan mencocokkan angka dengan kata atau gambar yang sesuai pada kotak yang disediakan (Permana and Sintia, 2021).

Peneliti akan menggunakan Crossword Puzzle yang berbeda dari biasanya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sebagi sebuah permainan, yaitu permainan banyak kata. Dengan sistemnya, Siswa diminta untuk menemukan jawaban sebanyak mungkin untuk pertanyaan yang telah diberikan. Selanjutnya, jawaban disusun dalam sebuah kertas karton dengan bentuk vertikal dan horizontal yang dinamakan Crossword Puzzle.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, yang merupakan metode untuk menyelidiki dampak suatu tingkah laku terhadap individu dalam situasi yang terkendali. Lokasi penelitian ini dilakukan di MTsN 2 Kota Kediri. Populasi siswa kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri pada tahun pelajaran 2024/2025, yang berjumlah 484 siswa dan sampel yang digunakan untuk penelitian 2 kelas yang berjumlah 60 siswa. Teknik penggunaan sampel menggunakan purposive sampling. Pengumpulan data pada motivasi menggunakan kuesioner dan hasil belajar menggunakan hasil ujian atau tes. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis data.

HASIL

Dalam penelitian ini, data angket motivasi belajar mencakup enam indikator yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam kelas eksperimen dan kontrol. Data ini dikumpulkan dua kali, yakni sebelum dan sesudah perlakuan. Berikut adalah keenam indikator angket motivasi:

- 1) aktivitas belajar yang tinggi: Siswa dapat menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti berdiskusi, bertanya, atau berinteraksi dengan materi pelajaran.
- 2) Tekun dalam mengerjakan tugas : Siswa menunjukkan kesungguhan dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran yang diberikan.
- 3) Ulet dalam menghadapi ujian : Siswa tetap gigih dan tekun mengatasi tantangan serta

kesulitan yang muncul selama proses pembelajaran. 4) Adanya informasi guru : Siswa aktif mencari informasi dan pengetahuan dari guru sebagai sumber pembelajaran yang dapat diandalkan. 5) Adanya umpan balik : Siswa menerima umpan balik dan kritik dengan baik sebagai sarana untuk perbaikan diri dalam proses belajar. 6) Adanya penguatan : Siswa mendapatkan dorongan positif atau penguatan dalam bentuk apresiasi, pengakuan, atau insentif lainnya, yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

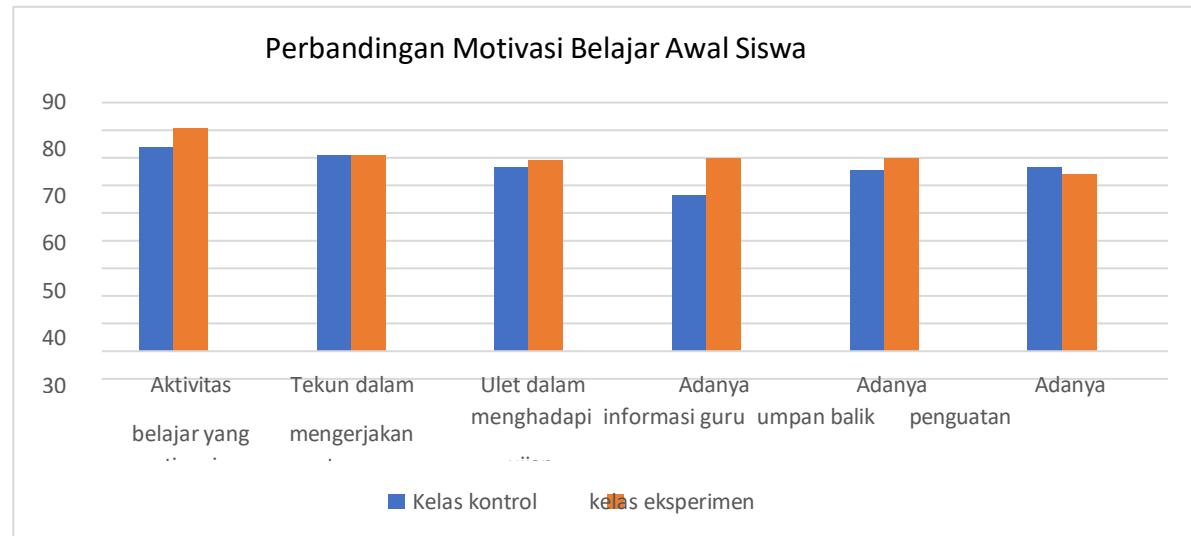
Motivasi Belajar Awal Siswa

Perbandingan hasil kuesioner awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Persentase Motivasi Belajar Awal Siswa

| No. | Indikator | Kontrol | Eksperimen |
|-----|-------------------------------|---------|------------|
| 1. | Aktivitas belajar yang tinggi | 74% | 81% |
| 2. | Tekun dalam mengerjakan tugas | 71% | 71% |
| 3. | Ulet dalam menghadapi ujian | 67% | 69% |
| 4. | Adanya informasi guru | 60% | 70% |
| 5. | Adanya umpan balik | 65% | 70% |
| 6. | Adanya penguatan | 65% | 64% |

Gambar 1. Grafik Perbandingan Rata – Rata Persentase Awal Motivasi Belajar Siswa



Indikator pertama dari motivasi adalah jumlah aktivitas belajar yang tinggi selama proses pembelajaran. Lima poin pertanyaan digunakan untuk mengukur aktivitas belajar yang tinggi. Kelas eksperimen memperoleh skor total 404 dengan rata-rata 81%, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor total 368 dengan rata-rata 74%. Dengan demikian, kedua kelas menunjukkan aktivitas belajar yang baik.

Indikator motivasi kedua adalah ketekunan dalam mengerjakan tugas selama proses pembelajaran. Indikator ini menggunakan lima poin pertanyaan, dengan skor total kelas eksperimen sebesar 354 dan rata-rata 71%, serta skor total kelas kontrol sebesar 355 dan rata-rata 71%. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan tingkat ketekunan yang baik dalam mengerjakan tugas.

Indikator motivasi yang ketiga adalah ulet dalam menghadapi ujian. Indikator ini menggunakan lima poin pertanyaan, dengan skor total kelas eksperimen sebesar 346 dan rata-

rata 69%, serta skor total kelas kontrol sebesar 333 dan rata-rata 67%. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan tingkat ketekunan yang cukup dalam menghadapi ujian.

Indikator motivasi keempat adalah keberadaan informasi dari guru selama proses pembelajaran. Indikator ini menggunakan lima poin pertanyaan, dengan skor total kelas eksperimen sebesar 349 dan rata-rata 70%, serta skor total kelas kontrol sebesar 283 dan rata-rata 57%. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan keberadaan informasi dari guru yang cukup baik.

Indikator motivasi kelima adalah adanya umpan balik selama proses pembelajaran. Indikator ini menggunakan lima poin pertanyaan, dengan skor total kelas eksperimen sebesar 349 dan rata-rata 70%, serta skor total kelas kontrol sebesar 327 dan rata-rata 65%. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan adanya umpan balik yang cukup baik selama pembelajaran.

Indikator motivasi keenam adalah adanya penguatan selama proses pembelajaran. Indikator ini menggunakan lima poin pertanyaan, dengan skor total kelas eksperimen sebesar 321 dan rata-rata 64%, serta skor total kelas kontrol sebesar 333 dan rata-rata 67%. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan adanya penguatan yang cukup baik selama pembelajaran.

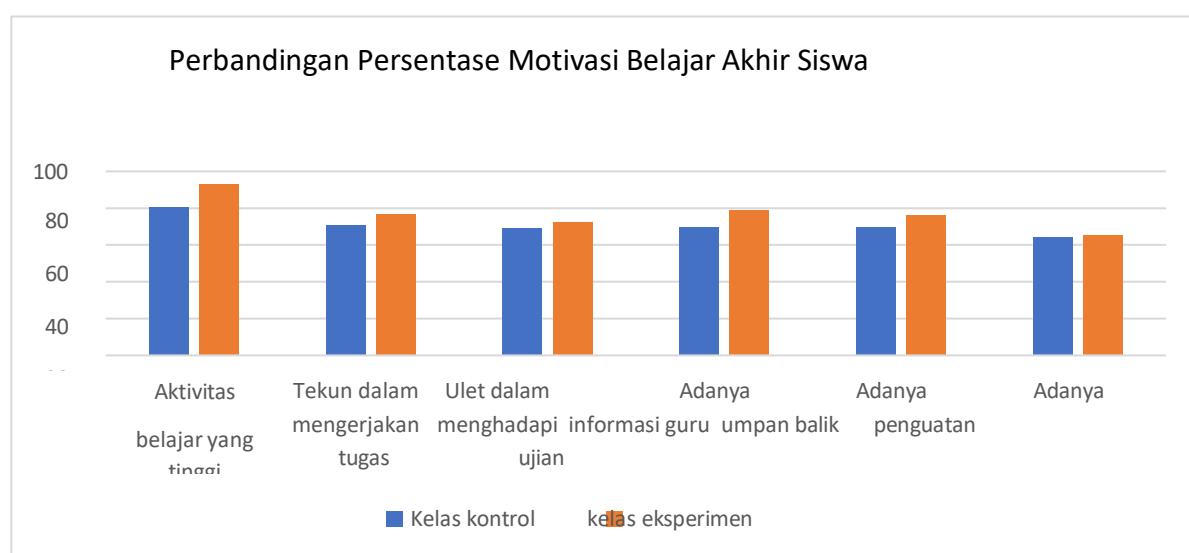
Motivasi Belajar Akhir Siswa

Mari kita lihat hasil perbandingan angket akhir dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Perbandingan Persentase Motivasi Belajar Akhir Siswa

| No. | Indikator | Kontrol | Eksperimen |
|-----|-------------------------------|---------|------------|
| 1. | Aktivitas belajar yang tinggi | 81% | 93% |
| 2. | Tekun dalam mengerjakan tugas | 71% | 77% |
| 3. | Ulet dalam menghadapi ujian | 69% | 72% |
| 4. | Adanya informasi guru | 70% | 79% |
| 5. | Adanya umpan balik | 70% | 76% |
| 6. | Adanya penguatan | 64% | 65% |

Gambar 2. Grafik Perbandingan Rata-Rata Persentase Akhir Motivasi Belajar Siswa



Indikator motivasi pertama adalah aktivitas belajar yang tinggi selama proses pembelajaran. Indikator ini menggunakan lima poin pertanyaan, dengan skor total kelas eksperimen sebesar 446 dan rata-rata 93%, sedangkan skor total kelas kontrol sebesar 445 dan rata-rata 81%. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan peningkatan aktivitas belajar yang lebih tinggi dibanding sebelumnya, namun kelas eksperimen mencatat skor yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pada indikator aktivitas belajar yang tinggi, kelas eksperimen menunjukkan kinerja yang lebih baik daripada kelas kontrol.

Indikator minat kedua adalah ketekunan dalam mengerjakan tugas. Indikator ini terdiri dari lima pernyataan, dengan skor total kelas eksperimen sebesar 384 dan rata-rata persentase 77%, sementara skor total kelas kontrol sebesar 379 dan rata-rata persentase 71%. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan peningkatan ketekunan dalam mengerjakan tugas dibanding sebelumnya, namun kelas eksperimen mencatat skor yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pada indikator ketekunan dalam mengerjakan tugas, kelas eksperimen menunjukkan kinerja yang lebih baik daripada kelas kontrol.

Indikator minat yang ketiga adalah ulet dalam menghadapi ujian. Indikator ini terdiri dari lima pernyataan, dengan skor total kelas eksperimen sebesar 378 dan rata-rata persentase 72%, sedangkan skor total kelas kontrol sebesar 361 dan rata-rata persentase 69%. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan peningkatan ketekunan dalam menghadapi ujian dibanding sebelumnya, namun kelas eksperimen mencatat skor yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pada indikator ketekunan dalam menghadapi ujian, kelas eksperimen menunjukkan kinerja yang lebih baik daripada kelas kontrol.

Indikator minat keempat adalah keberadaan informasi dari guru. Indikator ini terdiri dari lima pernyataan, dengan skor total kelas eksperimen sebesar 394 dan rata-rata persentase 79%, sedangkan skor total kelas kontrol sebesar 347 dan rata-rata persentase 70%. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan peningkatan keberadaan informasi dari guru dibanding sebelumnya, namun kelas eksperimen mencatat skor yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pada indikator keberadaan informasi dari guru, kelas eksperimen menunjukkan kinerja yang lebih baik daripada kelas kontrol.

Indikator minat kelima adalah adanya umpan balik. Indikator ini terdiri dari lima pernyataan, dengan skor total kelas eksperimen sebesar 382 dan rata-rata persentase 76%, sedangkan skor total kelas kontrol sebesar 347 dan rata-rata persentase 70%. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan peningkatan adanya umpan balik dibanding sebelumnya, namun kelas eksperimen mencatat skor yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pada indikator adanya umpan balik, kelas eksperimen menunjukkan kinerja yang lebih baik daripada kelas kontrol.

Indikator minat keenam adalah adanya penguatan. Indikator ini terdiri dari lima pernyataan, dengan skor total kelas eksperimen sebesar 329 dan rata-rata persentase 65%, sedangkan skor total kelas kontrol sebesar 327 dan rata-rata persentase 64%. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan peningkatan adanya penguatan dibanding sebelumnya, namun kelas eksperimen mencatat skor yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pada indikator adanya penguatan, kelas eksperimen menunjukkan kinerja yang lebih baik daripada kelas kontrol.

Motivasi Belajar Siswa Awal dan Akhir Siswa

Hasil data diperoleh dari penjumlahan seluruh skor total dari tiap pernyataan indikator minat belajar siswa. Perolehan ini merupakan perbandingan dari angket awal dan akhir kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Angket awal sebelum diberikan perlakuan dan angket

akhir setelah diberikan perlakuan bagi kelas eksperimen dengan penerapan pembelajaran Crosword Puzzle.

Tabel 3. Perbandingan Angket Awal Akhir Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Indikator | Awal | Akhir |
|------------|------|-------|
| Eksperimen | 71% | 77% |
| Kontrol | 67% | 76% |

Gambar 3. Perbandingan Angket Awal Akhir Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol



Dari data yang Anda sampaikan, memang terlihat bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen meningkat dari 71% menjadi 77% setelah penerapan metode Crosword Puzzle. Di sisi lain, nilai rata-rata motivasi belajar siswa di kelas kontrol juga mengalami peningkatan dari 67% menjadi 76%.

Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa, dapat melihat perbandingan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen (yang menggunakan metode Crosword Puzzle) dan kelas kontrol (yang menggunakan soal pilihan ganda). Kedua kelas menggunakan materi yang sama, yaitu Bab 4 Pemberdayaan Masyarakat, sub bab "Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya".

Tabel 4. Daftar Nilai Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

| Deskripsi | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|-------------------|------------------|---------------|
| Jumlah Siswa | 30 | 30 |
| Nilai Terendah | 70 | 65 |
| Nilai Tertinggi | 100 | 100 |
| Nilai Rata – Rata | 92,6 | 79,6 |

Berdasarkan data diatas, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (92,6) lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol (79,6). Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, siswa di kelas eksperimen cenderung memiliki hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa di kelas kontrol.

Setelah diketahui bahwa hasil belajar kedua sampel memiliki sebaran yang berdistribusi normal dan homogen, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini

dapat dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya adalah uji independent sample T-test yang cocok untuk membandingkan rata-rata antara dua kelompok sampel yang independen. Dengan demikian, Anda dapat melanjutkan dengan melakukan uji independent sample T-test untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua sampel.

Tabel 5. Uji Hipotesis Motivasi Belajar

| Independent Samples Test | | | | | | | | | |
|--|-----------------------------|--------|------|------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|-------------|
| Levene's Test for Equality of Variances | | | | t-test for Equality of Means | | | | | |
| | F | Sig. | T | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | Lower | Upper |
| Motivasi Belajar | Equal variances assumed | 10.701 | .002 | 3.946 | 58 | .000 | 3.267 | .828 | 1.609 4.924 |
| | Equal variances not assumed | | | 3.946 | 41.602 | .000 | 3.267 | .828 | 1.595 4.938 |

Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari nilai ambang batas 0,05. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam minat belajar antara siswa yang menggunakan metode Crossword Puzzle dan metode konvensional. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, metode Crossword Puzzle memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 6. Uji Hipotesis Hasil Belajar

| Independent Samples Test | | | | | | | | | |
|---|-----------------------------|------|------|------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------------|
| Levene's Test for Equality of Variances | | | | t-test for Equality of Means | | | | | |
| | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | Lower | Upper |
| Hasil | Equal variances assumed | .198 | .658 | 5.759 | 58 | .000 | 13.000 | 2.257 | 8.481 17.519 |
| | Equal variances not assumed | | | 5.759 | 57.995 | .000 | 13.000 | 2.257 | 8.481 17.519 |

Dengan nilai signifikansi sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05, Anda benar dalam menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode Crossword Puzzle dan metode ceramah. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (*Ha*) diterima, yang menyatakan bahwa metode pembelajaran Crossword Puzzle berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri.

PEMBAHASAN

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Motivasi

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Crossword Puzzle memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri. Dalam pembelajaran yang mengadopsi metode ini, siswa menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan minat yang tinggi serta tetap antusias, tertarik, memperhatikan, dan aktif dalam pembelajaran IPS. Ini sesuai dengan peran minat dalam mendukung partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran (Diana, 2022). Dampak positif dari metode Crossword Puzzle terhadap motivasi belajar dapat dilihat dari berbagai indikator, termasuk tingginya aktivitas belajar, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, ketahanan menghadapi ujian, ketersediaan informasi dari guru, serta adanya umpan balik dan penguatan. Kelas yang menggunakan metode ini menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode diskusi konvensional. Penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Linda Duwi Zuliyani dan Yuli Marlina yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta". Yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap motivasi belajar dengan menggunakan metode crossword puzzle. Perbedaan utama antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini terletak pada metode yang digunakan. Penelitian oleh Linda Duwi Zuliyani dan Yuli Marlina menggunakan metode kuantitatif yang menggunakan metode pendekatan Deskriptif Analisis Korelasional yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antara dua variabel atau lebih, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen.

Hasil penelitian ini juga diperkuat teori yang dikemukakan oleh Cahyo yang mendefinisikan Crossword Puzzle merupakan kegiatan mengingat, mencari, dan mencocokan kata yang pas- tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakannya. Maka dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran Crossword Puzzle (teka-teki silang) sebagai Metode pembelajaran adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode tersebut digunakan agar siswa tertarik untuk belajar, mengundang minat dan partisipasi siswa, dan menjadikan siswa aktif dalam mencari dan menemukan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata sesuai petunjuk sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai, meskipun Crossword Puzzle pada dasarnya adalah suatu bentuk permainan, namun permainan tersebut mendidik, karena selain menyenangkan juga akan mengasah kemampuan berpikir seseorang.

Metode pembelajaran Crossword Puzzle adalah suatu permainan yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Siswasusila, 2017). Tujuan penggunaannya adalah agar siswa tertarik untuk belajar, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta membuat siswa aktif dalam mencari dan menemukan huruf-huruf yang membentuk kata sesuai petunjuk.

Meskipun awalnya hanya merupakan permainan, Crossword Puzzle juga memiliki aspek pendidikan (Permana and Sintia, 2021).

Penelitian ini menekankan pentingnya bagi guru untuk memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi siswa. Metode Crossword Puzzle, sebagai contoh, dapat membantu dalam memastikan keterlibatan setiap individu dalam diskusi kelompok. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan situasi pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar

Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode Crossword Puzzle memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa. Pembelajaran dengan menggunakan metode ini menghasilkan tingkat pencapaian yang lebih tinggi daripada metode konvensional. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan metode Crossword Puzzle memiliki pemahaman yang lebih baik, yang tercermin dari kemampuan mereka dalam menjawab soal posttest dengan mayoritas jawaban yang benar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Permana Sukanda dan Sintia Ita Neng dalam karya mereka yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet," yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode Crossword Puzzle. Perbedaan utama antara peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Permana Sukanda dan Sintia Ita Neng pada media yang digunakan metode Crossword Puzzle. Peneliti menggunakan metode Crossword Puzzle menggunakan media kertas hvs, sedangkan Permana Sukanda dan Sintia Ita Neng menggunakan metode Crossword Puzzle dengan media spelling puzzle.

Faktor-faktor internal dan eksternal mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal termasuk aspek psikologis yang memengaruhi motivasi siswa untuk mempelajari materi, sementara faktor eksternal terkait dengan peran guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif. Aspek kognitif juga merupakan indikator penting yang memengaruhi hasil belajar siswa, di mana pemilihan perancangan pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Strategi pembelajaran Crossword Puzzle memiliki empat tahapan, yaitu penjelasan, penugasan, pemecahan soal, dan pemberian jawaban. Melalui strategi ini, siswa tidak hanya mendengarkan dan memahami materi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Cintya, 2018). Hasilnya, pemahaman materi yang baik akan menghasilkan peningkatan nilai belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih metode pembelajaran yang tepat guna menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan yang telah diuraikan sebelumnya berhubungan erat dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dari hasil penelitian, terungkap bahwa penggunaan metode Crossword Puzzle dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar secara substansial.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil diatas, menunjukkan terdapat pengaruh positif dari metode Crossword Puzzle terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri. Penolakan H₀ dan penerimaan H_a menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan metode Crossword Puzzle terhadap motivasi

belajar siswa, seperti yang didukung oleh data kuisioner. Sedangkan hasil belajar terdapat pengaruh positif dari metode Crossword Puzzle siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri. Penolakan H₀ dan penerimaan Ha menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan metode Crossword Puzzle terhadap hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Abdurrahman, L. T. (2023). Dialektika Islam dan Budaya: Studi Kasus Problematika Islam dan Permasalahan Sosial Politik. in right: *Jurnal Agama Dan Hak Asasi Manusia*, 10(1), 129. <https://doi.org/10.14421/inright.v10i1.2920>
- Arfianda, R. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. 2(3), 13–22. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.773>
- Asiah, A., Zainuddin, & Sabri, T. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Di Kelas Ii. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(6), 1–12. <https://core.ac.uk/download/pdf/289708148.pdf>
- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. Formatif: *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2), 168–181. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i2.336>
- Hartati, D. T. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Metode Permainan Teka-teki Silang Bergambar Pada Anak Tunarungu Kelas 6 SD di SLB PGRI Trimulyo Jetis Bantul. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Jubaedah, E. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle. *Pendidikan*, 97–104.
- Kartina, S., Silitonga, H. T. M., & Oktavianty, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Kalor Melalui Penerapan Media Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan*. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/46677/75676589331>.
- Liani, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII Di SMP Laboratorium Kota Jambi TA. 2022/2023.
- Nikmah, S., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantu Media Pop- Up Book Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 264. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17920> Pendidikan, Jurnal, Matematika Indonesia,
- Rizki Nurhana Friantini, and Rahmat Winata. 2008. "Kamus Besar Bahasa Indonesia / Departemen Pendidikan Nasional." *Gramedia Pustaka Utama* 4:70–75.
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP baiturrosyad lembur awi pacet. *RESOURCE | Research of Social Education*, 1(1), 18–27. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/632>
- Putri Samarinda, E., Handayani, T., & Ali Sofyan, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 2020–2023.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.

Merdeka Belajar, November, 289–302.

Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh media pembelajaran Puzzle terhadap Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 17–40. <https://www.jurnalsukma.org/index.php/sukma/article/view/274>

Siswasusila, P. (2017). Implementasi Cooperative Learning Melalui Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas 5. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(2), 89–104. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v2i1.1848>

Soares, S. (2015). Penerapan Advance Organizer Berbantuan Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Akuntansi. *Tata Arta*, 1(2), 10–17.

Wilda. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn 38 Mataram. 116180085, 1–77.

Zuliyani, L. D., & Marlina, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1799–1812. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5716>