

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *CROSSWORD PUZZLE*
TERHADAP *PSYCHOLOGICAL WELL-BEING* DAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1**

TUMPANG

SKRIPSI

OLEH

HANIFA AR ROAZAH

NIM.200102110113



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2024

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *CROSSWORD PUZZLE*
TERHADAP *PSYCHOLOGICAL WELL-BEING* DAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1
TUMPANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

HANIFA AR ROAZAH

NIM.200102110113



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Metode Crossword Puzzle terhadap *Psychological Well-Being* dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang**" oleh **Hanifa Ar Roazah** ini setelah diperiksa dan disetujui untuk diajukan sidang

Pembimbing,



Dr. Dwi Sulistiani, MSA, Ak., CA
NIP. 197910022015032001

Mengetahui
Ketua Program Studi,



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 19710701200060422001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Crossword Puzzle terhadap Psychological Well-Being dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang” oleh Hanifa Ar Roazah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 22 Mei 2024 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata atau Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Panitia Penguji

Tanda Tangan

Penguji
Lusty Firmantika, M. Pd
NIP. 198701292019032010

:



Sekretaris Sidang
Dr. Dwi Sulistiani, MSA, Ak., Ca
NIP. 197910022015032001

:



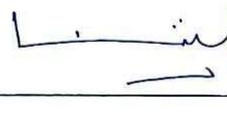
Pembimbing
Dr. Dwi Sulistiani, MSA, Ak., Ca
NIP. 197910022015032001

:



Ketua Penguji
Dr. H. Alfin Mustikawan, M. Pd
NIP. 198204162009011008

:



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd
196504031998031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TURNITIN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hanifa Ar Roazah
NIM : 200102110113
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Pengaruh Penggunaan Metode *Crossword Puzzle* terhadap *Psychological Well-Being* dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya yang telah diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini yang disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 08 Mei 2024

Saya menyatakan



Hanifa Ar Roazah
200102110113

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Dwi Sulistiani, MSA, Ak., CA
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Hanifa Ar Roazah
Lamp: 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Hanifa Ar Roazah
NIM : 200102110113
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Proposal Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode *Crossword Puzzle* terhadap *Psycological Well-Being* dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Dr. Dwi Sulistiani, MSA, Ak., CA
NIP. 197910022015032001

LEMBAR MOTTO

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim.” (HR. Muslim)¹

¹ Ibn Majah AbuAbdillah Muhammad ibn Yazid al-Qazwaini, *Sunan Ibn Majah*, cet .2 (Riyad: Darussalam, 2000), Jilid. I, h. 34

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan ucapan *Alhamdulillah* sebagai ungkapan puji syukur kehadiran Allah dan atas segala nikmat serta anugerah-Nya, maka skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena ini, saya ucapkan terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Pintu surgaku, ibunda Farida, beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, beliau juga memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun semangat, motivasi serta sujudnya selalu menjadi doa untuk kesuksesan anak-anaknya.
2. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Luky Abbas. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Adik kandung penulis Muhammad Aidy Ilham yang telah mensupport dan membantu penulis dengan sepenuh hati.
4. Dosen Pembimbing Skripsi Dr. Dwi Sulistiani, MSA, Ak., Ca yang senantiasa sabar dalam membimbing serta mengarahkan penulis ketika penyusunan skripsi hingga selesai.
5. Bapak/Ibu Guru SMPN 1 Tumpang yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
6. Segenap keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam masa study penulis hingga terselesaikan skripsi.

7. Calon suami, Hilmi Rifka Indi terima kasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Kepada diri saya sendiri, Hanifa Ar Roazah terima kasih sudah bertahan sejauh ini dan tetap memilih berusaha dan merayakan diri saya sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu Wata'ala* atas berkat, limpahan rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Crossword puzzle* terhadap Psychological well-being dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang”. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu Alaihi Wassalam*. Skripsi ini dibuat tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Elfiyanti, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd selaku Dosen Wali yang telah membimbing penulis selama masa studi.
5. Ibu Dr. Dwi Sulistiani, MSA, Ak., Ca selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah berkenan membimbing, memberi arahan, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini,
6. Segenap dosen UIN Malang, khususnya dosen jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang telah memberikan ilmunya.

7. Segenap keluarga besar SMP Negeri 1 Tumpang yang telah berkenan memberikan izin penelitian, membantu dalam proses penelitian, dan memberikan informasi selama penelitian berlangsung.
8. Teman-teman jurusan seperjuangan khususnya Elly Anjar Sari, Heppy Dwi Khoirun nisak, Badi'ul Latifah, dan Fatimatuzzahro yang telah membantu dan memberikan dukungan peneliti dalam proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Maka dari itu kritik dan saran penulis harapkan untuk perbaikan karya tulis di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak khususnya bagi peneliti dan bagi pembaca.

Malang, 8 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TURNITIN	
LEMBAR NOTA DINAS	
LEMBAR MOTTO	
LEMBAR PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
<i>ملخص</i>	xxi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Orisinalitas Penelitian	8
F. Definisi Istilah.....	15
G. Sistematika Pembahasan	17

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
A. Kajian Teori.....	19
1. Metode Pembelajaran	19
2. Metode <i>Crossword puzzle</i>	23
3. Psychological well-being	31
4. Motivasi Belajar	41
5. Pembelajaran IPS	46
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	49
1. Perspektif <i>Crossword puzzle</i> dalam Islam.....	49
2. Perspektif Motivasi Belajar dalam Islam	49
C. Kerangka Berpikir.....	50
D. Hipotesis Penelitian.....	51
BAB III METODE PENELITIAN.....	54
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	54
B. Lokasi Penelitian.....	55
C. Variabel Penelitian	55
D. Subjek Penelitian.....	55
E. Data dan Sumber Data	56
F. Instrumen Penelitian.....	56
G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	58
H. Teknik Pengumpulan Data.....	62
I. Analisis Data	62
J. Prosedur Penelitian.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN	67
A. Paparan Data	67
1. Identitas Sekolah	67

2. Visi, Misi, Tujuan	67
B. Hasil Penelitian	69
1. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen	69
2. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol.....	70
3. Paparan Data Penelitian.....	71
C. Uji Asumsi Klasik	75
1. Hasil Uji Normalitas.....	75
2. Uji Homogenitas.....	76
D. Uji Hipotesis	77
BAB V PEMBAHASAN	81
A. Pengaruh Penggunaan <i>Crossword puzzle</i> terhadap <i>Psychological Well-Being</i> Siswa di SMP Negeri 1 Tumpang	81
B. Pengaruh Penggunaan <i>Crossword puzzle</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Tumpang	85
C. Implementasi Penggunaan Metode <i>Crossword puzzle</i> dalam Pembelajaran IPS di Kelas	89
BAB VI PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	103
RIWAYAT HIDUP	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 2. 1 Sintak Pembelajaran Model Kooperatif Learning.....	27
Tabel 3. 1 Nonequivalent Posttest Only Control Design.	54
Tabel 3. 2 Jumlah Sampel	55
Tabel 3. 3 Instrumen Kuesioner Psychological well-being.....	56
Tabel 3. 4 Intrumen Kuesioner Motivasi Belajar Siswa	57
Tabel 3. 5 Opsi Jawaban Menurut Skala Likert	58
Tabel 3. 6 Kriteria Validitas.....	58
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Angket Psychological well-being	59
Tabel 3. 8 Uji Validitas Angket Motivasi Belajar.....	60
Tabel 3. 9 Penilaian reliabilitas	61
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas Angket Psychological well-being dan Motivasi Belajar	61
Tabel 4. 1 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen	70
Tabel 4. 2 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol	71
Tabel 4. 3 Perbandingan Rata-Rata Psychological well-being Siswa.....	72
Tabel 4. 4 Perbandingan Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa.....	74
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Data.....	75
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas Psychological well-being	76
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar	76
Tabel 4. 8 Independent Samples Test Psychological well-being	78
Tabel 4. 9 Independent Samples Test Motivasi Belajar	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Template <i>Crossword puzzle</i>	25
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	50
Gambar 4. 1 Grafik perbandingan Rata-Rata Psychological well-being Siswa....	73
Gambar 4. 2 Grafik perbandingan Rata-Rata Motivasi Belajar.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	104
Lampiran 2. Bukti Bimbingan	105
Lampiran 3. Kuesioner Psychological well-being	106
Lampiran 4. Kuesioner Motivasi Belajar	110
Lampiran 5. Absen Siswa Kelas Eksperimen	111
Lampiran 6. Absen Siswa Kelas Kontrol	112
Lampiran 7. Modul Ajar Siswa Kelas Eksperimen.....	114
Lampiran 8. Modul Ajar Siswa Kelas Kontrol	117
Lampiran 9. Lembar Kerja Siswa	120
Lampiran 10. Data Hasil Uji Coba Angket.....	121
Lampiran 11. Data Hasil Penelitian kuesioner <i>Psychological</i> well being	122
Lampiran 12. Data Hasil Penelitian kuesioner Motivasi Belajar	123
Lampiran 13. Output Uji Validitas dan Realibilitas Psychological well-being.....	124
Lampiran 14. Output Uji Validitas dan Realibilitas Motivasi Belajar	126
Lampiran 15. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas.....	128
Lampiran 16. Hasil Uji t	129
Lampiran 17. Dokumentasi.....	131

ABSTRAK

Roazah, Hanifa Ar. 2024. Pengaruh Penggunaan Metode *Crossword puzzle* terhadap Psychological well-being dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Dr. Dwi Sulistiani, MSA, Ak., CA

Crossword puzzle merupakan metode pembelajaran yang memerlukan pemikiran kritis, analisis, dan kemampuan memecahkan masalah. Aktivitas ini merangsang otak siswa, menjaga keterampilan kognitif, dan mengurangi risiko penurunan fungsi otak. Penggunaannya dalam menjaga kesehatan mental siswa memiliki dampak positif, termasuk stimulasi kognitif, pengalihan positif, dan peningkatan konsentrasi sehingga mampu mempengaruhi psychological well-being dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan 1) Untuk memberikan bukti empiris pengaruh positif penggunaan *crossword puzzle* terhadap psychological well-being siswa di SMP Negeri 1 Tumpang 2) Untuk memberikan bukti empiris pengaruh positif penggunaan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Tumpang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain penelitian *Nonequivalent Posttest-Only Control Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tumpang sebanyak 68 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner. Analisis data menggunakan uji hipotesis independent t test dengan uji asumsi klasik berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh positif signifikan terhadap psychological well-being pada mata pelajaran IPS (2-tailed) sebesar $0,019 < 0,05$. Metode pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, diharapkan semua pihak dapat memanfaatkan adanya penelitian dengan baik dan dapat dikembangkan dengan adanya penelitian lanjutan.

Kata Kunci: *Crossword puzzle*, Psychological well-being, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Roazah, Hanifa Ar. 2024. The Effect of Using the *Crossword puzzle* Method on the Psychological well-being and Learning Motivation of Students in Social Sciences Subjects at JHS 1 Tumpang. Thesis, Social Science Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Dr. Dwi Sulistiani, MSA, Ak., CA

Crossword puzzles are a learning method that requires critical thinking, analysis and problem-solving skills. These activities stimulate students' brains, maintain cognitive skills, and reduce the risk of decline in brain function. Its use in maintaining students' mental health has a positive impact, including cognitive stimulation, positive diversion, and increased concentration so that it can influence students' psychological well-being and learning motivation. This research aims 1) To provide empirical evidence of the positive influence of using *crossword puzzles* on the psychological well-being of students at SMP Negeri 1 Tumpang. 2) To provide empirical evidence of the positive influence of using *crossword puzzles* on students' learning motivation at SMP Negeri 1 Tumpang.

This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental research type (quasi-experimental design) with a Nonequivalent Posttest-Only Control Design research design. The sample in this study was 68 class VII students at SMP Negeri 1 Tumpang who were divided into two groups, namely the experimental group and the control group. The data collection instrument uses a questionnaire/questionnaire. Data analysis used the independent t test hypothesis test with classical assumption tests in the form of normality tests and homogeneity tests.

The results of this research show that the *crossword puzzle* learning media has a significant positive effect on psychological well-being in social studies subjects (2-tailed) amounting to $0.019 < 0.05$. Then the *crossword puzzle* learning method has a significant positive effect on students' learning motivation in the social studies subject Sig. (2-tailed) of $0.001 < 0.05$. It is hoped that all parties can make good use of the research and can develop it with further research.

Keywords: *Crossword puzzle*, Psychological well-being, Learning Motivation

ملخص

روزة، حنيفة آر. ٢٠٢٤. أثر استخدام أسلوب الكلمات المتقاطعة على الصحة النفسية ودافعية التعلم لدى الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية في مدرسة ولاية تومبانغ الإعدادية الأولى. أطروحة، برنامج دراسة تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: دوي سوليستياني

الكلمات المتقاطعة هي طريقة تعليمية تتطلب التفكير النقدي والتحليل ومهارات حل المشكلات. تحفز هذه الأنشطة أدمغة الطلاب ، وتحافظ على المهارات المعرفية ، وتقلل من خطر انخفاض وظائف المخ. استخدامه في الحفاظ على الصحة العقلية للطلاب له تأثير إيجابي ، بما في ذلك التحفيز المعرفي ، والتحويل الإيجابي ، وزيادة التركيز للتأثير على الرفاهية النفسية وتحفيز تعلم الطلاب. تهدف هذه الدراسة إلى : (١) تقديم دليل تجريبي على التأثير الإيجابي لاستخدام الكلمات المتقاطعة على الرفاهية النفسية للطلاب في المدرسة الإعدادية الحكومية ١ تومفانغ. (٢) لتقديم دليل تجريبي على التأثير الإيجابي لاستخدام الكلمات المتقاطعة على دافع تعلم الطلاب في المدرسة الإعدادية الحكومية ١ تومفانغ .

استخدمت هذه الدراسة نهجاً كمياً مع نوع من التصميم شبه التجريبي مع تصميم تحكم غير متكافئ بعد الاختبار فقط. كانت العينة في هذه الدراسة من طلاب الصف السابع في المدرسة الإعدادية الحكومية ١ تومفانغ. ما يصل إلى ٨٦ طالبا تم تقسيمهم إلى مجموعتين ، وهما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. أداة جمع البيانات باستخدام الاستبيان. يستخدم تحليل البيانات اختبار فرضية اختبار t مستقل مع اختبارات الافتراض الكلاسيكية في شكل اختبارات الحالة الطبيعية واختبارات التجانس .

أظهرت نتائج هذه الدراسة أن وسائط تعلم الكلمات المتقاطعة كان لها تأثير إيجابي معنوي على الرفاهية النفسية في موضوعات الدراسات الاجتماعية) ٢ (tailed- بنسبة ٠,٠١٩ > ٠,٠٥. ثم كان لطريقة تعلم الكلمات المتقاطعة تأثير إيجابي كبير على دافع تعلم الطلاب في موضوع الدراسات الاجتماعية) Sig. ٢- (tailed من ٠,٠٠١ > ٠,٠٥. ومن المأمول أن تتمكن جميع الأطراف من الاستفادة من البحث بشكل جيد ويمكن تطويره بمزيد من البحث

الكلمات المفتاحية: الكلمات المتقاطعة، الصحة النفسية، دافعية التعلم

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	h	ط	=	th	و	=	W
خ	=	kh	ظ	=	zh	هـ	=	H
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = **â**

Vokal (i) Panjang = **î**

Vokal (u) Panjang = **û**

C. Vokal Diftong

أو = **Aw**

اي = **Ay**

أُو = **Û**

إِي = **Î**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan adalah interaksi antara guru yang berlangsung pada lingkungan tertentu.² Pendidikan merupakan usaha sadar untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia siswa dengan memfasilitasi dan mendorong aktivitas belajar mereka. Menurut Poerbakawatja dan Harahap, pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sengaja oleh orang dewasa untuk memengaruhi anak agar mencapai kedewasaan, yang selalu diartikan sebagai kemampuan menanggung tanggung jawab atas segala perbuatannya.³

Pentingnya pendidikan tercantum dalam Sistem Pendidikan Nasional Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yaitu Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan dari Pendidikan Nasional adalah agar siswa menjadi orang yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis dan bertanggung jawab.⁴ Rumusan tujuan pendidikan ini, syarat dengan

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009).

³ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014).

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, 'Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*, 6 (2003).

pembentukan sikap. Penanaman sikap sosial pada khususnya tidak bisa dilepaskan kaitannya dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Tujuan utama pendidikan IPS di Indonesia adalah untuk mendidik siswa menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skill*), sikap, dan nilai (*attitudes and value*).⁵ Namun, Fenomena yang sering terjadi bahwa alasan mengapa tujuan pembelajaran IPS tidak tercapai adalah karena metode pembelajaran yang monoton. Siswa tidak memperhatikan pelajaran, cenderung pasif, kurang tertarik saat pelajaran berlangsung, dan mudah capek dan membosankan.⁶

Menjadi guru yang kreatif, profesional, dan menyenangkan diperlukan adanya pemilihan metode pembelajaran yang efektif, menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan, dan mampu berinteraksi dengan baik dengan peserta didik sehingga seorang guru dapat menciptakan situasi belajar dan merangsang peserta didik selalu aktif terlibat dalam mengikuti pembelajaran dengan semangat.⁷ Pemilihan metode yang baik dan tepat akan memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang akan disampaikan. Faktor dalam diri siswa juga sangat mempengaruhi proses pengajaran, seperti minat siswa untuk mengikuti pelajaran.⁸ Metode pembelajaran yang masih terlalu didominasi oleh peran

⁵ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk Sd/MI* (Garudhawaca, 2016).

⁶ Mohammad Adnan, 'Urgensi Penerapan Metode Paikem Bagi Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 3.1 (2017), 133–50.

⁷ Nur Hamdani and Muhammad Jauhar, 'Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas', *Prestasi Pustakaraya*, 2014.

⁸ Supriyono Supriyono, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd', *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.1 (2018), 43–48.

guru atau *teacher oriented* menyebabkan tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dalam pembelajaran di kelas.⁹

Berdasarkan wawancara awal dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang, peserta didik pada siang hari mengalami kejenuhan dan kelelahan saat menghadapi materi-materi yang berkaitan dengan sejarah yang kompleks sehingga mengakibatkan siswa mengalami penurunan motivasi belajar. Selain itu, siswa yang diperbolehkan membawa ponsel menjadi tidak fokus pada pembelajaran yang berlangsung di kelas. Tantangan ini menunjukkan pentingnya menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan mendukung agar motivasi siswa tetap tinggi sepanjang proses pembelajaran.

Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Hamalik yang menegaskan bahwa motivasi menentukan keberhasilan atau kegagalan dalam proses belajar siswa. Belajar tanpa motivasi cenderung sulit mencapai keberhasilan. Motivasi juga berperan sebagai penggerak, aktivitas tanpa motivasi aktivitas tidak akan terjadi, dan dengan motivasi yang lemah, aktivitas yang terjadi juga akan lemah. Ini menunjukkan bahwa motivasi memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai hasil yang optimal. Sebaliknya, jika motivasi belajar rendah, hasil yang diperoleh juga akan rendah.

Saat ini siswa menghadapi berbagai tantangan yang memengaruhi kesejahteraan psikologis mereka. Tekanan akademik yang tinggi, ekspektasi dari orang tua, menghadapi adaptasi dengan teman sebayanya, mendekati

⁹ Epi Hifmi Baroya, 'Metode Pembelajaran Abad 21', *As-Salam: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1.1 (2018), 101–15.

ujian sekolah dan persaingan antar teman sering kali menyebabkan stres dan kecemasan yang berlebihan. Selain itu, banyak siswa merasa kewalahan dengan beban tugas sekolah yang berat dan kurangnya waktu untuk beristirahat atau mengikuti kegiatan yang mereka nikmati. Akibatnya, banyak siswa mengalami penurunan motivasi belajar, dan masalah emosional seperti rasa cemas dan depresi. Hal tersebut sejalan dengan maraknya fenomena yang terjadi di kalangan peserta didik pada saat ini yakni banyaknya siswa di sekolah yang mengalami kelelahan secara signifikan akibat partisipasi siswa dalam latihan kesenian bantengan yang berlangsung hingga larut malam. Sehingga, aktivitas tersebut membuat siswa kurang istirahat, oleh karena itu pada pagi harinya ketika siswa datang ke sekolah dalam kondisi tidak semangat. Akibatnya, siswa sering kali terlihat mengantuk dan sulit berkonsentrasi selama pelajaran berlangsung.

Pendidik memiliki kebebasan untuk berkreasi dan mengembangkan kreativitas dalam penggunaan metode, media, dan teknik yang beragam dalam menyampaikan informasi pendidikan. Mereka harus mencari berbagai metode dan teknik yang berbeda untuk menyampaikan materi pendidikan. Penting bagi pendidik untuk menemukan metode yang sesuai agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Aktivitas *crossword puzzle* yang menarik dan menantang meningkatkan motivasi siswa terhadap materi pelajaran dan mendorong mereka untuk bersemangat untuk belajar lebih dalam. Siswa yang terlibat dalam pencarian jawaban, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan saat menyelesaikan *puzzle* cenderung lebih terlibat secara langsung dalam proses belajar dan memperoleh rasa percaya diri yang lebih besar.

Peneliti berharap dengan menggunakan metode *crossword puzzle* ini dapat membantu guru guru di luar dalam menjelaskan konsep ilmu pengetahuan sosial, dimana peserta didik akan lebih bisa meningkatkan kesehatan mental siswa sebagai alat relaksasi pada siswa sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari hari. Alasan mengapa penulis menggunakan metode *crossword puzzle*, karena *crossword puzzle* mengharuskan pemikiran kritis, analisis dan memecahkan masalah. Aktivitas ini dapat merangsang otak siswa, membantu menjaga keterampilan kognitif dan meminimalisir resiko penurunan fungsi otak. Penggunaan *crossword puzzle* sebagai alat untuk menjaga Kesehatan mental siswa dapat memiliki berbagai dampak positif yang mencakup stimulasi kognitif, pengalihan positif, dan peningkatan konsentrasi.

Berdasarkan asumsi dan alasan di atas, maka penulis ingin mengetahui apakah metode pembelajaran *crossword puzzle* akan berpengaruh pada psychological well-being peserta didik di mata Pelajaran IPS. Untuk itu penulis ingin meneliti tentang bagaimana “Pengaruh Penggunaan Metode *Crossword puzzle* Terhadap Psychological well-being Siswa dan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 1 Tumpang”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Apakah metode *crossword puzzle* berpengaruh positif terhadap psychological well-being siswa di SMP Negeri 1 Tumpang di mata pelajaran IPS?

2. Apakah metode *crossword puzzle* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Tumpang di mata pelajaran IPS?
3. Bagaimana implementasi penggunaan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran ips di kelas dapat mempengaruhi psychological well-being dan motivasi belajar siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberikan bukti empiris pengaruh positif penggunaan *crossword puzzle* terhadap psychological well-being siswa di SMP Negeri 1 Tumpang.
2. Untuk memberikan bukti empiris pengaruh positif penggunaan *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Tumpang.
3. Untuk menjelaskan implementasi penggunaan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran ips di kelas dapat mempengaruhi psychological well-being dan motivasi belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk memperkuat dan memberikan bukti empiris teori *well-being* dan motivasi belajar yang salah satunya dipengaruhi oleh *crossword puzzle*. Penelitian ini dapat membantu mengisi celah dalam literatur

tentang psychological well-being dan motivasi belajar siswa dengan fokus pada pengaruh penggunaan *crossword puzzle*.

2. Manfaat Praktis

- a. Temuan penelitian ini akan membantu kepala sekolah dalam mengambil keputusan terkait dengan pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik. Mereka dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk merencanakan intervensi yang sesuai terhadap psychological well-being dan motivasi belajar siswa dan efektivitas pembelajaran mata pelajaran IPS.
- b. Guru dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk mengidentifikasi metode pembelajaran yang lebih efektif, terutama dalam konteks pembelajaran mata pelajaran IPS. Jika hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *crossword puzzle* memiliki dampak positif pada psychological well-being dan motivasi belajar siswa, guru dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikannya ke dalam metode pengajaran mereka.
- c. Hasil penelitian ini dapat membantu siswa merasa lebih baik secara emosional dan psikologis dalam menghadapi tekanan dan stres yang muncul saat mempelajari mata pelajaran IPS. Penggunaan *crossword puzzle* sebagai alat relaksasi dapat meningkatkan kesejahteraan mereka secara keseluruhan.
- d. Pembaca dan peneliti lain dapat mengambil inspirasi dari penelitian ini untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih baik. Mereka dapat mengintegrasikan penggunaan alat

relaksasi seperti *crossword puzzle* dalam pengajaran mereka terhadap psychological well-being dan motivasi belajar siswa.

E. Orisinalitas Penelitian

Sebelum adanya penelitian ini, ada beberapa penelitian yang menerapkan metode *crossword puzzle* pada beberapa mata Pelajaran yang berbeda beda maupun dengan mata Pelajaran yang sama. Penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Latifah Nur Afifah pada tahun 2018 yang berjudul “penerapan *crossword puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep uang (penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III SDN Kemas 1 Boyolali Tahun ajaran 2017/2018)”. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan selama dua siklus. Masing masing siklus terdiri dari dua pertemuan dengan empat tahapan. Tahapan tersebut adalah perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil dari penelitian ini adalah *crossword puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep uang. Persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan dari 28,57% saat pra tindakan, meningkat menjadi 61,90% pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 85,72%.¹⁰
2. Penelitian yang dilakukan oleh saudari Ade Irma Yani pada tahun 2021 yang berjudul “Psychological well-being Mahasiswa Ma’had Al-

¹⁰ Latifah Nur Afifah, ‘Penerapan *Crossword puzzle* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Uang (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SD N Kemas 1 Boyolali Tahun Ajaran 2017/2018)’, 2018.

Jami'ah IAIN Bengkulu". Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Untuk pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan metode sampling purposive, sebelas informan untuk semua mahasiswa yang tinggal di asrama Ma'had Al-Jami'ah IAIN Bengkulu yang dipilih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Ma'had Al-Jama'ah IAIN Bengkulu memiliki tingkat kesejahteraan psikologis yang baik dalam tiga aspek yaitu yang pertama, aspek hubungan positif, di mana siswa mampu beradaptasi dan menjalin hubungan persaudaraan dengan orang-orang di asrama. Yang kedua aspek tujuan hidup, di mana siswa memiliki keterarahan dalam hidup mereka, memiliki keyakinan untuk mencapai cita-cita mereka dan aspek pertumbuhan dini, di mana mahasiswa memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan baru.¹¹

3. Penelitian yang dilakukan oleh saudara Ending pada tahun 2018 yang berjudul "Pengaruh Metode *Crossword puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak" Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengevaluasi implementasi pembelajaran dengan metode *Crossword puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VII MTs AL-Muchlisin Kragilan; (2) menilai hasil belajar siswa setelah penerapan metode *Crossword puzzle* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs AL-Muchlisin Kragilan; (3) menganalisis dampak

¹¹ Ade Irma Yani, 'Psychological well-being Mahasiswa Ma'had Al-Jamiah IAIN Bengkulu', *Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*, 1, 2021, 1–23.

metode *Crossword puzzle* terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak di kelas VII MTs AL-Muchlsin Kragilan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode True Eksperimental dengan desain Post-Test Only Control Design. Populasi penelitian mencakup 50 siswa dari Kelas VII A dan Kelas VII C. Teknik pengumpulan data mencakup *observasi*, tes (post-test), dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan, melalui analisis data menggunakan uji-t untuk menguji hipotesis, bahwa t hitung sebesar 0,36. Setelah dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 0,05, nilai ttabel sebesar 2,00. Karena thitung < ttabel (0,36 < 2,00), maka H0 diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol yang menggunakan metode *Crossword puzzle*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *Crossword puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.¹²

4. Penelitian yang dilakukan oleh saudari Mursilah pada tahun 2017 dengan judul "penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar ips kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja". Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menemukan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. Hasil belajar IPS siswa di SMK Nurul Huda Sukaraja Kelas XII menunjukkan

¹² Ending Ending, 'Pengaruh Metode *Crossword puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak (Studi Ekperimen Di MTs Al-Muchlisin Kargailan Kab. Serang).' (Universitas Islam Negeri" SMH" Banten, 2018).

peningkatan setiap siklus setelah menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle*. Dalam siklus I, 71% siswa memenuhi kriteria ketuntasan. minimal, dengan nilai rata-rata 77,91, siklus II menghasilkan 95% telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum dan menerima nilai rata-rata 87,91.¹³

5. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Rokhayati, Tukiran Taniredja, dan Akhmad Jazuli, pada tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Permainan *Crossword puzzle* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD IT Harapan Umat Purbalingga”. Dalam penelitian ini Hasil penelitian ini menunjukkan secara empiris bahwa pembelajaran *crosswords puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar. Seperti yang ditunjukkan oleh skor motivasi siswa, guru kelas 3 di SD IT Harapan Umat Purbalingga telah berusaha untuk mengembangkan dan meningkatkan media pembelajaran *crosswords puzzle* untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa. Penggunaan permainan ini dalam proses pembelajaran IPS menunjukkan bahwa media pembelajaran *crosswords puzzle* sangat baik.¹⁴

¹³ Mursilah Mursilah, ‘Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII Smk Nurul Huda Sukaraja’, *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1.1 (2017), 37–47.

¹⁴ Tri Rokhayati, Tukiran Tanuredja, and Akhmad Jazuli, ‘Pengaruh Permainan *Crossword puzzle* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sd It Harapan Umat Purbalingga’, *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 3.1 (2020), 65 <<https://doi.org/10.31258/jta.v3i1.65-76>>.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	<p>Latifah Nur Afifah: “Penerapan <i>Crossword puzzle</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Uang (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN Kemasari 1 Boyolali)”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sama sama menerapkan <i>crossword puzzle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Indikator meliputi peningkatan pemahaman konsep dan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan • Teori yang digunakan meliputi pembelajaran aktif dan alat bantu visual untuk memfasilitasi pemahaman materi (Active Learning Theory) tahun 1930 dan (Visual Aid Theory) abad ke 20 	<p>Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan metode <i>crossword puzzle</i> untuk meningkatkan pemahaman konsep uang.</p>
2.	<p>Ade Irma Yani: “Psychological Psychological well-being Mahasiswa Ma’had Al-Jami’ah IAIN Bengkulu”.</p>	<p>Menggunakan Teori Kemandirian (Self-Determination Theory) untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menyoroti situasi di tingkat perguruan tinggi Islam • meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi 	<p>Penelitian ini dilakukan di IAIN Bengkulu, yang merupakan institusi pendidikan tinggi Islam. Ini menciptakan orisinalitas dalam pengembangan</p>

		kesehatan mental.	i kesejahteraan psikologis mahasiswa secara umum tanpa memasukkan variabel intervensi tertentu.	pemahaman tentang kesejahteraan psikologis dalam konteks pendidikan Islam, yang dapat membedakan penelitian ini dari studi kesejahteraan di institusi pendidikan lainnya.
3.	Ending: “Pengaruh Metode <i>Crossword puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak(Studi Eksperimen Di MTs Al- Muchlisin Kargailan Kab. Serang).”	Sama menerapkan <i>crossword puzzle</i> sebagai alat bantu pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Teori yang digunakan beda lebih menfokuskan ke hasil belajar • Penelitian pertama lebih berfokus pada aspek akademik, sedangkan penelitian kedua menggali lebih dalam pada aspek psikologis dan motivasi belajar siswa. 	Penerapan metode pembelajaran khusus, yaitu penggunaan <i>Crossword puzzle</i> dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak di tingkat MTs. Penelitian ini menitikberatkan pada eksplorasi pengaruh langsung metode tersebut terhadap hasil belajar siswa, yang menjadi fokus utama dalam memahami efektivitas pendekatan pembelajaran inovatif ini.
4.	Mursilah:	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan 	Penelitian ini

	<p>"Penerapan Metode Pembelajaran <i>Crossword puzzle</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja</p>	<p>menerapkan metode <i>crossword puzzle</i> dalam pengajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • mata pelajaran yang sama, yaitu IPS untuk membagi pengalaman dan sumber daya dalam mengembangkan metode dan materi pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa. 	<p>utama terletak pada subjek dan lokasi penelitian.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian yang digunakan. 	<p>bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XII. Fokus pada hasil belajar adalah langkah yang sangat penting dalam memperbaiki kualitas pendidikan, dan ini menjadi kontribusi orisinal penelitian</p>
5.	<p>Tri Rokhayati, Tukiran Taniredja, Akhmad Jazuli. "Pengaruh Permainan <i>Crossword puzzle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD IT Harapan Umat Purbalingga</i>".</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian mencakup penggunaan metode <i>crossword puzzle</i> sebagai variabel independen atau intervensi dalam proses pembelajaran. • Menggunakan teori motivasi belajar yang sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Berkaitan dengan hasil belajar peserta didik • Menggunakan indikator yang berbeda 	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan inovatif <i>crossword puzzle</i> terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik di SD IT Harapan Umat Purbalingga.</p>

Tabel orisinalitas penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaan antara penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu dengan penelitian ini adalah terletak pada tujuan penelitian, teori yang digunakan, indikator, dan juga penerapan metode penelitian *crossword puzzle* untuk beberapa subjek, mata Pelajaran dan lokasi yang berbeda.

F. Definisi Istilah

1. Metode

Metode adalah proses yang digunakan untuk menerapkan rencana kegiatan yang sudah dibuat dengan benar untuk mencapai tujuan secara optimal. Peneliti menggunakan metode *crossword puzzle* yang juga dikenal sebagai teka-teki silang. Metode ini melibatkan pembelajaran untuk merevisi atau meninjau ulang informasi yang telah diberikan dalam bentuk permainan atau game.

2. *Crossword puzzle*

Crossword puzzle atau yang disebut juga dengan teka teki silang adalah salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari metode active learning. Melvin Silberman mengklasifikasikan pendekatan ini sebagai bagian keempat dari metode pembelajaran aktif, yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak lupa”.¹⁵

Crossword puzzle adalah permainan kata yang menyenangkan dan menantang, di mana setiap petunjuk membawa kita pada sebuah kata yang mengisi kotak-kotak kosong. Dengan setiap jawaban yang ditemukan, kita

¹⁵ Silberman Mel, ‘*Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif, Terj*’, Sarjuli Yogyakarta: Pustaka Madani, 2009.

semakin dekat pada penyelesaian keseluruhan teka-teki. Permainan ini bukan hanya hiburan, tetapi juga cara yang brilian untuk memperkaya kosakata, melatih otak, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Setiap huruf yang terhubung menciptakan jaringan pengetahuan yang memuaskan.

3. Psychological well-being

Para peneliti topik ini menerjemahkan istilah "psychological well-being" sebagai kesejahteraan, meskipun kosa kata Bahasa Indonesia belum menciptakan padanannya.¹⁶ Istilah kesejahteraan digunakan sebagai padanan psychological well-being. Ketika membicarakan gagasan tentang apa yang membuat hidup baik untuk individu, istilah psychological well-being lebih digunakan dibandingkan dengan *happiness*. Konsep psychological well-being ini berasal dari bidang keilmuan psikologi, sehingga erat kaitannya dengan kesehatan psikologi.

4. Motivasi belajar

Motivasi belajar, adalah dorongan yang ada dalam diri siswa untuk mencapai hasil belajar terbaik. Motivasi juga merupakan kekuatan yang mendorong kegiatan individu, kondisi yang mendorong atau menggerakkan individu untuk melakukan kegiatan tersebut untuk mencapai tujuan. Apabila siswa sangat termotivasi, mereka akan melakukan berbagai upaya untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.¹⁷

5. Ilmu Pengetahuan Sosial

¹⁶ Hartanti, 'Faktor-Faktor Pendukung Kesejahteraan Subyektif Pada Pekerja' (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2010).

¹⁷ Sukmadinata.

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan.¹⁸ Pada dasarnya, tujuan IPS di sekolah adalah untuk membuat siswa menjadi warga negara yang baik. Untuk menjadi warga negara yang baik, mereka harus memiliki pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap, dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat mereka gunakan untuk memecahkan masalah sosial dan pribadi serta untuk membuat keputusan untuk berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat di tingkat lokal, regional, dan global.¹⁹

G. Sistematika Pembahasan

BAB I berfungsi sebagai gambaran umum untuk pola pemikiran yang digunakan dalam skripsi secara keseluruhan, dan mencakup latar belakang, rumusan masalah. Pemecahan masalah adalah tujuan penelitian yang diharapkan penelitian ini akan bermanfaat bagi penulis dan pembaca

BAB II untuk memahami kerangka teori yang digunakan sebagai landasan penelitian.

BAB III berisi metode penelitian, pendekatan kuantitatif eksperimen dipilih untuk memungkinkan penulis mengumpulkan data yang dapat diukur secara angka, sehingga memfasilitasi analisis statistik yang valid. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan Kuesiner, serta dokumentasi.

¹⁸ Muhammad Numan Somantri, 'Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS', *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 2001.

¹⁹ Bobi Hidayat, 'Tinjauan Historis Pendidikan IPS Di Indonesia', *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4.2 (2020), 147–54.

BAB IV mencakup paparan data, yang mencakup hasil penelitian di lapangan. Selain itu, deskripsi data spesifik tentang: Pengaruh penggunaan metode *Crossword puzzle* terhadap *psychological well being* dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang

BAB V berisi analisis data tentang pengaruh *Crossword puzzle* terhadap *psychological well-being* dan motivasi belajar siswa di Kelas VII IPS SMP Negeri 1 Tumpang akan melibatkan pengumpulan, pengolahan, dan interpretasi data untuk mengevaluasi apakah metode tersebut memiliki dampak yang signifikan pada tingkat belajar mereka.

BAB VI bab terakhir dari skripsi penulis berisi kesimpulan sebagai jawaban atas pokok masalah dan saran yang terkait dengan hasil penelitian. Bab ini membantu pembaca mendapatkan intisari dari hasil penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode

Metode berasal dari kata "*method*", yang berarti suatu cara kerja sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan. Jika kata "pembelajaran" disandingkan dengan kata "metode", itu berarti suatu metode atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat mengetahui, memahami, mempergunakan, dan menguasai materi pelajaran tertentu.²⁰

Metode berarti merencanakan, dan juga dapat diartikan sebagai suatu pola yang ditetapkan dan direncanakan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan tertentu. Hal-hal yang termasuk dalam metode adalah tujuan kegiatan, siapa yang terlibat dalam kegiatan, isi, proses, dan sarana penunjang kegiatan.²¹

b. Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut Mulyasa, metode pembelajaran yaitu metode yang digunakan dalam pembelajaran, seperti diskusi, pengamatan, dan tanya jawab, serta kegiatan lain yang dapat mendorong pembentukan

²⁰ Ahmad Munjin Nasih and Lilik Nur Kholidah, 'Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Bandung: Refika Aditama*, 2009, 10–13.

²¹ Abdul Majid, 'Metode Pembelajaran', 2019.

kompetensi peserta didik. Mengubah lingkungan pembelajaran untuk mendorong perubahan perilaku siswa adalah tugas guru yang paling penting.²² Belajar adalah setiap perubahan tingkah laku yang relatif konsisten yang disebabkan oleh pengalaman atau latihan, menurut Morgan, dikutip oleh Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra. Dua ide ini menjadi satu dalam satu kegiatan di mana ada interaksi antara guru dan siswa yang aktif dalam pembelajaran.²³

Istilah “metode” kemudian juga digunakan dalam bidang pendidikan atau pengajaran, menghasilkan istilah "metode pengajaran" atau "metode belajar". Metode adalah sejenis model, yaitu menggambarkan keseluruhan langkah-langkah yang sistematis untuk mencapai tujuan kemudian memberi batasan pada metode belajar mengajar menunjukkan metode atau semua aktivitas yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana belajar yang sangat efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Secara singkat, empat elemen utama yang membentuk metode pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) menetapkan tujuan pengajaran; (2) memilih sistem pendekatan belajar; (3) memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar; dan (4) menetapkan standar keberhasilan proses belajar berdasarkan evaluasi.²⁴

Untuk membuat kegiatan belajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, diperlukan metode

²² Teknik Karismanto, ‘Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Matematika’ (Yogyakarta, 2003).

²³ Majid.

²⁴ Karismanto.

penyampaian yang tepat. Ini dimulai dengan menggunakan metode, pendekatan, atau bahkan jenis kegiatan yang akan menarik siswa dan memotivasi mereka untuk belajar.²⁵

Istilah "metode belajar mengajar" juga digunakan dan memiliki arti yang sama dengan istilah "kerangka konseptual". Kerangka konseptual ini melukiskan cara-cara sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Kerangka konseptual ini berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dan perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar. Ada beberapa definisi yang dapat digunakan untuk menerapkan ide-ide metode pembelajaran dalam konteks pendidikan ini.²⁶

c. Implementasi Konsep Metode Pembelajaran

Implementasi konsep metode pembelajaran dalam kondisi proses belajar mengajar ini ada beberapa pengertian sebagai berikut:²⁷

- 1) Metode pembelajaran adalah keputusan yang dibuat oleh guru dengan menggunakan kemampuan mereka dan sumber daya mereka untuk mencapai tujuan melalui hubungan yang efektif antara lingkungan dan kondisi yang paling menguntungkan.

²⁵ Happy Komike Sari, 'Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division', *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1.1 (2016), 15–22.

²⁶ Mulyani Sumantri and Johar Permana, 'Strategi Dalam Pembelajaran', *Bandung: Rosda Karya*, 1996.

²⁷ Karismanto.

- 2) Metode pembelajaran adalah garis besar tindakan yang digunakan guru untuk mengelola kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien.
- 3) Metode dalam proses pembelajaran adalah rencana yang dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Pola yang dikenal sebagai metode menunjukkan cara guru dan peserta didik bertindak dalam berbagai bentuk pembelajaran. Pola ini menunjukkan jenis dan urutan tindakan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam berbagai bentuk pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah rangkaian kegiatan atau rencana tindakan yang mencakup penerapan metode dan penggunaan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam proses pendidikan. Karena itu, metode pembelajaran adalah suatu seni dan ilmu untuk mengatur kegiatan belajar di kelas sehingga tujuan dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Metode pembelajaran merupakan salah satu kunci penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan memuaskan bagi siswa. Penggunaan beragam metode pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks, dan merangsang minat serta motivasi belajar mereka. Penulis percaya bahwa penting bagi pendidik untuk menjadi fleksibel dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa mereka. Dalam

perkembangan teknologi yang pesat, integrasi teknologi dalam metode pembelajaran juga menjadi semakin penting untuk menjangkau siswa secara efektif di era digital ini. Dengan memperhatikan keberagaman metode pembelajaran dan beradaptasi dengan perkembangan zaman, penulis yakin bahwa pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menginspirasi, mendukung, dan memotivasi siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka.

2. Metode *Crossword puzzle*

a. Pengertian *Crossword puzzle*

Crossword puzzle dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki silang (TTS) adalah permainan di mana orang harus mengisi kolom kosong dengan pertanyaan yang dimulai secara mendatar dan menurun.²⁸ Permainan ini menawarkan berbagai jenis pertanyaan, termasuk kata dan istilah yang digunakan sebagai keyword atau kata kunci, kemudian kotak permainan diisi dengan serangkaian huruf yang membentuk kata yang didasarkan pada petunjuk pertanyaan.²⁹

Crossword puzzle merupakan sebuah permainan teka-teki yang berwarna hitam dengan bentuk kotak yang dimainkan dengan menulis satu huruf per kotak untuk membentuk kata yang sesuai dengan petunjuk pertanyaannya. Metode pembelajaran ini difokuskan pada para siswa untuk menikmati belajar dengan bermain dan berinteraksi

²⁸ Alamsyah Said, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences* (Prenada Media, 2017).

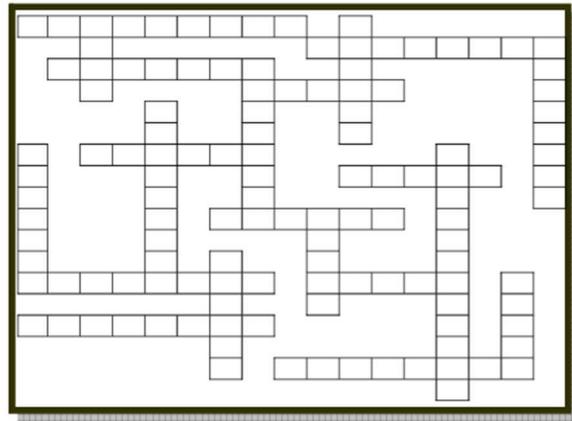
²⁹ Ichsanatun Fadila and Elvia Ivada, 'Penerapan Advance Organizer Berbantuan *Crossword puzzle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Akuntansi', *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1.2 (2015).

satu sama lain, sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Dengan menggunakan metode pembelajar ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis.³⁰

Dalam pembelajaran *crossword puzzle*, atau teka-teki silang, guru harus berpikir kreatif untuk membuat model teka-teki silang dengan pertanyaan mendatar dan menurun sehingga saling konsekuensi antara satu jawaban. Selain itu, pertanyaan-pertanyaan ini menuntut siswa untuk mengetahui banyak tentang materi yang dibahas dalam pertanyaan. *Crossword puzzle*, atau teka-teki silang, atau permainan sejenisnya membantu peserta didik dalam belajar pemecahan masalah, pemikiran, dan sistem pendekatan. Oleh karena itu, metode pembelajaran teka-teki silang, yang dikembangkan oleh Melvin Silberman, menggunakan permainan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran aktif. Teka-teki adalah "permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan pertanyaan secara menurun".³¹ Di bawah ini terdapat gambar *crossword puzzle*:

³⁰ Putri Rahayu, 'Penerapan Metode Crossworld Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Ipuh' (UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2018).

³¹ Said Alamsyah dan Budimanjaya Andi. 95 *Metode Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa. Kencana.* (Jakarta, 2017)



Gambar 2. 1 Template *Crossword puzzle*

Menurut pendapat saya, metode pembelajaran menggunakan *crossword puzzle* merupakan salah satu pendekatan yang sangat menyenangkan dalam proses belajar. Penggunaan puzzle sebagai alat pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan kata-kata dan pencarian jawaban, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

b. Langkah-Langkah Metode *Crossword puzzle*

Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam penerapan penggunaan metode *crossword puzzle*:³²

³² Hisyam Zaini, dkk, *Metode Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009), hal. 71

- 1) Pertama-tama, tuliskan kata kunci, terminologi, atau nama-nama yang terkait dengan materi yang telah Anda sampaikan kepada siswa. Ini akan menjadi dasar dari teka-teki silang.
- 2) Selanjutnya, buatlah kisi-kisi teka-teki silang yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah Anda pilih. Pastikan bagian yang tidak diperlukan dalam teka-teki tersebut dihitamkan agar siswa fokus pada kata-kata kunci.
- 3) Setelah kisi-kisi dibuat, buatlah pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah Anda buat sebelumnya. Pertanyaan ini harus dirancang sedemikian rupa sehingga siswa harus memahami materi untuk menjawabnya. Anda juga dapat membuat pernyataan yang mengarah pada kata-kata tersebut untuk membantu siswa menjawab dengan benar.
- 4) Selanjutnya, berikan teka-teki ini kepada siswa Anda. Mereka dapat bekerja dengan teka-teki ini secara individu atau dalam kelompok, sesuai dengan preferensi Anda.
- 5) Akhiri dengan memberikan batas waktu yang telah ditentukan untuk pengerjaan teka-teki. Ini akan membantu siswa tetap fokus dan menyelesaikan teka-teki silang dalam batas waktu yang telah ditentukan.

Langkah-langkah ini dapat memanfaatkan metode *crossword puzzle* sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.

Crossword puzzle menjadi suatu bentuk unik dari model pembelajaran kooperatif yang efektif. Dalam menyelesaikan teka-teki ini, setiap anggota kelompok diperlukan untuk bekerja sama secara berkolaborasi. Mereka perlu bergantung satu sama lain untuk mengisi kata-kata dengan benar, dan ini menciptakan ketergantungan positif di antara anggota tim. Adanya pembagian tugas memungkinkan setiap individu fokus pada sebagian tertentu dari puzzle, sementara diskusi aktif dan berbagi pengetahuan memainkan peran kunci dalam mencapai solusi yang akurat.

Bermain *crossword puzzle* adalah salah satu metode yang bisa digunakan untuk mengasah pemahaman konsep, keterampilan kognitif, dan keterampilan sosial. Keterampilan kognitif terkait dengan kapasitas untuk belajar dan menyelesaikan masalah. Dengan bimbingan dalam proses pembelajaran, siswa dapat meningkatkan keterampilan kognitif mereka melalui penyelesaian *crossword puzzle*. Sedangkan keterampilan sosial terkait dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Crossword puzzle* bisa dimainkan secara individu maupun dalam kelompok. Bermain dalam kelompok dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa, di mana mereka belajar untuk saling menghargai, saling membantu, dan berdiskusi, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial mereka.³³ Berikut adalah sintak model pembelajaran kooperatif learning:

³³ Jurusan Kimia and Universitas Negeri Makassar, 'Jurusan Kimia, Universitas Negeri Makassar *', 2.April (2021), 89–97.

Tabel 2. 1 Sintak Pembelajaran Model Kooperatif Learning

Tahap/Langkah Kerja	Peran/Aktivitas Guru
Tahap 1 : menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.
Tahap 2 : menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Tahap 3 : mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap agar melakukan transisi secara efisien.
Tahap 4 : membimbing kelompok belajar dan bekerja	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 : evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 : memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

c. Kelemahan dan Kelebihan Metode *Crossword puzzle*

Terdapat kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan metode crossword, kelebihan metode *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Meningkatkan semangat belajar dan percaya diri, Penggunaan *crossword puzzle* mendorong siswa untuk menggali konsep-konsep materi dengan cara yang menarik. Hal ini menghasilkan tingkat keingintahuan yang tinggi serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam memahami materi.
- 2) Pengembangan potensi dan penerimaan diri, Melalui metode ini, siswa tidak hanya mengasah pengetahuan tetapi juga menghargai talenta dan kemampuan yang ada pada diri mereka. Mereka belajar untuk mengenali kelebihan dan kelemahan, memperluas pemahaman tentang diri mereka sendiri.
- 3) Meningkatkan aktivitas dan kreativitas, *Crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Interaksi antar siswa dan guru meningkat, dan siswa berinteraksi lebih banyak satu sama lain, menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa.
- 4) Pembelajaran menyenangkan, secara keseluruhan, metode ini menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk lebih tertarik pada materi pelajaran dan memperkuat minat belajar mereka.

- 5) Mendorong kompetisi yang positif, Sifat kompetitif dalam permainan *crossword puzzle* mendorong siswa untuk bersaing dengan sehat. Hal ini merangsang semangat persaingan yang positif, mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dalam proses belajar mereka.

Selain kelebihan, terdapat beberapa kelemahan metode *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran:

- 1) Keterbatasan Waktu Pembelajaran dan Kelengkapan Materi, Dalam kurikulum, guru diharapkan memilih materi esensial untuk diajarkan. Namun, ujian yang tidak selalu berasal dari guru yang bersangkutan membuat guru harus mengajarkan semua materi dalam buku. Hal ini membatasi waktu pembelajaran sementara materi yang ada begitu banyak.
- 2) Gangguan dalam Kelas, Penerapan *crossword puzzle* sering menyebabkan diskusi animatif yang bisa mengganggu konsentrasi kelas lain. Kegembiraan siswa yang diungkapkan dengan suara keras juga dapat mengganggu konsentrasi.
- 3) Keterbatasan dalam Menilai Kepandaian, Penyelesaian *crossword puzzle* tercepat bukanlah penanda pasti kecerdasan siswa. Hal ini dapat menimbulkan anggapan keliru bahwa siswa yang lebih cepat menyelesaikan puzzle adalah yang paling pandai.
- 4) Keterbatasan Materi yang Dapat Disampaikan, Tidak semua materi pelajaran cocok untuk disampaikan melalui permainan

crossword puzzle. Terdapat pembatasan dalam penggunaannya terutama jika melibatkan jumlah peserta didik yang besar.

- 5) Tantangan Paradigma Baru, Terdapat resistensi dari beberapa guru yang terbiasa dengan metode ceramah. Mereka enggan mengubah cara mengajar mereka karena merasa nyaman dengan metode lama, yang pada akhirnya menghambat eksplorasi terhadap metode-metode baru dalam proses belajar-mengajar.

Metode pembelajaran yang inovatif seperti *crossword puzzle* dapat meningkatkan semangat belajar dan rasa percaya diri siswa, mengembangkan potensi dan penerimaan diri, serta meningkatkan aktivitas dan kreativitas di dalam kelas. Metode ini juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong kompetisi yang positif. Namun, penerapan metode ini memerlukan waktu yang cukup untuk memastikan kelengkapan materi yang diajarkan, serta dukungan dari guru untuk mengatasi potensi gangguan dan menilai kepandaian siswa secara menyeluruh. Meski ada tantangan, metode ini menawarkan pendekatan yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Psychological well-being

a. Pengertian Psychological well-being

Menurut Kamus Lengkap Psikologi, "psikologis" adalah sesuatu yang menyangkut psikologi atau mencirikan sebarang

kejadian, seperti yang ada dalam bidang psikologi, dengan dasar mental.³⁴ Sejahtera atau kesejahteraan adalah definisi *well-being* dalam bahasa Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "sejahtera" berarti hal atau keadaan sejahtera; keamanan, keselamatan, dan ketentraman, sedangkan "kesejahteraan" berarti aman, sentosa, makmur, dan selamat (terlepas dari segala macam gangguan).³⁵ Berdasarkan premis *well-being*, psikologis sehat menunjukkan berbagai sifat dan persepsi yang berkaitan dengan fungsi seperti otonomi diri, kontrol atas lingkungan, kemajuan pribadi, hubungan yang positif dengan orang lain, tujuan hidup, dan penerimaan diri.³⁶

Menurut Ryff, kesehatan psikologis adalah pencapaian penuh dari potensi psikologis seseorang dan digunakan untuk menggambarkan kesehatan psikologis individu yang memenuhi kriteria fungsi psikologi positif. Tempat di mana seseorang dapat menerima kekuatan dan kelemahannya, membangun hubungan positif dengan orang lain di sekitarnya, memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan dan mandiri, memiliki kemampuan dan kemampuan untuk mengatur lingkungannya, memiliki tujuan hidup, dan merasa mampu melalui tahapan perkembangan dalam kehidupannya.³⁷

³⁴ James P Chaplin, 'Kamus Lengkap Psikologi. Penerjemah', *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 2014.

³⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional

³⁶ Wenty Marina Minza and others, 'Adaptasi Individual Dan Kolektif: Respons Masyarakat Indonesia Menghadapi Pandemi COVID-19', *Jurnal Psikologi Sosial*, 20.1 (2022), 1–15.

³⁷ Carol D Ryff, 'Happiness Is Everything, or Is It? Explorations on the Meaning of Psychological well-being.', *Journal of Personality and Social Psychology*, 57.6 (1989), 1069.

Sementara itu Schultz mengatakan bahwa kesejahteraan psikologis (psychological well-being) adalah fungsi positif individu, di mana fungsi positif individu adalah jalan atau tujuan yang diinginkan oleh individu yang sehat untuk dicapai. Snyder juga menyatakan bahwa kesejahteraan psikologis bukan hanya tidak mengalami penderitaan. Sebaliknya, kesejahteraan psikologis mencakup keterlibatan aktif dengan dunia, pemahaman tentang makna dan tujuan hidup, dan hubungan seseorang dengan objek atau orang lain.³⁸

Psychological well-being, mengacu pada kondisi di mana seseorang mencapai penuh potensinya dalam bidang psikologis. Ini melibatkan aspek-aspek seperti penerimaan diri, kemampuan untuk berinteraksi secara positif dengan orang lain, mencapai tujuan hidup, dan memahami makna hidup. Kesejahteraan psikologis bukan hanya tentang ketiadaan penderitaan, tetapi juga melibatkan keterlibatan aktif dengan dunia dan hubungan yang bermakna dengan orang lain. Dengan demikian, kesejahteraan psikologis merupakan pondasi penting untuk kehidupan yang memuaskan dan bermakna bagi individu.

³⁸ Tia Ramadhani, Djunaedi Djunaedi, and Atiek Sismiati, 'Kesejahteraan Psikologis (Psychological well-being) Siswa Yang Orangtuanya Bercerai (Studi Deskriptif Yang Dilakukan Pada Siswa Di SMK Negeri 26 Pembangunan Jakarta)', *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5.1 (2016), 108–15.

b. Aspek Psychological well-being

Carol Ryff merumuskan enam dimensi dari psychological well-being yaitu:³⁹

1) Penerimaan Diri (*Self Acceptance*)

Dimensi ini merupakan bagian penting dari kesejahteraan psikologis, terkait erat dengan keyakinan seseorang terhadap diri mereka sendiri. Penerimaan diri ini terjadi ketika seseorang melakukan evaluasi diri yang jujur. Dalam hal ini, seseorang tidak hanya menyadari kekurangan dan kelemahan mereka, tetapi juga dapat menerima dan memahami aspek-aspek tersebut sebagai bagian penting dari identitasnya. Ini melibatkan proses yang mendalam dalam menerima kekuatan dan kelemahan diri sebagai bagian penting dari jati diri seseorang, yang merupakan dasar dari kesejahteraan psikologis.

2) Hubungan positif dengan sesama (*positive relations with other*)

Dalam karya-karyanya, Ryff menekankan dimensi ini sebagai bagian penting dari konsep kesejahteraan psikologis. Ryff menekankan betapa pentingnya bagi setiap orang untuk membangun hubungan yang hangat dan penuh kepercayaan dengan orang lain. Kemampuan untuk memberikan dan menerima cinta kepada orang lain sangat penting dalam menjaga kesehatan mental, dan fokus pada bagian ini

³⁹ Isaac Prilleltensky and Graham B Stead, 'Critical Psychology, Well-Being, And', *The Oxford Handbook of the Psychology of Working*, 2013, 19.

menunjukkan betapa pentingnya hal itu. Ini bukan hanya tentang kemampuan untuk terlibat dalam hubungan sosial, tetapi juga tentang kemampuan untuk menunjukkan kasih sayang, empati, dan pemahaman yang mendalam terhadap orang lain sebagai komponen penting dari kesehatan psikologis mereka.

3) Otonomi (*Autonomy*)

Dalam kesejahteraan psikologis, aspek otonomi mengacu pada kemampuan seseorang untuk hidup sendiri, memiliki kendali penuh atas tindakan dan keputusan mereka, dan mengatur perilaku sesuai dengan nilai-nilai mereka sendiri. Kemampuan ini termasuk kemampuan untuk berpikir secara independen, kemampuan untuk bertindak sesuai dengan prinsip pribadi, dan kemampuan untuk menahan tekanan sosial. Orang yang mampu menunjukkan otonomi yang kuat akan lebih mampu menahan tekanan sosial yang bertentangan dengan prinsip atau nilai pribadinya. Mereka memiliki kemampuan untuk bertindak dan berpikir sesuai dengan keyakinan mereka sendiri, dan mereka memiliki kemampuan untuk mengevaluasi diri sendiri sesuai dengan standar internal mereka sendiri, bukan hanya karena tuntutan atau tekanan dari lingkungan mereka. Kemampuan ini menunjukkan kesejahteraan psikologis yang baik dan kemampuan untuk membuat keputusan sendiri.

4) Penguasaan terhadap lingkungan (*Environmental mastery*)

Kemampuan untuk menguasai lingkungan berarti kemampuan untuk membuat dan mempertahankan lingkungan yang bermanfaat bagi seseorang. Keterampilan ini mengacu pada kemampuan seseorang untuk memilih atau menciptakan lingkungan yang sesuai dengan kondisi mentalnya, yang pada akhirnya menjadi ciri khas kesehatan mental.

Teori perkembangan rentang hidup menekankan pentingnya kemampuan individu untuk berinteraksi secara progresif dengan dunia sekitarnya serta kemampuan untuk mengubahnya secara kreatif, baik fisik maupun mental, untuk mampu menguasai lingkungannya dengan baik.

5) Daya tahan (*Resilience*)

Resilience, menurut Ryff, merupakan komponen penting dari kesejahteraan psikologis karena membantu individu untuk tetap seimbang dan berfungsi dengan baik dalam menghadapi berbagai tantangan hidup. Dengan memiliki resilience yang kuat, seseorang cenderung memiliki kemampuan untuk bertahan dan tumbuh dari pengalaman-pengalaman sulit. Dalam konteks penelitiannya, Ryff menekankan pentingnya resilience dalam menciptakan kesejahteraan psikologis yang optimal. Ini menunjukkan bahwa resilience bukan hanya tentang mengatasi kesulitan, tetapi juga tentang memperkuat dan memperkaya pengalaman hidup secara keseluruhan.

6) Pertumbuhan pribadi (*personal growth*)

Mereka yang berkembang secara pribadi cenderung lebih terbuka terhadap pengalaman baru yang membantu mereka tumbuh secara keseluruhan dan siap menghadapi tantangan yang muncul di setiap tahap perkembangan kehidupan mereka. Dimensi pertumbuhan pribadi menegaskan kemampuan seseorang untuk menggali dan mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Psychological well-being

Faktor-faktor yang mempengaruhi psychological well-being seseorang antara lain:

1) Usia

Ryff dan Keyes menyatakan bahwa perbedaan usia sangat mempengaruhi aspek kesejahteraan psikologis. Mereka menemukan bahwa dengan bertambahnya usia, aspek penguasaan lingkungan, otonomi, dan hubungan positif dengan orang lain meningkat, terutama di rentang usia dewasa muda hingga madya.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa orang cenderung mengalami perubahan positif dalam beberapa aspek kesejahteraan psikologis seiring bertambahnya usia. Bertambahnya usia, dimensi penguasaan lingkungan meningkat, menunjukkan kemampuan seseorang untuk mengelola lingkungannya dengan lebih baik. Di sisi lain,

dimensi otonomi meningkat, menunjukkan bahwa kemampuan seseorang untuk menjadi mandiri dan mengendalikan kehidupannya secara lebih efisien juga meningkat seiring dengan usia.

Hubungan positif dengan orang lain juga meningkat seiring bertambahnya usia, yang menunjukkan bahwa orang cenderung memiliki hubungan yang lebih erat, memuaskan, dan bermakna dengan orang-orang di sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa kesejahteraan psikologis tidak tetap, tetapi berubah seiring usia. Memahami perubahan ini dapat membantu memahami bagaimana kesejahteraan psikologis berubah sepanjang rentang usia.⁴⁰

2) Jenis kelamin

Dibandingkan dengan pria, wanita cenderung memiliki kemampuan yang lebih baik dalam membina hubungan yang positif dengan orang lain dan menunjukkan pertumbuhan pribadi yang lebih baik. Wanita seringkali menunjukkan kecenderungan yang lebih kuat untuk memelihara hubungan yang hangat, dekat, dan bermakna dengan orang-orang di sekitarnya, dan mereka juga menunjukkan kemajuan yang lebih besar dalam pertumbuhan pribadi mereka sendiri dibandingkan dengan pria.

⁴⁰ Ingrid E Wells, 'Psychological well-being', (*No Title*), 2010.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Martire, Stephens, dan Townsend, yang berfokus pada pengaruh gender terhadap kesejahteraan pada hampir 300 wanita, menemukan bahwa kesejahteraan wanita dipengaruhi oleh usia dan semakin meningkat dengan peran sosial yang dimainkan oleh perempuan. Artinya, kesejahteraan wanita cenderung dipengaruhi oleh perubahan usia dan semakin diperkuat dengan peran sosial yang dimainkan oleh perempuan dalam masyarakat.⁴¹

3) Religiusitas

Dalam penelitian tentang religiusitas dan kesejahteraan psikologis, Sukma Adi Galuh Amawidyati dan Muhana Sofiaty Utami menemukan bahwa religiusitas memiliki korelasi positif dengan kesejahteraan psikologis. Penemuan Ellison bahwa agama dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis seseorang sejalan dengan hasil penelitian ini. Individu yang memiliki keyakinan agama yang kuat dilaporkan memiliki tingkat kepuasan hidup yang lebih tinggi, tingkat kebahagiaan yang lebih tinggi, dan kecenderungan yang lebih rendah untuk mengalami dampak negatif dari peristiwa traumatis dibandingkan dengan individu yang memiliki keyakinan agama yang lebih lemah atau sama sekali tidak.

⁴¹ Wells.

Agama juga telah terbukti dapat membantu orang memahami dan menyelesaikan masalah dalam situasi yang sulit. Dengan demikian, agama dapat menjadi sumber daya yang memungkinkan orang untuk menafsirkan dan menyelesaikan situasi yang rumit atau sulit dalam kehidupan mereka. Studi tersebut menunjukkan bahwa religiusitas memiliki korelasi positif dengan kesejahteraan psikologis, dan bahwa keyakinan agama dapat berfungsi sebagai landasan yang kuat bagi kesejahteraan psikologis seseorang, membantu mereka mengatasi masalah, dan memberikan motivasi positif untuk menjalani kehidupan sehari-hari.⁴²

4) Dukungan sosial

Dikenal sebagai dukungan sosial, berbagai jenis perilaku menunjukkan perhatian, bantuan, penerimaan, dan rasa nyaman yang diberikan kepada seseorang oleh orang-orang yang penting baginya, seperti pasangan, keluarga, dan teman-teman. Kehadiran dan dukungan yang diberikan oleh lingkungan sosial tersebut sangat mempengaruhi kesehatan emosional dan psikologis seseorang.

⁴² Sukma Adi Galuh Amawidyati and Muhana Sofiaty Utami, 'Religiusitas Dan Psychological Well-being Pada Korban Gempa', *Jurnal Psikologi*, 34.2 (2007), 164–76.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dasar yang mendorong orang untuk berkembang, berkembang, dan maju. Semua daya penggerak yang dimiliki siswa yang dapat muncul selama proses belajar dan memastikan bahwa pembelajaran terus berlanjut dikenal sebagai motivasi belajar. Motivasi didefinisikan sebagai upaya yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang sehingga tergerak hatinya untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan dan hasil tertentu.⁴³

Faktor-faktor yang mendorong perilaku berasal dari dalam (intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik) diri seseorang. Proses terjadinya dua jenis motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik, dapat dilihat pada diri seseorang. Seseorang memiliki motivasi untuk melakukan aktivitas belajar untuk mencapai hasil yang optimal. motivasi intrinsik adalah dorongan untuk melakukan sesuatu yang aktif atau berfungsi, tidak perlu didorong dari sumber luar. Oleh karena itu, motivasi intrinsik juga dapat didefinisikan sebagai motivasi untuk belajar, yang dimulai dan diharuskan berdasarkan dorongan dalam diri sendiri dan sepenuhnya terkait dengan aktivitas belajar.⁴⁴

Menurut beberapa teori tentang definisi motivasi di atas, motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai kondisi yang ada dalam seseorang yang mendorong mereka untuk belajar dan melakukan

⁴³ M Ngalim Purwanto, 'Psikologi Pendidikan', 2021.

⁴⁴ A M Sadirman, 'Interaksi Dan Motivasi Belajar', Jakarta. PT Raja Grafindo Persada, 2007.

aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang optimal.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Berdasarkan adanya motivasi belajar yang tinggi, akan memicu perilaku yang konsisten, serius, dan murni dari individu itu sendiri. Elizabeth B. Hurlock menggambarkan fungsi motivasi belajar sebagai berikut:⁴⁵

- 1) Motivasi memiliki dampak signifikan pada inspirasi seseorang. Sebagai contoh, seorang anak yang tertarik dalam olahraga mungkin bermimpi menjadi atlet profesional, sementara anak yang memiliki motivasi dalam seni mungkin bercita-cita menjadi seorang seniman.
- 2) Motivasi merupakan kekuatan pendorong yang sangat kuat.
- 3) Prestasi belajar selalu dipengaruhi oleh intensitas dan jenis motivasi. Setiap individu memiliki ketertarikan yang unik ketika diajarkan oleh guru yang sama, dan perbedaan dalam jumlah pengetahuan antara satu anak dengan anak lainnya mungkin terjadi. Hal ini disebabkan oleh daya serap yang berbeda-beda pada setiap anak, dipengaruhi oleh tingkat minat mereka.

⁴⁵ Dini Oktarika, 'Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media E-Learning Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah e-Learning Di Program Studi p. Tik', *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 4.1 (2015).

- 4) Motivasi yang tumbuh sejak dini cenderung membawa dampak hingga ke kehidupan sehari-hari, karena motivasi tersebut memberikan kepuasan tersendiri.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Ada beberapa faktor yang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga ketiadaan salah satu faktor pendukung belajar dapat menyebabkan penurunan bahkan hilangnya motivasi belajar siswa. Tvillu Ajeng menjelaskan bahwa terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:⁴⁶

- 1) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa
 - a) Siswa memiliki tujuan pembelajaran yang jelas
 - b) Kebermanfaatan atau relevansi dari materi yang dipelajari
 - c) Adanya gangguan kesehatan
 - d) Kemungkinan adanya kesulitan psikologis, termasuk masalah-masalah pribadi
- 2) Faktor yang berasal dari lingkungan keluarga
 - a) Keberadaan masalah dalam keluarga
 - b) Ketertarikan siswa pada hal-hal di luar lingkungan sekolah
- 3) Faktor yang berasal dari lingkungan sekolah
 - a) Metode pengajaran yang diterapkan oleh guru
 - b) Kemungkinan adanya masalah pribadi antara guru dan siswa
 - c) Kondisi dan suasana di sekitar lingkungan sekolah

⁴⁶ Tvillu Ajeng Ar-Rahmanna, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kelas Xi Ips Ma Al-Badri Gumuksari-Kalisat Jember', 2016.

d. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Uno indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, kehadiran hasrat yang kuat dan keinginan yang tulus untuk mencapai keberhasilan merupakan pendorong utama bagi setiap individu dalam perjalanan belajar mereka.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dorongan dan kebutuhan yang terus mendorong seseorang untuk mengejar pengetahuan baru dan memperluas keterampilan mereka adalah kunci utama dalam proses belajar yang efektif.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, keberadaan harapan yang kuat dan cita-cita masa depan yang jelas memberikan arah dan tujuan yang jelas bagi setiap individu dalam upaya pembelajaran mereka.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar, penghargaan yang diberikan atas pencapaian dan usaha dalam pembelajaran tidak hanya memperkuat motivasi, tetapi juga memberikan pengakuan yang diperlukan atas upaya yang telah dilakukan.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, kehadiran kegiatan belajar yang menarik dan beragam tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan, tetapi juga memicu minat dan keterlibatan yang lebih dalam dari peserta didik.

- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, lingkungan belajar yang kondusif, yang mencakup fasilitas yang nyaman, interaksi sosial yang positif, dan dukungan yang diberikan oleh guru atau pembimbing, menciptakan landasan yang kokoh bagi pertumbuhan dan perkembangan akademis yang optimal.⁴⁷

e. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar

Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar merupakan suatu strategi yang bertujuan untuk merangsang motivasi intrinsik siswa agar memiliki semangat dalam proses pembelajaran. Proses belajar dapat mencapai tingkat optimal ketika seseorang memiliki motivasi . Menurut Slameto, terdapat beberapa strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar, yaitu:⁴⁸

- 1) Manfaatkan minat yang sudah ada. Para ahli pendidikan menunjukkan bahwa strategi yang cukup efektif dalam meningkatkan minat terhadap mata pelajaran yang baru diperoleh adalah dengan memanfaatkan minat yang sudah ada dalam diri siswa.
- 2) Kembangkan motivasi dalam diri siswa. Hal ini dapat dicapai dengan memberikan informasi kepada siswa untuk mengaitkan

⁴⁷ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2023).

⁴⁸ Slameto, *Pengaruh Minat Belajar Pada Prestasi*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal.180

atau menghubungkan pemahaman dari materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya dengan pelajaran yang baru diberikan.

- 3) Berikan reward setelah mencapai prestasi tertentu. Tindakan ini dapat merangsang semangat siswa untuk berusaha lebih keras guna mencapai tujuan tersebut.

Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, strategi yang efektif melibatkan penggunaan pendekatan yang menarik dan relevan dengan minat siswa, memberikan umpan balik yang konstruktif, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

5. Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS

IPS adalah kajian terpadu yang merupakan hasil penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari konsep dan keterampilan dalam sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Studi ini fokus pada bagaimana orang membangun kehidupan yang lebih baik bagi diri mereka dan keluarganya, bagaimana mereka memecahkan masalah, hidup bersama, serta bagaimana mereka mengubah dan dipengaruhi oleh lingkungannya.⁴⁹

Disiplin IPS atau studi sosial merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah yang turut memperkaya isi materi dari berbagai

⁴⁹ Etty Ratnawati, 'Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu', *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 2.1 (2016).

cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Konsepsi ini memperlihatkan bahwa IPS tidak hanya sekadar suatu disiplin, melainkan sebuah pendekatan yang mencakup berbagai perspektif ilmu sosial untuk memahami dan menganalisis beragam dinamika sosial dalam masyarakat.⁵⁰

Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) adalah disiplin yang menyelidiki dan menganalisis berbagai aspek kehidupan sosial. Disiplin ini bersandar pada penelitian dalam bidang geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah. Melalui kerangka ini, IPS memberikan pemahaman yang lebih baik tentang struktur sosial, dinamika ekonomi, interaksi antar individu, elemen budaya, dan perkembangan sejarah dalam konteks masyarakat sosial.⁵¹

Kosasih menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melihat bagaimana manusia berhubungan dengan lingkungannya. Lingkungan sosial tempat anak didik tumbuh dan berkembang merupakan bagian penting dari masyarakat, dan itu dihadapkan pada berbagai masalah yang ada di sekitarnya. Dalam konteks IPS, dipelajari bagaimana interaksi antara individu dan lingkungan mereka

⁵⁰ Nursid Sumaatmadja, *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* (Alumni, 1984).

⁵¹ Alima dan Santoso, 'Peran.Pendidikan.Karakter.Di Masa.Remaja.Sebagai Pencegahan Kenakalan.Remaja', . . *Jurnal.P3km*, Vol.5. No., 176–87.

serta bagaimana variabel sosial, ekonomi, budaya, dan politik mempengaruhi dan membentuk kehidupan sosial masyarakat.⁵²

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. IPS sangat berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembangunan Indonesia dan dalam interaksi dengan masyarakat global. IPS harus dianggap sebagai bagian penting dari keseluruhan pendidikan anak. IPS memainkan peran penting dalam mengarahkan dan membimbing siswa terhadap nilai-nilai dan perilaku demokratis, memahami diri mereka dalam konteks kehidupan masa kini, serta memahami tanggung jawab mereka sebagai bagian dari masyarakat global yang saling bergantung.⁵³

Menurut Hasan, tujuan dari ilmu pengetahuan sosial adalah untuk meningkatkan berbagai sikap, kemampuan kognitif, dan prinsip peserta didik, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari lingkungan sosial dan budaya mereka.⁵⁴ Dalam hal ini, tiga tujuan utama pembelajaran IPS adalah pengembangan aspek pengetahuan (*kognitif*), aspek nilai dan kepribadian (*affective*), dan aspek keterampilan (*psicomotoric*).⁵⁵

⁵² Etin Solihatin & Raharjo, 'Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS', Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

⁵³ Ratnawati.

⁵⁴ Syafruddin Nurdin, Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi, (Ciputat: Quantum Teaching, 2005), hal. 22

⁵⁵ Ibid., hal. 25

B. Perspektif Teori dalam Islam

1. Perspektif *Crossword puzzle* dalam Islam

Sebagai teladan yang baik dalam semua hal, Nabi Muhammad SAW bercanda dengan anak-anak sahabatnya, menghibur mereka, mendorong mereka, dan mendukung permainan yang diperbolehkan.

يرغب الأطفال في اللعب عندما يكونون صغارًا أكثر منه عندما يكونون بالغين

Artinya: "Anak-anak ingin lebih banyak bermain ketika masih muda daripada ketika dewasa" (HR. At-Tirmidzi dalam An-Nawadir).

Hadis tersebut sejalan dengan pentingnya menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi para siswa.

2. Perspektif Motivasi Belajar dalam Islam

Menurut Hadits Rasulullah SAW, Mengutip buku Jihad Literasi Aktivistis Zaman Now oleh Aminah AL-Faruq, kewajiban dalam menuntut ilmu bagi setiap umat Islam ini telah dijelaskan dalam sebuah hadits Nabi Muhammad SAW yang berbunyi:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

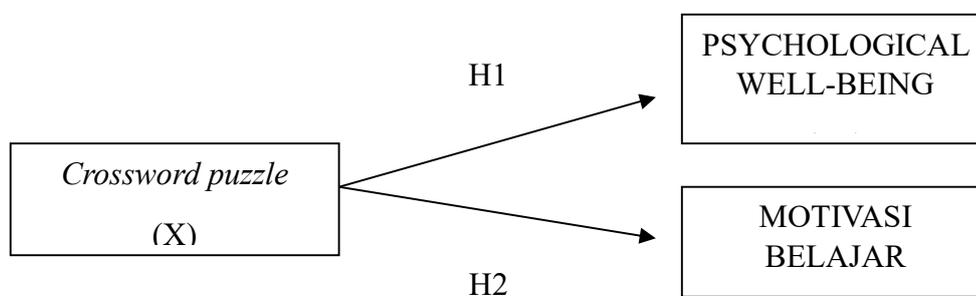
Artinya: "Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim." (HR. Muslim)

Kewajiban menuntut ilmu dalam hadits di atas adalah ilmu agama yang hukumnya fardhu 'ain (wajib) dalam hal aqidah, tentang beribadah kepada Allah, halal haram, serta akhlak dan muamalah. Sedangkan

menuntut ilmu dalam sosial kemasyarakatan adalah fardhu kifayah, seperti ilmu kedokteran, perbengkelan, tata boga, dan lain-lain.⁵⁶

C. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini *crossword puzzle* (X) sebagai variabel independent, psychological well-being (Y1) dan motivasi belajar (Y2) adalah variabel dependen yang digunakan. Psychological well-being dapat dipengaruhi oleh *crossword puzzle* karena *crossword puzzle* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menarik sehingga bisa meningkatkan psychological well-being siswa. Pada saat belajar perlu ada yang bisa memotivasi, salah satunya adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang menarik adalah *crossword puzzle*. Kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

⁵⁶ Harmalis Harmalis, 'Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam', *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1.1 (2019), 51–61

Keterangan :

Variabel X = Metode *Crossword puzzle*

Variabel Y1 = Psychological well-being

Variable Y2 = Motivasi Belajar

—————> = Menunjukkan adanya pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap psychological well-being dan motivasi belajar.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁵⁷ Teori *Self-Determination*, yang dikembangkan oleh Edward Deci dan Richard Ryan, mengedepankan pentingnya memenuhi kebutuhan dasar individu, yakni otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial. Otonomi mencakup perasaan kontrol atas pilihan individu, di mana siswa dalam konteks permainan dapat merasa memiliki kebebasan untuk membuat keputusan dan mengarahkan perjalanan permainan sesuai dengan preferensi mereka. Kompetensi mengacu pada pengalaman merasa mampu mencapai tujuan dalam permainan, memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dan meraih prestasi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan rasa harga diri dan kesejahteraan psikologis mereka.⁵⁸

Dalam konteks keterkaitan sosial, *Teori Self-Determination* menyoroti betapa pentingnya interaksi sosial dalam mencapai kesejahteraan psikologis.

⁵⁷ Suharsimi Arikunto and Cepi Safuruddin Abdul Jabar, 'Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktisi Pendidikan', 2014.

⁵⁸ Imam Faisal Hamzah, 'Aplikasi Self-Determination Theory Pada Kebijakan Publik Era Industri 4.0', *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi*, 1 (2020), 66–73.

Siswa yang terlibat dalam permainan dapat merasakan keterkaitan sosial melalui interaksi dengan sesama pemain, membangun hubungan, dan merasakan dukungan sosial. Melalui pemenuhan kebutuhan dasar ini, teori ini mengindikasikan bahwa pengalaman bermain game yang mendukung otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial dapat memberikan kontribusi positif terhadap kesejahteraan psikologis siswa. Dari uraian di atas dapat diturunkan hipotesis 1:

H1 Terdapat pengaruh positif *crossword puzzle* pada mata Pelajaran
= IPS terhadap psychological well-being siswa SMP Negeri 1
Tumpang.

Berbagai teori dan konsep motivasi belajar siswa dapat dihubungkan dengan metode pembelajaran berbasis game. Teori Motivasi Kognitif (Deci dan Ryan) Teori ini menekankan peran motivasi intrinsik dalam mendorong pembelajaran. *Crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena menantang pemikiran mereka, memacu ketertarikan, dan memberikan kepuasan ketika siswa berhasil menyelesaikan teka-teki. Selanjutnya ada Teori Flow (*Csikszentmihalyi*) yang menyatakan bahwa siswa akan merasakan kepuasan tertinggi saat mereka terlibat dalam aktivitas yang menantang seimbang dengan keterampilan mereka. *Crossword puzzle*, dengan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan, dapat menciptakan pengalaman "*flow*" yang meningkatkan motivasi siswa.

Teori berikutnya yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa adalah Teori Motivasi Belajar Berdasarkan Hasil (*Expectancy-Value Theory*) Teori ini menyoroti bahwa motivasi siswa dipengaruhi oleh harapan mereka terhadap

hasil dan nilai yang mereka berikan pada aktivitas pembelajaran. Jika siswa percaya bahwa menyelesaikan *crossword puzzle* akan membawa hasil positif atau nilai yang baik, mereka lebih cenderung termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas tersebut. Dari uraian di atas dapat disusun hipotesis 2 sebagai berikut:

H2 = Terdapat pengaruh positif *crossword puzzle* pada mata Pelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Tumpang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif kuasi-eksperimental (*quasi experimental*) dengan *Nonequivalent Posttest-Only Control Design*. Cara pengambilan sampel dilakukan secara *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Guru yang mengajar sama, kurikulum sama, dan tingkat kemahirannya sama karena sampel dianggap homogen. Penelitian ini mempunyai dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. penelitian ini menekankan perbandingan perlakuan antara kedua kelompok, dimana kelompok eksperimen menerima treatment atau perlakuan khusus, sementara kelompok kontrol tidak. Design ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Nonequivalent Posttest Only Control Design.

Kelompok Siswa	Perlakuan	<i>post test</i>
R ₁	X	O ₂
R ₂	-	O ₄

Keterangan:

R₁ = kelompok siswa eksperimen

R₂ = kelompok siswa kontrol

X = model pembelajaran metode *Crossword puzzle*

O₂ = tes untuk kelas eksperimen

O₄ = tes untuk kelas kontrol

- = kelas tanpa diberi perlakuan

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Tumpang yang berada di Jl. Raya Malangsuko No. 22, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Alasan peneliti memilih lokasi SMP Negeri 1 Tumpang karena sekolah ini merupakan sekolah unggulan yang ada di wilayah tersebut.

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan tiga variabel, Adapun variable pada penelitian ini yaitu:

1. Variabel Independen (X) : Metode Pembelajaran *Crossword puzzle*
2. Variabel Dependen (Y) : Psychological well-being (Y1) dan motivasi belajar (Y2)

D. Subjek Penelitian

Peneliti mengambil sampel berdasarkan saran dari guru dengan menetapkan kelas VII H yang menjadi sampel dari peneliti sebagai kelas kontrol terdiri dari 34 siswa yang diberi pembelajaran konvensional, dan kelas VII I sebagai kelas eksperimen berjumlah 34 siswa dengan perlakuan menggunakan metode *Crossword puzzle*.

Tabel 3. 2 Jumlah Sampel

No.	Kelas	Jumlah siswa
1.	VII H	34 Siswa
2.	VII I	34 Siswa
Total		68 Siswa

E. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang dijelaskan dalam bentuk angka-angka sehingga dapat langsung dihitung.

Adapun data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah:

1. Data primer, yakni data yang didapat dari sumber pertama individu atau perorangan, meliputi hasil angket yang telah disebar di kelas VII H dan VII I SMP Negeri 1 Tumpang.
2. Data sekunder, yakni data yang diperoleh dari data-data dokumentasi berupa RPP, materi, LKPD yang menunjang penelitian dan data-data lain yang relevan.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono, instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁵⁹ Metode pengumpulan data di lapangan digunakan angket untuk memudahkan pengumpulan data psychological well-being dan motivasi belajar, dengan item pelaporan angket memuat indikator-indikator berdasarkan teori yang sesuai untuk masing-masing variabel penelitian.

Tabel 3. 3 Instrumen Kuesioner Psychological well-being

Indikator	Sub Indikator	Item Soal	Jumlah
<i>Self acceptance</i> (Penerimaan Diri)	Penerimaan terhadap kekurangan dan kelebihan diri sendiri	1, 2, 3, 4, 5	5

⁵⁹ Dr Sugiyono, 'Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D', 2013.

<i>Positive relations with other</i> (Hubungan Positif dengan Teman)	<ul style="list-style-type: none"> • keterlibatan sosial • kolaborasi 	6, 7, 8, 9, 10, 11,	6
<i>Autonomy</i> (Anatomi)	<ul style="list-style-type: none"> • Kemandirian emosional • Kemandirian penyelesaian masalah 	12, 13, 14, 15, 16, 17	6
<i>Genvironmental mastery</i> (Mengelola Lingkungan Sekitar)	<ul style="list-style-type: none"> • Pengaturan ruang • Kolaborasi dengan guru • Penggunaan sumber • Pengaturan emosi 	18, 19, 20, 21, 22, 23	6
<i>Resilience</i> (Daya Tahan)	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan mengatasi rintangan • Optimisme 	24, 25, 26, 27, 28	5
<i>Personal growth</i> (Perkembangan Pribadi)	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan keterampilan dan sikap • Peningkatan pengetahuan • Peningkatan kesejahteraan emosional 	29, 30, 31, 32, 33, 34	6
Jumlah Item Soal		34	34

Tabel 3. 4 Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

Indikator	Item Soal	Jumlah
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 3, 4	4
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5, 6, 7, 8	4
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	9, 10, 11, 12	4
Adanya penghargaan dalam belajar	13, 14, 15, 16	4
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	17, 18, 19	3
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	20, 21, 22, 23	4

Skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena. Variabel yang akan diukur dibagi menjadi indikator variabel, dan indikator ini digunakan sebagai titik tolak untuk membuat pertanyaan atau pernyataan.

Tabel 3. 5 Opsi Jawaban Menurut Skala Likert⁶⁰

Opsi Jawaban	Skor untuk Pernyataan
Selalu (SL)	5
Sering (SR)	4
Kadang-Kadang (KD)	3
Hampir Tidak Pernah (HTP)	2
TP (Tidak Pernah)	1

G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan seberapa kuat dan valid suatu alat. Uji validitas diaplikasikan untuk mengetahui tingkat kebenaran dalam setiap pertanyaan kuesioner yang disebar dikalangan siswa. Suharsimi arikunto mengungkapkan kriteria validitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kriteria Validitas

Nilai r	Interpretasi
0,00 -0,20	Sangat rendah
0,20 -0,40	Rendah
0,40 – 0,60	Cukup
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 0,100	Sangat tinggi

Uji validitas dilakukan terhadap kelas 7A dengan jumlah 30 siswa (N=30). Uji ini memakai korelasi produk dimana perhitungannya dibantu aplikasi SPSS 25 for windows. Berikut ini adalah tabel hasil uji validitas angket Psychological well-being:

⁶⁰ Sugiyono.

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Angket Psychological well-being

Item	Koefisien Korelasi	r Tabel	Keterangan
1	0,501	0,3610	Valid
2	0,489	0,3610	Valid
3	0,730	0,3610	Valid
4	0,690	0,3610	Valid
5	0,620	0,3610	Valid
6	0,666	0,3610	Valid
7	0,571	0,3610	Valid
8	0,638	0,3610	Valid
9	0,818	0,3610	Valid
10	0,653	0,3610	Valid
11	0,610	0,3610	Valid
12	0,541	0,3610	Valid
13	0,526	0,3610	Valid
14	0,773	0,3610	Valid
15	0,527	0,3610	Valid
16	0,524	0,3610	Valid
17	0,661	0,3610	Valid
18	0,493	0,3610	Valid
19	0,593	0,3610	Valid
20	0,553	0,3610	Valid
21	0,703	0,3610	Valid
22	0,442	0,3610	Valid
23	0,493	0,3610	Valid
24	0,655	0,3610	Valid
25	0,506	0,3610	Valid
26	0,640	0,3610	Valid
27	0,777	0,3610	Valid
28	0,721	0,3610	Valid
29	0,455	0,3610	Valid
30	0,513	0,3610	Valid
31	0,522	0,3610	Valid
32	0,586	0,3610	Valid
33	0,541	0,3610	Valid
34	0,431	0,3610	Valid

Hasil uji dapat disimpulkan bahwa semua instrumen psychological well-being adalah valid, karena terbukti bahwa nilai koefisien lebih besar dari

nilai kritik atau Tabel pada tingkat signifikan 5%. Dengan demikian semua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk menjelaskan psychological well-being siswa. Berikut ini adalah tabel hasil uji validitas angket Motivasi belajar:

Tabel 3. 8 Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

Item	Koefisien Korelasi	r _{Tabel}	Keterangan
1	0,608	0,3610	Valid
2	0,625	0,3610	Valid
3	0,688	0,3610	Valid
4	0,576	0,3610	Valid
5	0,555	0,3610	Valid
6	0,561	0,3610	Valid
7	0,597	0,3610	Valid
8	0,737	0,3610	Valid
9	0,598	0,3610	Valid
10	0,613	0,3610	Valid
11	0,574	0,3610	Valid
12	0,556	0,3610	Valid
13	0,535	0,3610	Valid
14	0,536	0,3610	Valid
15	0,384	0,3610	Valid
16	0,394	0,3610	Valid
17	0,673	0,3610	Valid
18	0,681	0,3610	Valid
19	0,496	0,3610	Valid
20	0,654	0,3610	Valid
21	0,489	0,3610	Valid
22	0,612	0,3610	Valid
23	0,662	0,3610	Valid

Hasil uji dapat disimpulkan bahwa semua instrumen motivasi belajar adalah valid, karena terbukti bahwa nilai koefisien lebih besar dari nilai kritik atau Tabel pada tingkat signifikan 5%. Dengan demikian semua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk menjelaskan motivasi belajar siswa.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah model yang menunjukkan bahwa model yang digunakan dalam penelitian perilaku dapat diandalkan sebagai alat mengukur, termasuk mengukur konsistensi hasil pengukuran dari waktu ke waktu jika benda yang diukur tidak berubah.⁶¹ Penentuan kategori dapat dikatakan reliabel dibagi menjadi 4 berdasarkan pendapat Fleiss (1981) seperti tabel berikut:

Tabel 3. 9 Penilaian Reliabilitas⁶²

Kategori	Nilai koefisien
Buruk	<0,40
Cukup	0,40 – 0,60
Memuaskan	0,60-0,75
Istimewa	>0,75

Hasil uji reliabilitas untuk masing-masing variabel penelitian dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas Angket Psychological well-being dan Motivasi Belajar

	Reliability Statistics	
	Cronbach's Alpha	N of Items
<i>Psychological well-being</i>	.942	34
Motivasi belajar	.910	23

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel, hal tersebut dikarenakan koefisien *Cronbach's Alpha* di atas 0,6. Berdasarkan hasil

⁶¹ Rowland Bismark Pasaribu, 'Pengaruh Variabel Fundamental Terhadap Harga Saham Perusahaan Publik Di Bursa Efek Indonesia', *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2.2 (2008), 101–13.

⁶² Sugiyono.

analisis dapat disimpulkan bahwa semua instrumen dalam penelitian ini meskipun dilakukan pengujian secara berulang-ulang dapat menghasilkan hasil yang sama sehingga dapat digunakan untuk menjelaskan psychological well-being dan motivasi belajar siswa.

H. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan dari adanya teknik pengumpulan data adalah untuk mendapatkan data. Penelitian ini memakai dua metode teknik pengumpulan data yaitu metode kuesioner (angket) untuk mengetahui data pengaruh penggunaan metode *crossword puzzle* kelas VII di SMPN 1 Tumpang dan metode dokumentasi yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan, baik itu berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini, metode kuesioner digunakan dengan melibatkan serangkaian pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk diselesaikan. Kuesioner dirancang untuk mengumpulkan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang karakteristik populasi yang lebih besar.⁶³

I. Analisis Data

Analisis data dilaksanakan setelah semua informasi terkumpul secara komprehensif. Tujuan dari analisis data adalah untuk mendapatkan kesimpulan yang sah dan dapat dipertanggungjawabkan. Metode statistik deskriptif dipilih sebagai alat analisis data karena penelitian ini termasuk

⁶³ M Syahrani Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 1–9.

dalam kategori *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Dengan demikian, hasil analisis data akan memberikan gambaran yang jelas dan objektif mengenai dampak penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* dalam konteks penelitian ini.

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Metode *Kolmogorov-Smirnov* adalah alat penting untuk menilai apakah data dari setiap variabel dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengetahui apakah distribusi data dari masing-masing variabel dapat dianggap mendekati normalitas atau tidak. Untuk menguji normalitas penyebaran data, Metode *Kolmogorov-Smirnov* adalah salah satu metode yang dapat digunakan. Metode ini tidak hanya mengumpulkan data tetapi juga melakukan evaluasi menyeluruh terhadap karakteristik distribusi variabel yang diteliti.⁶⁴

Uji normalitas menggunakan kriteria keputusan untuk menentukan apakah sebaran data dalam kelompok data atau variabel memiliki nilai signifikansi normal atau tidak. Nilai signifikansi lebih dari 0,05 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. SPSS 25 untuk Windows

⁶⁴ Usmadi Usmadi, 'Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)', *Inovasi Pendidikan*, 7.1 (2020).

membantu dalam uji normalitas penelitian dengan metode *Kolmogrov-Smirnov*.

b. Uji Homogenitas

Untuk membuktikan apakah data yang didapatkan dari sebuah sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama, diperlukan uji homogenitas⁶⁵. Uji homogen melibatkan kelompok sampel yang memiliki variasi yang sama atau seragam. Dalam uji ini, kedua kelas sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) menunjukkan variasi yang sama dalam definisi data seragam. Definisi seragam dari data antar dua kelas sampel (kelas kontrol dan kelas eksperimen) mempunyai variansi yang sama. Pengujian homogenitas dilakukan dengan memakai program SPSS 25 for windows.

2. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis merupakan suatu cabang dari statistika inferensial yang digunakan untuk menguji validitas suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah pernyataan hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak. Hipotesis sendiri adalah representasi hubungan antara dua atau lebih variabel yang diuji secara empiris. Tujuan dari pengujian hipotesis ini adalah untuk menguji kebenaran hipotesis yang terkait, dengan kata lain, penerapan metode *crossword puzzle* dilakukan untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap psychological well-being dan motivasi belajar IPS siswa kelas VII.

⁶⁵ Tri Hidayati, 'Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen Dan Mahasiswa', 2020.

Proses pengujian ini menggunakan metode *Independent Sample t-test* dengan dukungan program SPSS 25 for *Windows*. Untuk menerima hipotesis, nilai T_{hitung} harus lebih besar dari nilai T_{tabel} ($T_{hitung} > T_{tabel}$), dan nilai signifikansi harus kurang dari 0,05 ($p < 0,05$). Hal tersebut mengindikasikan bahwa perbedaan yang diamati antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat signifikan secara statistik.

Persyaratan penerimaan hipotesis mencakup kesetaraan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis kerja dari kedua kelas, mengeksplorasi apakah penerapan metode *crossword puzzle* dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap *psychological well-being* dan motivasi belajar IPS siswa kelas VII.

J. Prosedur Penelitian

1. Tahap Pra-Penelitian

Langkah-langkah dalam pra-penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penentuan lokasi yang akan dijadikan lokasi penelitian
- b. Berkonsultasi dengan pengampu pelajaran IPS dan metode pembelajaran yang digunakan sekolah yang menjadi lokasi dari penelitian ini
- c. Meninjau dan mengkaji terhadap segala hal yang berkaitan dengan permasalahan yang hendak dipecahkan dengan penelitian yang diambil
- d. Menentukan rumusan masalah yang akan dipecahkan
- e. Menyusun proposal penelitian

- f. Melaksanakan seminar proposal
- g. Membuat surat ijin penelitian
- h. Melakukan konfirmasi kepada kepala sekolah yang akan dijadikan sebagai lokasi penelitian terkait segala hal yang akan dilakukan di lokasi penelitian.
- i. Peneliti melakukan uji coba dengan Menyusun instrumen yang dibuat dengan tujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pemberian pembelajaran dengan penerapan metode konvensional di kelas kontrol serta pemberian perlakuan (*treatment*) metode pembelajaran *crossword puzzle* pada kelas eksperimen.
- b. Pemberian angket psychological well-being dan motivasi belajar setelah diberikan perlakuan berupa *crossword puzzle* di kelas eksperimen dan metode konvensional di kelas kontrol.
- c. Pengumpulan data hasil dari observasi yang telah dilakukan

3. Tahap Akhir

- a. Pengolahan data perolehan dari penelitian yang telah dilakukan
- b. Proses penganalisisan serta perbandingan dari dua kelas
- c. Kesimpulan

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMP Negeri 1 Tumpang
Alamat	: Jl. Raya Malangsuko No. 22
Kecamatan	: Tumpang
Kota	: Malang
NPSN	: 20517489
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
Jenjang Akreditasi	: A
SK Pendirian Sekolah	: 0507/0/1989
Tanggal SK Pendirian	: 1989-08-24
SK Izin Operasional	: No.12 Tahun 2017
Tanggal SK Izin Operasional	: 2017-01-12

2. Visi, Misi, Tujuan

VISI

“Berprestasi, Berbudaya Lingkungan, dan Berwawasan Global”

Adapun indikator visinya adalah :

- 1) Taat beragama (*Spiritual Question*)
- 2) Cerdas berfikir (*Intelegensi Question*)
- 3) Cerdas individu dan sosial (*Emotional Question*)
- 4) Memiliki budaya ketimuran.
- 5) Mengangkat budaya lokal.

- 6) Menjadi juara nasional dan internasional.
- 7) Berbahasa Inggris aktif dan tulisan.
- 8) Memiliki skill ICT

MISI

- 1) Taat beragama (*Spiritual Question*)
 - 1.1. Menciptakan sikap dan perilaku yang taat beragama.
 - 1.2. Menciptakan insan yang berakhlak mulia
- 2) Menciptakan pola pikir cerdas dan rasional.
- 3) Menciptakan perilaku individu dan sosial yang baik dan akuntabel.
- 4) Menciptakan budaya luhur.
- 5) Mengangkat budaya lokal.
 - 5.1. Menciptakan kreasi budaya lokal.
 - 5.2. Menciptakan perilaku yang cinta lingkungan.
- 6) Menciptakan juara akademik dan non akademik tingkat nasional dan internasional.
- 7) Menciptakan kemampuan berbahasa Inggris aktif dan tulis.
- 8) Menciptakan penguasaan ICT.

TUJUAN

- 1) Peningkatan dan pengembangan perangkat kurikulum SMP Negeri 1 Tumpang beserta kelengkapannya, yaitu silabus, RPP dan sistem penilaian.
- 2) Menghasilkan siswa-siswi yang berkepribadian .

- 3) Pengembangan dan peningkatan proses pembelajaran berbasis kontekstual dengan keunggulan metode, strategi, bahan dan sumber belajar yang variatif.
- 4) Peningkatan hasil belajar melalui program pembelajaran yang unggul dan kegiatan lomba akademik dan non akademik.
- 5) Peningkatan profesionalisme dan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan
- 6) Memenuhi tata kelola dan pengadaan metode, sarana dan prasarana pendidikan yang berkualitas.
- 7) Memenuhi tata kelola administrasi yang baik, ber implementasi MBS.
- 8) Memenuhi tata kelola program sumber dana pendidikan yang transparan dan akuntabel bersama Komite Sekolah.
- 9) Memenuhi tata kelola perangkat evaluasi pendidikan secara lengkap dan dapat diterapkan dengan tepat serta memadai.

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen

Pada pertemuan pertama (Selasa, 27 Februari 2024), di kelas eksperimen kelas VII I, guru memperkenalkan pendekatan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *crossword puzzle*. Dalam sesi ini, siswa diajak untuk berinteraksi dengan materi pelajaran secara aktif melalui pemecahan soal-soal yang disusun dalam bentuk permainan dengan membentuk kelompok kecil. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep IPS melalui penggunaan strategi belajar yang

lebih menyenangkan dan interaktif. Pada pertemuan kedua, (Jum'at, 1 Maret 2024), dilakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa dengan menggunakan post-test berupa angket. Angket tersebut diberikan pada akhir sesi pembelajaran.

Tabel 4. 1 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen

Pertemuan	Hari/tanggal	Jam pelajaran	Sub pokok pembahasan	Kegiatan
1	Selasa, 27/02/2024	3-4	Sejarah lokal di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> Menonton video youtube : https://youtu.be/RDxMXyuPqso?si=rEbaSdlvvIxGYH47 Membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil Memberikan LKPD berupa <i>crossword puzzle</i>
2	Jumat, 1/03/2024	5-6	<ul style="list-style-type: none"> Sejarah lokal di Indonesia posttest 	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengevaluasi hasil kerja siswa Guru memberikan kuesioner <i>psychological well-being</i> dan motivasi belajar untuk diisi oleh siswa di kelas

2. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol

Pada pertemuan pertama (Rabu, 28 Februari 2024), di kelas kontrol yaitu kelas VII H, guru mengadakan pembelajaran dengan menerapkan metode konvensional. Dalam sesi ini, siswa terlibat dalam pembelajaran yang lebih tradisional, dengan penekanan pada penyampaian materi oleh guru dan penerimaan informasi oleh siswa melalui metode seperti ceramah dan diskusi klasik. Pada pertemuan kedua (Jumat, 1 Maret 2024), dilakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa dengan menggunakan post-

test berupa angket. Angket tersebut diberikan pada akhir sesi pembelajaran dan masih menggunakan metode konvensional sebagai cara penilaian.

Tabel 4. 2 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol

Pertemuan	Hari/tanggal	Jam pelajaran	Sub pokok pembahasan	Kegiatan
1	Rabu, 28/02/2024	1-2	Sejarah lokal di Indonesia.	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi sejarah lokal dengan sumber belajar berupa buku paket Siswa mengerjakan soal di LKS
2	Jumat, 01/03/2024	3-4	<ul style="list-style-type: none"> Sejarah lokal di Indonesia posttest 	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengevaluasi hasil kerja siswa Guru memberikan kuesioner <i>psychological well-being</i> dan motivasi belajar untuk diisi oleh siswa di kelas

3. Paparan Data Penelitian

Paparan data dalam penelitian ini yaitu meliputi data *psychological well-being* dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang, dimana data yang berasal dari penelitian yang telah dilakukan yang didapatkan dari sampel yang berupa dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas VII H selaku kelas kontrol dengan penerapan metode konvensional dan kelas VII I selaku kelas eksperimen dengan penerapan metode *crossword puzzle*. Pengambilan data *psychological well-being* dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner dengan 34 pertanyaan yang sesuai dengan indikator dari

psychological well-being sedangkan pengambilan data motivasi belajar siswa juga menggunakan angket atau kuesioner dengan 23 pertanyaan yang sesuai dengan indikator dari motivasi belajar siswa.

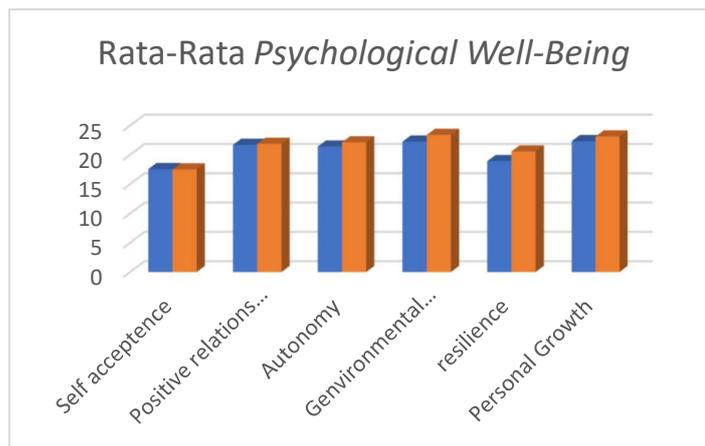
a. Data Angket Psychological well-being Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data penelitian yang dipaparkan adalah data yang mencakup indikator-indikator psychological well-being siswa yang telah dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perolehan kesimpulan dari pengambilan data psychological well-being siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil akhir dari pengisian angket psychological well-being dari kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dilakukan perbandingan nilai rata-rata dan dapat disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 4. 3 Perbandingan Rata-Rata Psychological well-being Siswa

No.	Indikator	Eksperimen	Kontrol
1.	<i>Self acceptance</i>	17,50	17,56
2.	<i>Positive relations with other</i>	21,85	21,7
3.	<i>Autonomy</i>	22,12	21,4
4.	<i>Genvironmental mastery</i>	23,38	22,24
5.	<i>Resilience</i>	20,56	18,91
6.	<i>Personal Growth</i>	23,12	22,32

Grafik perbandingan rata-rata psychological well-being dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disajikan pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Grafik perbandingan Rata-Rata Psychological well-being Siswa

Berdasarkan perbandingan rata-rata psychological well-being dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa untuk indikator *self acceptance* nilai rata-rata kelas kontrol lebih besar dibandingkan dengan kelas eksperimen. Adapun untuk indikator *positive relations with other*, *autonomy*, *genvironmental mastery*, *resilience* dan *personal growth* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

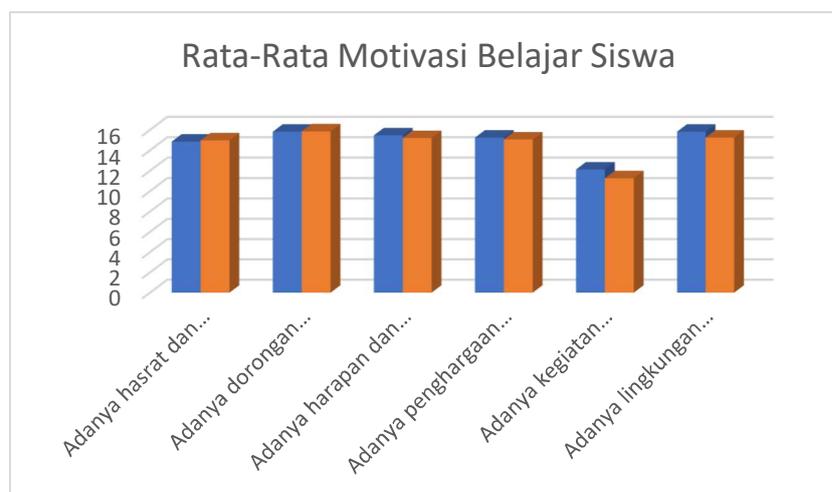
b. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data penelitian yang dipaparkan adalah data yang mencakup indikator-indikator motivasi belajar siswa yang telah dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perolehan kesimpulan dari pengambilan data motivasi belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil akhir dari pengisian angket motivasi belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dilakukan perbandingan nilai rata-rata dan dapat disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 4. 4 Perbandingan Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Eksperimen	Kontrol
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	14,85	14,97
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	15,82	15,85
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	15,47	15,20
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	15,24	15,06
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	12,12	11,26
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	15,82	15,24

Grafik perbandingan rata-rata motivasi belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disajikan pada Gambar 4.2.

**Gambar 4. 2 Grafik perbandingan Rata-Rata Motivasi Belajar**

Berdasarkan perbandingan rata-rata motivasi belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa untuk indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil dan adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar nilai rata-rata kelas kontrol lebih besar dibandingkan dengan kelas eksperimen. Adapun untuk indikator adanya harapan dan cita-cita masa

depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

C. Uji Asumsi Klasik

1. Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data dapat disajikan dalam sebuah tabel yang mencakup hasil dari proses pengujian. Hasil uji normalitas data dapat disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Data

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		Unstandardized Residual
N		68
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	12,03235681
Most Extreme Differences	Absolute	0,252
	Positive	0,113
	Negative	-0,252
Test Statistic		0,252
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,179 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,179, yang lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dianggap berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi

distribusi normal terpenuhi, memvalidasi penggunaan beberapa metode analisis statistik dalam penelitian tersebut.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas, atau uji kesamaan dua varians, bertujuan untuk menilai apakah kedua kelompok data tersebut homogen atau tidak, dengan membandingkan variasi atau varians keduanya. Hasil uji homogenitas data dapat disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas Psychological well-being

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Psycho logical well- being	<i>Based on Mean</i>	8,396	1	66	0,105
	<i>Based on Median</i>	8,267	1	66	0,121
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	8,267	1	65. 716	0,105
	<i>Based on trimmed mean</i>	8,437	1	66	0,205

Berdasarkan Tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa signifikansi (Sig) yang diperoleh untuk psychological well-being adalah 0,105 melebihi nilai 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa untuk psychological well-being memiliki varians yang serupa atau homogen.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Motiva si Belajar	<i>Based on Mean</i>	8,396	1	66	0,101
	<i>Based on Median</i>	8,267	1	66	0,111
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	8,267	1	65,71 6	0,201
	<i>Based on trimmed mean</i>	8,437	1	66	0,100

Berdasarkan Tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa signifikansi (Sig) yang diperoleh untuk motivasi belajar siswa adalah 0,101 melebihi nilai 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa memiliki varians yang serupa atau homogen. Hasil ini menegaskan bahwa persyaratan homogenitas terpenuhi, memvalidasi penggunaan metode analisis statistik yang memerlukan asumsi tersebut dalam menganalisis data.

D. Uji Hipotesis

Uji *independent sample t Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah:

H1 = Terdapat pengaruh positif *crossword puzzle* pada mata Pelajaran IPS terhadap psychological well-being siswa SMP Negeri 1 Tumpang.

H2 = Terdapat pengaruh positif *crossword puzzle* pada mata Pelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Tumpang.

Hasil uji hipotesis pada penelitian akan ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 8 Independent Samples Test Psychological well-being

		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
Psychological well-being	Equal variances assumed	22.835	.000	-2.398	66	.019	-6.941	2.895	-12.721	-1.162
	Equal variances not assumed			-2.398	55.478	.020	-6.941	2.895	-12.741	-1.141

Berdasarkan hasil analisis data yang menunjukkan nilai Signifikansi (2-tailed) sebesar $0,019 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa (H0) ditolak dan (H1) diterima. Alasan penolakan (H0) adalah karena nilai signifikansi lebih kecil dari batas kritis $0,05$, yang menunjukkan bahwa hasil uji statistik memberikan bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol (H0). Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik yang mendukung hipotesis alternatif (H1).

Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat dampak positif yang signifikan dari penggunaan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran mata pelajaran IPS terhadap kesejahteraan psikologis siswa di SMP Negeri 1 Tumpang. Pendekatan pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle* terbukti secara efektif meningkatkan kesejahteraan psikologis siswa di SMP Negeri 1 Tumpang.

Tabel 4. 9 Independent Samples Test Motivasi Belajar

		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	6.753	.012	-3.570	66	.001	-8.029	2.249	-12.520	-3.539
	Equal variances not assumed			-3.570	59.228	.001	-8.029	2.249	-12.530	-3.529

Berdasarkan hasil analisis statistik yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka (H0) ditolak dan (H1) diterima. Alasan penolakan (H0) adalah karena nilai signifikansi (p-value) lebih kecil dari 0,05 yang merupakan batas signifikansi umum yang digunakan dalam uji hipotesis. Ini menunjukkan bahwa ada cukup bukti statistik untuk menyimpulkan bahwa perbedaan yang diamati tidak terjadi secara kebetulan, melainkan ada efek nyata yang mendukung hipotesis alternatif (H1). Dengan kata lain, terdapat bukti yang cukup untuk menyatakan bahwa penggunaan metode *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPS memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Tumpang. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode tersebut dapat menjadi strategi yang efektif dalam upaya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang.

D. Temuan Penelitian

SSBerdasarkan data yang telah didapatkan berhubungan dengan penggunaan metode *crossword puzzle* terhadap *psychological well being*

dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang dengan kelas VII H selaku kelas kontrol dengan penerapan metode konvensional dan kelas VII I selaku kelas eksperimen dengan penerapan metode *crossword puzzle*. Data hasil belajar diambil menggunakan instrumen soal (hasil uji tes) yakni *pre-test* dan *post-test*.

Maka temuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif *crossword puzzle* pada mata Pelajaran IPS terhadap psychological well-being siswa SMP Negeri 1 Tumpang
2. Terdapat pengaruh positif *crossword puzzle* pada mata Pelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Tumpang

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan *Crossword puzzle* terhadap *Psychological Well-Being* Siswa di SMP Negeri 1 Tumpang

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat pengaruh positif dari penggunaan metode *crossword puzzle* pada mata Pelajaran IPS terhadap *psychological well-being* siswa SMP Negeri 1 Tumpang. Hasil tersebut membuktikan bahwa dengan keberadaan metode pembelajaran maka dapat meningkatkan *psychological well-being* siswa. Metode pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan murid menerima dan memahami pelajaran. Perlu ditekankan bahwa proses ini membutuhkan peran guru yang profesional agar mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pendidikan. Metode dalam pendidikan mempunyai fungsi yang besar di berbagai kehidupan, baik di dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sosial, ekonomi, maupun seni budaya⁶⁶. Dengan demikian melalui pendekatan ilmiah sistematis, dan rasional tujuan pendidikan dapat dicapai secara efektif dan efisien.⁶⁷

Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu dimana *psychological well-being*, merupakan kondisi mental individu yang sehat

⁶⁶ S. Nasution, *Teknologi Pendidikan, Media Pendidikan* (Jakarta: Ciputat, 2002).

⁶⁷ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran Dan Mutu Hasil Belajar* (Bumi Aksara, 1995).

ditandai dengan berfungsinya dimensi-dimensi psikologi positif dalam proses pencapaian aktualisasi diri. Secara umum, *psychological well-being* dapat diartikan sebagai sebuah rasa kesejahteraan yang mana hal tersebut dikaitkan dengan rasa bahagia, mental yang sehat dan kesehatan fisik yang bisa dilihat dari pemenuhan kebutuhan dasar manusia itu sendiri seperti sandang, pangan, papan, pendidikan, pekerjaan dan lain sebagainya.⁶⁸ *Psychological well-being* siswa dapat terbentuk dengan menggunakan media belajar dalam hal ini adalah *crossword puzzle*. Media pengajaran dapat membantu proses belajar siswa yang diharapkan dapat mencapai tingkat keberhasilan hasil belajar siswa dan rasa kesejahteraan yang mana hal tersebut dikaitkan dengan rasa Bahagia dalam mengikuti setiap materi yang disampaikan.

Metode pembelajaran dalam penelitian ini adalah metode yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS. Dalam hal ini, *crossword puzzle* merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan biasa dibagi ke dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung arah kata-kata yang harus diisi. Alasan pemilihan penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* sebagai metode pembelajaran sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya tinggi pada setiap murid.

⁶⁸ Yani.

2. Dalam penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* ini, terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan kegairahan dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjemukan.
3. Metode pembelajaran *crossword puzzle* ini sangat simpel untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Sehingga sangat cocok untuk diterapkan dengan model pembelajaran langsung.
4. Paling menarik dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut maka dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat memberikan dukungan dalam menciptakan psychological well-being siswa. Psychological well-being pada dasarnya adalah suatu kondisi yang ditandai dengan sikap yang positif pada dirinya sendiri dan orang lain, mengatur tingkah lakunya sendiri, dapat membuat keputusan sendiri, membuat hidup lebih bermakna, dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, mampu menentukan tujuan hidup, dan berusaha mengembangkan diri⁶⁹. Psychological well-being diperlukan untuk membangun perasaan, pikiran, dan perilaku yang positif,

⁶⁹ Ryff, Carol D, 'Happiness Is Everything, or Is It? Explorations on the Meaning of Psychological well-being.', *Journal of Personality and Social Psychology*, 57.6 (1989), 1069

sehingga dalam menjalani kehidupan, individu lebih nyaman dan mampu mengembangkan potensi diri.

Penelitian menunjukkan bahwa individu merasa psychological well-being baik ketika individu tidak memiliki beban hidup, tidak mudah stres karena penilaian orang lain terhadap hidupnya, dan mampu menyeimbangkan kondisi psikis dan kondisi fisik⁷⁰. Dalam konteks keterkaitan sosial, teori *self-determination* menyoroti betapa pentingnya interaksi sosial dalam mencapai kesejahteraan psikologis. Siswa yang terlibat dalam permainan dapat merasakan keterkaitan sosial melalui interaksi dengan sesama pemain, membangun hubungan, dan merasakan dukungan sosial. Melalui pemenuhan kebutuhan dasar ini, teori ini mengindikasikan bahwa pengalaman bermain game yang mendukung otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial dapat memberikan kontribusi positif terhadap kesejahteraan psikologis siswa.

Berdasarkan perbandingan rata-rata psychological well-being dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa untuk indikator *self acceptance* nilai rata-rata kelas kontrol lebih besar dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kepribadian yang sehat akan menunjukkan sikap menerima kepada diri, baik dari segi kekurangan maupun kelebihan. Dengan *self acceptance* yang baik seseorang akan selalu bersikap positif pada dirinya, mengakui dan selalu menerima segala aspek yang ada pada dirinya dan selalu berpikir positif dalam kehidupan.

⁷⁰ Melinda Desy Ardiyanti, 'Psychological Well Being Pada Gay Yang Terinfeksi HIV/AIDS', (Universitas Setia Budi Surakarta, 2019).

Self-acceptance atau yang biasa disebut dengan penerimaan diri merupakan salah satu faktor terpenting untuk mencapai kebahagiaan, sebab salah satu kunci untuk bahagia adalah dengan menerima. Artinya penerimaan diri juga berlaku dalam penerimaan sosial, dimana diri harus bisa menerima akan lingkungan sekitar⁷¹ Adapun untuk indikator *positive relations with other, autonomy, genvironmental mastery, resilience* dan *personal growth* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki kombinasi dari perasaan baik dan berfungsi secara efektif.

B. Pengaruh Penggunaan *Crossword puzzle* terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Tumpang

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat pengaruh positif menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* pada mata Pelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Tumpang. Motivasi belajar siswa merupakan hal esensial dalam menentukan berhasil atau gagalnya pembelajaran. Tetapi banyak siswa yang tidak memiliki motivasi tersebut, seringkali dalam kegiatan pembelajaran siswa ragu dan malu untuk bertanya atau mengemukakan pendapatnya, bahkan adakalanya siswa bersikap apatis dalam proses pembelajaran. Padahal motivasi belajar sangat penting untuk dimiliki siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu guru

⁷¹ Jasmiati, 'Penerimaan Diri Anak Terhadap Ayah Tiri', (Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Yogyakarta, 2012).

harus menggunakan strategi yang tepat kepada siswa agar motivasi belajarnya bisa tumbuh, sehingga siswa merasa senang dan semangat untuk belajar⁷².

Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu dimana terdapat pengaruh positif *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa.⁷³ Penggunaan *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam pembelajaran akan mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pelajaran, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Media pembelajaran *crosswords puzzle* yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran maa pelajaran IPS telah terbukti secara empiris dapat mempengaruhi dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa mudah memahami dan menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hasil tersebut menunjukkan media pembelajaran merupakan salah satu dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Inti dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *crosswords puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Keberadaan metode pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan menyampaikan materi pembelajaran. Fungsinya sebagai stimulus bagi peserta didik untuk mengembangkan kepribadian mereka⁷⁴. Oleh karena itu, metode pembelajaran memiliki peran sentral dalam pembelajaran, dan pendidik diharapkan untuk

⁷² Drs Nashar, 'Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran' (Jakarta: Delia Press, 2004).

⁷³ Rokhayati, Tanuredja, and Jazuli.

⁷⁴ Arief s Sadiman and Arief S Sadiman, 'Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya', 2019.

menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai. Selain memberikan materi pelajaran, pendidik juga memiliki peran penting dalam memilih dan menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Dalam suatu pembelajaran diperlukan adanya pembelajaran aktif yang mana setelah guru menerangkan materi, siswa diberi tugas yang menarik agar murid bersemangat dan berpikir aktif. Untuk itu perlu adanya metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang diterapkan pada siswa SMP Negeri 1 Tumpang bisa dikatakan cukup untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Akan tetapi selama proses pembelajaran masih ditemukan kelemahan-kelemahan seperti masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang telah diajarkan oleh guru, masih banyak siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan sebagian siswa tidak memperhatikan pelajaran yang diterangkan guru. Penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, tepat pada tujuan yang diharapkan⁷⁵.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu metode *crossword puzzle*. Dengan menggunakan metode *crossword puzzle* dapat memudahkan siswa untuk meninjau ulang (review) materi-materi pelajaran atau memudahkan siswa dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang

⁷⁵ N K Roestiyah and Yumiati Suharto, *Strategi Belajar Mengajar* (PT. Bina Aksara, Jakarta, 1985).

telah disampaikan oleh guru. metode *crossword puzzle* memiliki kelebihan dalam meningkatkan motivasi membaca, sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif dan menambah wawasan dalam menganalisis setiap bacaan serta dapat melatih daya ingat mereka. Upaya untuk mengganti kebiasaan menghafal materi pada cara belajar peserta didik, teka-teki silang (TTS) dapat digunakan sebagai alternatif teknik pembelajaran yang berdampak pada pengembangan teori dan memotivasi para peserta didik⁷⁶.

Berdasarkan perbandingan rata-rata motivasi belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa untuk indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil dan adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar nilai rata-rata kelas kontrol lebih besar dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga besarnya motivasi akan semakin besar kesuksesan belajarnya, siswa yang memiliki motivasi belajar adalah siswa yang giat berusaha, tampak gigih dan tidak mau menyerah, giat membaca buku-buku untuk meningkatkan prestasinya dan untuk memecahkan masalahnya, sebaliknya siswa yang motivasinya lemah tampak acuh tak acuh dan mudah putus asa, perhatian tidak tertuju pada pelajaran, suka mengganggu kelas, sehingga banyak mengalami kesulitan belajar.

Adapun untuk indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif kelas eksperimen

⁷⁶ Sarita Cyntia Aljena, Kadek Dewi Wahyuni Andari, and Kartini Kartini, 'Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2.1 (2020), 127–37.

memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Jadi dapat dikatakan bahwa motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa akan mempengaruhi minat, kesiapan, perhatian, ketekunan, keuletan, kemandirian, dan prestasi siswa. Motivasi belajar bisa berasal dari dalam maupun luar diri siswa. Motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa tumbuh karena adanya semangat untuk meraih prestasi tertinggi yang didasari oleh kesadaran yang tumbuh dari dalam diri siswa. Sedangkan, motivasi belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa biasanya muncul akibat terdapat rangsangan-rangsangan belajar yang berasal dari luar misalnya dalam hal ini mengenai penghargaan dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

C. Implementasi Penggunaan Metode *Crossword puzzle* dalam Pembelajaran IPS di Kelas

Penerapan strategi *Crossword puzzle* dari guru bukan hanya membuat peserta didik aktif, melainkan menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut. Disamping itu, guru juga memberikan kesempatan pada siswa untuk berfikir secara kreatif dan inovatif karena pemberian stimulus yang direspon dengan baik oleh peserta didik. Penerapan strategi *Crossword puzzle* dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa ternyata cukup efektif dan juga efisien. Berikut adalah implementasi dari penggunaan metode *crossword puzzle*:

1. Penayangan Video YouTube

Pemilihan vidio Peneliti memilih YouTube yang sesuai dengan materi pelajaran dan menarik bagi siswa. Video tersebut harus

informatif dan relevan dengan topik yang akan dibahas. Sebelum sesi dimulai, peneliti memastikan semua perangkat teknis seperti proyektor, laptop, dan koneksi internet berfungsi dengan baik. Sebelum memutar video, peneliti memberikan pengantar singkat tentang tujuan penayangan video dan poin-poin penting yang harus diperhatikan siswa. Selanjutnya menayangkan video, memastikan semua siswa dapat melihat dan mendengar dengan jelas. Siswa diminta untuk mencatat hal-hal penting yang mereka perhatikan selama video berlangsung.

2. Pembentukan Kelompok Kecil

Peneliti memberikan instruksi kepada siswa untuk membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang. Kelompok ini bisa dibentuk berdasarkan kesepakatan siswa atau ditentukan oleh peneliti untuk memastikan keberagaman. Dalam setiap kelompok, peneliti mendorong siswa untuk mendistribusikan peran, seperti ketua kelompok, penulis, dan pembaca soal, untuk memastikan kerja sama yang efektif.

3. Pembagian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berupa *crossword puzzle*

Peneliti menjelaskan secara rinci isi dan tujuan LKPD *crossword puzzle* yang akan dikerjakan. LKPD tersebut berisi serangkaian pertanyaan yang jawabannya akan membentuk *crossword puzzle*. Peneliti membagikan LKPD kepada setiap kelompok, memastikan setiap siswa mendapatkan salinan atau dapat melihatnya dengan jelas.

4. Pengerjaan Tugas Kelompok

Setiap kelompok mulai mengerjakan *crossword puzzle* dengan mendiskusikan jawaban dari setiap pertanyaan. Anggota kelompok didorong untuk berbagi pengetahuan dan pandangan mereka. Peneliti berkeliling di antara kelompok-kelompok untuk memberikan bimbingan, menjawab pertanyaan, dan memastikan semua siswa terlibat aktif dalam proses diskusi dan pengerjaan puzzle.

5. Diskusi dan Penyelesaian Tugas

Peneliti memantau progres setiap kelompok, memberikan hint atau petunjuk jika diperlukan, dan memastikan waktu pengerjaan sesuai dengan rencana. Setelah semua kelompok menyelesaikan *crossword puzzle*, peneliti mengumpulkan LKPD untuk dikoreksi atau langsung membahasnya bersama-sama di kelas.

6. Review

Peneliti mengoreksi jawaban yang diberikan oleh kelompok, memberikan feedback yang konstruktif, dan menjelaskan jawaban yang benar secara detail. Peneliti juga menggunakan kesempatan ini untuk mengulang poin-poin penting dari materi yang telah dipelajari.

Refleksi dan Penutupan:

7. Refleksi Siswa

Peneliti mengajak siswa untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Siswa dapat berbagi pendapat mereka tentang metode *crossword puzzle*, apa yang mereka pelajari, dan bagaimana metode ini membantu mereka memahami materi. Selanjutnya Peneliti menutup

sesi dengan merangkum kembali materi yang telah dipelajari dan memberikan evaluasi singkat terhadap kinerja siswa. Peneliti juga bisa memberikan tugas tambahan atau pertanyaan reflektif untuk dikerjakan di rumah.

Peneliti memastikan bahwa metode *crossword puzzle* tidak hanya menguji pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tetapi juga meningkatkan keterampilan kerjasama, diskusi, dan pemecahan masalah. Peningkatan motivasi belajar siswa tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasrat siswa dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif.

Penerapan strategi *Crossword puzzle* juga mempengaruhi psychological well-being. Kondisi ini dapat ditunjukkan dengan siswa memiliki penerimaan terhadap kekurangan dan kelebihan diri sendiri, memiliki keterlibatan sosial, memiliki kemandirian emosional dan penyelesaian masalah, memiliki sikap optimis dan memiliki kemampuan dalam pengembangan keterampilan dan sikap.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penggunaan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang memiliki dampak positif terhadap kesejahteraan psikologis (*psychological well-being*) siswa. Peningkatan *psychological well-being* ini terlihat dari berbagai aspek, seperti peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Siswa juga menunjukkan peningkatan kebahagiaan dan kenyamanan dalam proses belajar, yang ditandai dengan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan interaksi positif antar siswa. Metode *crossword puzzle* membantu mengurangi stres dan kecemasan yang sering terkait dengan pelajaran yang dianggap sulit, membuat siswa lebih rileks dan termotivasi untuk belajar.
2. Selain memberikan dampak positif terhadap *psychological well-being*, penggunaan metode *crossword puzzle* juga secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Tumpang. Motivasi belajar yang meningkat tercermin dari partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, menunjukkan peningkatan keingintahuan dan minat terhadap materi IPS. Mereka lebih sering terlibat dalam diskusi, bertanya, dan berkolaborasi dengan teman-temannya untuk menyelesaikan puzzle. Peningkatan ini juga terlihat dari peningkatan hasil belajar, di mana siswa mampu memahami dan mengingat materi pelajaran dengan lebih baik.

Partisipasi aktif dan antusiasme ini menunjukkan bahwa metode *crossword puzzle* tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar yang lebih tinggi di kalangan siswa.

3. Penggunaan metode *crossword puzzle* membawa manfaat dalam pembelajaran, karena tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pendekatan yang berbeda dan menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi IPS. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah menengah, dengan memperhatikan aspek psikologis dan motivasi belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian maka saran yang dapat disampaikan yaitu antara lain:

1. Saran Praktis
 - a) Diharapkan pihak sekolah menggunakan metode *crossword puzzle* menjadi salah satu strategi yang diterapkan dalam mata pelajaran IPS untuk meningkatkan psychological well-being dan motivasi belajar siswa.
 - b) Diharapkan siswa agar lebih aktif dalam menggunakan metode *crossword puzzle* untuk mendukung proses pembelajaran agar diperoleh hasil belajar yang lebih baik.
 - c) Diharapkan guru dapat menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode *crossword puzzle* yang telah dapat meningkatkan

psychological well-being siswa selain itu juga dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dan semangat dalam belajar.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menerapkan dan mengembangkan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode *crossword puzzle* secara menyeluruh dengan cara mengkombinasikan strategi pembelajaran dengan menggunakan mata pelajaran selain IPS.
- b) Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan analisis kemampuan masing-masing siswa secara detail terutama dalam kelas yang menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode *crossword puzzle* terkait dengan pencapaian hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Mohammad, 'Urgensi Penerapan Metode Paikem Bagi Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 3.1 (2017), 133–50
- Afifah, Latifah Nur, 'Penerapan *Crossword puzzle* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Uang (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SD N Kemasari 1 Boyolali Tahun Ajaran 2017/2018)', 2018
- Alima.dan Santoso, 'Peran.Pendidikan.Karakter.Di Masa.Remaja.Sebagai Pencegahan Kenakalan.Remaja', . . *Jurnal.P3km*, Vol.5. No., 176–87
- Aljena, Sarita Cyntia, Kadek Dewi Wahyuni Andari, and Kartini Kartini, 'Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2.1 (2020), 127–37
- Amawidyati, Sukma Adi Galuh, and Muhana Sofiaty Utami, 'Religiusitas Dan Psychological Well-being Pada Korban Gempa', *Jurnal Psikologi*, 34.2 (2007), 164–76
- Ar-Rahmanna, Tvillu Ajeng, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kelas Xi Ips Ma Al-Badri Gumuksari-Kalisat Jember', 2016
- Arikunto, Suharsimi, and Cepi Safuruddin Abdul Jabar, 'Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktisi Pendidikan', 2014
- Baroya, Epi Hifmi, 'Strategi Pembelajaran Abad 21', *As-Salam: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1.1 (2018), 101–15

- Chaplin, James P, 'Kamus Lengkap Psikologi. Penerjemah', *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 2014
- Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran Dan Mutu Hasil Belajar* (Bumi Aksara, 1995)
- Ending, Ending, 'Pengaruh Metode *Crossword puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak (Studi Ekperimen Di MTs Al-Muchlisin Kargailan Kab. Serang).' (Universitas Islam Negeri" SMH" Banten, 2018)
- Fadila, Ichsanatun, and Elvia Ivada, 'Penerapan Advance Organizer Berbantuan *Crossword puzzle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Akuntansi', *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1.2 (2015)
- Hamdani, Nur, and Muhammad Jauhar, 'Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas', *Prestasi Pustakaraya*, 2014
- Hamzah, Imam Faisal, 'Aplikasi Self-Determination Theory Pada Kebijakan Publik Era Industri 4.0', *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi*, 1 (2020), 66–73
- Harmalis, Harmalis, 'Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam', *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1.1 (2019), 51–61
<<https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i1.377>>
- Hartanti, 'Faktor-Faktor Pendukung Kesejahteraan Subyektif Pada Pekerja' (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2010)
- Hidayat, Bobi, 'Tinjauan Historis Pendidikan IPS Di Indonesia', *Jurnal*

Pendidikan IPS Indonesia, 4.2 (2020), 147–54

Hidayati, Tri, ‘Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen Dan Mahasiswa’, 2020

Jailani, M Syahran, ‘Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif’, *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 1–9

Jasmiati, ‘Penerimaan Diri Anak Terhadap Ayah Tiri’, (Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Yogyakarta, 2012)

Karismanto, Teknik, ‘Model Dan Strategi Pembelajaran Dalam Matematika’ (Yogyakarta, 2003)

Kimia, Jurusan, and Universitas Negeri Makassar, ‘Jurusan Kimia, Universitas Negeri Makassar *’, 2.April (2021), 89–97

Majid, Abdul, ‘Strategi Pembelajaran’, 2019

Mel, Silberman, ‘Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif, Terj’, *Sarjuli Yogyakarta: Pustaka Madani*, 2009

Melinda Desy Ardiyanti, ‘Psychological Well Being Pada Gay Yang Terinfeksi HIV/AIDS’, (Universitas Setia Budi Surakarta, 2019)

Minza, Wenty Marina, Faturachman Faturachman, Syurawasti Muhiddin, and Wahyu Jati Anggoro, ‘Adaptasi Individual Dan Kolektif: Respons Masyarakat Indonesia Menghadapi Pandemi COVID-19’, *Jurnal Psikologi Sosial*, 20.1 (2022), 1–15

Mursilah, Mursilah, ‘Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword puzzle* Dalam

- Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII Smk Nurul Huda Sukaraja',
UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi, 1.1 (2017), 37–47
- Nashar, Drs, 'Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran' (Jakarta: Delia Press, 2004)
- Nasih, Ahmad Munjin, and Lilik Nur Kholidah, 'Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Bandung: Refika Aditama*, 2009, 10–13
- Nasional, Departemen Pendidikan, 'Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*, 6 (2003)
- Oktarika, Dini, 'Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media E-Learning Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah e-Learning Di Program Studi p. Tik', *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 4.1 (2015)
- Pasaribu, Rowland Bismark, 'Pengaruh Variabel Fundamental Terhadap Harga Saham Perusahaan Publik Di Bursa Efek Indonesia', *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2.2 (2008), 101–13
- Prilleltensky, Isaac, and Graham B Stead, 'Critical Psychology, Well-Being, And', *The Oxford Handbook of the Psychology of Working*, 2013, 19
- Purwanto, M Ngalim, 'Psikologi Pendidikan', 2021
- Raharjo, Etin Solihatin&, 'Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS', *Jakarta: Bumi Aksara*, 2008
- Rahayu, Putri, 'PENERAPAN METODE CROSSWORLD PUZZLE UNTUK

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 02 IPUH' (UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2018)

Ramadhani, Tia, Djunaedi Djunaedi, and Atiek Sismiati, 'Kesejahteraan Psikologis (Psychological well-being) Siswa Yang Orangnya Berceraai (Studi Deskriptif Yang Dilakukan Pada Siswa Di SMK Negeri 26 Pembangunan Jakarta)', *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5.1 (2016), 108–15

Ratnawati, Ety, 'Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu', *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 2.1 (2016)

Roestiyah, N K, and Yumiati Suharto, *Strategi Belajar Mengajar* (PT. Bina Aksara, Jakarta, 1985)

Rokhayati, Tri, Tukiran Tanuredja, and Akhmad Jazuli, 'Pengaruh Permainan *Crossword puzzle* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sd It Harapan Umat Purbalingga', *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 3.1 (2020), 65 <<https://doi.org/10.31258/jta.v3i1.65-76>>

Ryff, Carol D, 'Happiness Is Everything, or Is It? Explorations on the Meaning of Psychological well-being.', *Journal of Personality and Social Psychology*, 57.6 (1989), 1069

S. Nasution, *Teknologi Pendidikan, Media Pendidikan* (Jakarta: Ciputat, 2002)

s Sadiman, Arief, and Arief S Sadiman, 'Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya', 2019

- Sadirman, A M, 'Interaksi Dan Motivasi Belajar', *Jakarta. PT Raja Grafindo Persada*, 2007
- Said, Alamsyah, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences* (Prenada Media, 2017)
- Sari, Happy Komike, 'Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division', *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1.1 (2016), 15–22
- Siska, Yulia, *Konsep Dasar IPS Untuk Sd/MI* (Garudhawaca, 2016)
- Somantri, Muhammad Numan, 'Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS', *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 2001
- Sugiyono, Dr, 'Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D', 2013
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009)
- Sumaatmadja, Nursid, *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* (Alumni, 1984)
- Sumantri, Mulyani, and Johar Permana, 'Stategi Dalam Pembelajaran', *Bandung: Rosda Karya*, 1996
- Supriyono, Supriyono, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd', *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.1 (2018), 43–48

Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014)

Uno, Hamzah B, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2023)

Usmadi, Usmadi, 'Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)', *Inovasi Pendidikan*, 7.1 (2020)

Wells, Ingrid E, 'Psychological well-being', (*No Title*), 2010

Yani, Ade Irma, 'Psychological well-being Mahasiswa Ma'had Al-Jamiah IAIN Bengkulu', *Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*, 1, 2021, 1–23

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 TUMPANG
Jl. Malangsuko, 22 Telp & Fax. 341 - 787263
 Website : www.smpn1tumpang.sch.id, eMail : smpntumpang1@gmail.com
 65156

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.14.5.4/274/35.07.301.16.31/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Tumpang Kabupaten Malang, menerangkan bahwa :

N a m a : HANIFA AR ROAZAH
N I M : 200102110113
Jurusan : Pendidikan IPS
Prodi : S1 Pendidikan IPS
Waktu Penelitian : 28 Februari s.d 20 April 2024
Semester : Genap Tahun Akademik 2023 / 2024
Judul Penelitian : Pengaruh penggunaan metode pembelajaran Crossword puzzle Terhadap psycological well - being dan motivasi belajar pada mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang.

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian pada SMP Negeri 1 Tumpang Kabupaten Malang.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tumpang, 3 April 2024

Kepala Sekolah

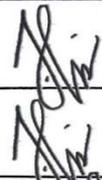
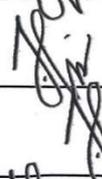
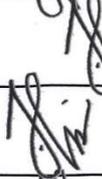
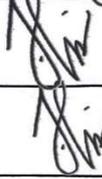
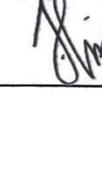


SUNTORO, S.Pd., M.Si., M.M.Pd
 NIP. 196904211995011002

Lampiran 2. Bukti Bimbingan

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Hanifa Ar Roazah
NIM : 200102110113
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Pembimbing : Dr. Dwi Sulistiani, M.SA. Ak., CA
Judul : Pengaruh Penggunaan Metode *Crossword Puzzle* terhadap
Psychological Well-Being dan Motivasi Belajar Siswa pada
 Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang

No.	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	TTD Dosen Pembimbing
1.	Senin, 18 Maret 2024	Konsultasi Validasi Angket	
2.	Senin, 25 Maret 2024	Konsultasi Validitas dan Reabilitas Angket	
3.	Jumat, 5 April 2024	Konsultasi BAB IV	
4.	Senin, 6 Mei 2024	Konsultasi BAB IV dan BAB V	
5.	Rabu, 8 Mei 2024	Konsultasi BAB I-VI dan ACC	

Lampiran 3. Kuesioner Psychological well-being

KUESIONER PSYCHOLOGICAL WELL-BEING SISWA

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda cek (√) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat Setuju), S (Setuju), RR (Ragu-Ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat tidak Setuju).
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Waktu : 10 menit

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	HTP	TP
	Indikator <i>Self acceptance</i>					
1	Saya merasa nyaman dengan diri saya sendiri baik dalam menghadapi keberhasilan maupun kegagalan saat terlibat dalam pembelajaran IPS					
2	Saya merasa puas dengan diri saya sendiri, tanpa perlu membandingkan dengan orang lain, ketika terlibat dalam pembelajaran yang menantang					
3	Saya percaya bahwa setiap kesalahan adalah bagian dari proses pembelajaran dan pertumbuhan					
4	Saya merasa pekerjaan yang saya lakukan adalah hal yang penuh dengan makna dan tujuan					
5	Saya mampu menggunakan kelebihan dan kekurangan saya untuk					

	berkontribusi dalam proyek-proyek kelompok dalam pembelajaran IPS.					
	Indikator <i>Positive relations with other</i>					
6	Aktivitas belajar dikelas menciptakan lingkungan yang mendukung kerja sama dan komunikasi dengan teman					
7	Saya merasa terbuka untuk mendengarkan pendapat dan sudut pandang teman-teman sekelas dalam setiap diskusi					
8	Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru, dapat membangun hubungan positif dengan teman saya					
9	Saya berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas dan berbagi ide dengan teman					
10	Saya merasa bahwa kerja kelompok telah meningkatkan keterampilan kerja sama					
11	Kolaborasi dengan teman-teman membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran IPS.					
	Indikator <i>Autonomy</i>					
12	Saya berpikir bahwa pembelajaran yang menarik dapat membantu saya mengelola stress dalam tekanan saat belajar IPS					
13	Saya mampu mengatasi perasaan stress yang muncul selama proses pembelajaran					
14	Saya memiliki kemampuan untuk menjaga keseimbangan emosional dalam situasi pembelajaran yang menantang					
15	Saya merasa dapat mengatasi hambatan-hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran tanpa mengandalkan bantuan dari orang lain.					
16	Saya merasa mampu mengambil inisiatif untuk menemukan solusi terhadap masalah-masalah yang berkaitan dengan topik-topik pembelajaran					

17	Saya merasa memiliki tanggung jawab penuh terhadap pembelajaran dan penyelesaian tugas-tugas yang diberikan oleh guru					
	Indikator <i>Genvironmental mastery</i>					
18	Saya aktif mencari lingkungan yang tenang dan minim gangguan untuk membantu konsentrasi saat belajar dikelas					
19	Saya mampu menyesuaikan diri dengan berbagai jenis metode pembelajaran yang diajarkan oleh guru dikelas					
20	Saya percaya bahwa hubungan yang baik dengan guru dalam pembelajaran meningkatkan rasa percaya diri saya dalam mengeksplorasi konsep-konsep baru dan mengemukakan pendapat saya.					
21	Saya merasa bahwa guru mendukung saya dalam mengatasi kesulitan atau hambatan yang saya temui					
22	Saya aktif mencari sumber belajar yang dapat memperkaya pengalaman belajar saya di kelas					
23	Saya aktif mencari dukungan dan bantuan dari guru atau teman sekelas jika saya menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan					
	Indikator <i>resilience</i>					
24	Saya lebih merasa mampu dan siap dalam menghadapi tantangan belajar saat diberikan metode pembelajaran yang baik					
25	Saya mampu menghadapi rasa frustrasi dan tetap termotivasi untuk mencari cara mengatasi tantangan belajar					
26	Saya tetap tenang dan berpikir jernih ketika menghadapi kesulitan dalam memahami materi pelajaran					
27	Jika saya belajar dengan baik akan memperoleh hasil yang baik					
28	Saya yakin bahwa pemilihan metode					

	pembelajaran yang tepat di kelas akan membantu saya mencapai tujuan dengan lebih efektif					
	Indikator Personal Growth					
29	Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pelajaran IPS membantu saya mengembangkan keterampilan berpikir kritis terhadap berbagai peristiwa sejarah dan sosial					
30	Saya merasa bahwa pembelajaran yang menarik mendorong saya untuk termotivasi untuk belajar					
31	Saya merasa bahwa pembelajaran dengan metode yang menarik membuat saya bisa mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif dalam menyampaikan gagasan					
32	Materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPS membantu saya memahami sejarah					
33	Saya merasa bahwa pembelajaran IPS telah meningkatkan pemahaman saya tentang berbagai peristiwa penting dalam sejarah					
34	Pembelajaran IPS membantu saya mengembangkan keterampilan berkomunikasi interpersonal yang mendukung sehingga meningkatkan kualitas hubungan sosial saya dengan teman maupun guru					

Lampiran 4. Kuesioner Motivasi Belajar

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda cek (√) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat Setuju), S (Setuju), RR (Ragu-Ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat tidak Setuju).
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Waktu : 10 menit

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	HTP	TP
Adanya hasrat dan keinginan berhasil						
1.	Saya menyelesaikan tugas secara tuntas					
2.	Saya mengerjakan tugas tanpa mencontek ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru					
3.	Saya membaca materi yang akan dipelajari					
4.	Saya tidak menunda-nunda waktu untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru					
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar						
5.	Saya tekun dalam belajar					
6.	Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami					
7.	Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal					
8.	Saya tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas belajar					
Adanya harapan dan cita-cita masa depan						

9	Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang memuaskan					
10	Saya senang mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru					
11	Saya ingin mendapat rangking 1 dikelas					
12	Saya bercita-cita menjadi orang yang sukses					
Adanya penghargaan dalam belajar						
13	Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik					
14	Saya mendapat pujian dari guru ketika saya dapat menjawab pertanyaan					
15	Saya termotivasi untuk mencapai prestasi lebih tinggi ketika saya diberi penghargaan atas pencapaian saya					
16	Saya bertambah semangat belajar ketika saya mendapatkan penghargaan/pujian dari guru					
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar						
17	Saya mengeluarkan pendapat ketika belajar kelompok					
18	Saya senang belajar ekonomi karena berkaitan dengan kegiatan sehari-hari					
19	Saya merasa antusias ketika terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas.					
Adanya lingkungan belajar yang kondusif						
20	Saya merasa lingkungan belajar saya memberikan akses yang mudah terhadap sumber daya pembelajaran, seperti buku-buku, perangkat lunak, atau bahan bacaan yang relevan.					
21	Saya tidak mudah mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung					
22	Saya merasa nyaman belajar di kelas					
23	Saya tidak merasa terganggu dengan suasana lingkungan di sekitar kelas lingkungan belajar di sekolah membantu saya membawa dampak positif					

Lampiran 5. Absen Siswa Kelas Eksperimen

Lampira 6. Absen Siswa Kelas Kontrol

DAFTAR NAMA SISWA KELAS VII H
SMP NEGERI 1 TUMPANG

TAHUN PELAJARAN 2023-2024
SEMESTER 1

NO.	INDUK	NISN	NAMA	L/P																
1	16148		ADINDA DEWI NING TYAS	P																
2	16149		AHMAD FATIH	L																
3	16150		ALFIZA NAYA FIRSHA	P																
4	16151		ANNA ATTA'AWUN NISA	P																
5	16152		AULIA NUR AINI	P																
6	16153		AZRIEL FABIAN ZEFTIANSYAH	L																
7	16154		BANGGA MULYA UTAMA	L																
8	16155		BILQIS AURELLIA ZAKIYAH	P																
9	16156		BIMA NOH RIZA NOVRIANDA	L																
10	16157		CHOLISA YANIAR PRATIWI	P																
11	16158		DAFFA AN-NAFIL FITRONI AZHAR	L																
12	16159		DAFFA KHALFANI REAGAN	L																
13	16160		ERLITA AURELIA PUTRI SANTOSO	P																
14	16161		FRANDA FLORENXIA SUSANTO	P																
15	16162		GHEYZA HENANY MARYAM ALKHALIFA	P																
16	16163		GISHELLA LUCKY APRILIA	P																
17	16164		KARINA WAHYU TRIA ANGGRAINI	P																
18	16165		KHOIRUN NISA'	P																
19	16166		M ALFIN MUKHIBBIN SYAIFI ABU B	L																
20	16167		MAULIDIYA HABIBATUR RAHMAH	P																
21	16168		MOCH ALBYSAR NIZAM BAYHAQI	L																
22	16169		MUHAMMAD ABID TAMAMI	L																
23	16170		MUHAMMAD FAHRI AKBAR	L																
24	16171		MUHAMMAD RIZKY SAPUTRA	L																
25	16172		NABILA CALLYSTA PUTRI RIONA	P																
26	16173		NUR MAULIDIYAH HASANAH	P																
27	16174		NURUL IRINE	P																
28	16175		QUEEN KHAIRANI ALIFAH AMALIA	P																
29	16176		RAFA HEKA HERLANGGA	L																
30	16177		REZA ADHI PRATAMA	L																
31	16178		ROFIATUL DEFI MAULINDA	P																
32	16179		SHafa DWI SALSABILLAH	P																
33	16180		WANDA ALMIERA IDHAFI ALIF	P																
34	16181		ZHAFIF KEFFY AR-ROYAN	L																

L : 14

P : 20

WALI KELAS :

SULUH ADINING BAWONO, S.Pd.

Lampiran 7. Modul Ajar Siswa Kelas Eksperimen

MODUL AJAR

Sekolah : SMP NEGERI 1 TUMPANG

Mata Pelajaran : IPS

Materi : Sejarah Lokal

Kelas/Semester : VII / Genap

Alokasi waktu : 2JP

KOMPETENSI AWAL

Peserta didik telah memahami materi peranan masyarakat dalam rantai ekonomi (Permintaan dan penawaran)

PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia
- Gotong royong
- Mandiri
- Kreatif

SARANA DAN PRASARANA

Media Pembelajaran

Berbagai gambar dan video tentang Sejarah lokal, I, laptop, LCD Proyektor, tentang aktivitas kehidupan masyarakat masa hindu - budha, Internet/wifi, alat tulis.

Sumber Belajar

Buku paket IPS Kemendikbud kelas 7. th. 2021; bahan ajar online / e-book, video pembelajaran dari youtube tentang Sejarah lokal.

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik diharapkan memahami sejarah lokal yang terjadi pada masa Sultan Nuku, Ratu Kalinyamat, Laksamana Malahayati, dan Syarif Abdurrahman.

Metode : Tanya jawab, diskusi/ kooperatif learning, penugasan dan pemberian kuis tentang sejarah lokal yang terjadi pada masa Sultan Nuku, Ratu Kalinyamat,

Model : Cooperative Learning

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Melalui kegiatan membaca/ memperhatikan/ mengamati/ dan menganalisa bahan ajar cetak (online)/ gambar/ video pembelajaran dari youtube, peserta didik dapat memahami sejarah lokal yang terjadi pada masa Sultan Nuku, Ratu Kalinyamat, Laksamana Malahayati, dan Syarif Abdurrahman. (diferensiasi konten)
- 2) Melalui kegiatan model pembelajaran Cooperative Learning, peserta didik dapat menjelaskan peran Sultan Nuku dalam persatuan Maluku dan Papua.
- 3) Melalui kegiatan model pembelajaran Cooperative Learning, peserta didik dapat menganalisis kontribusi Ratu Kalinyamat terhadap perkembangan Jepara.
- 4) Melalui kegiatan model pembelajaran Cooperative Learning, peserta didik dapat memahami peran Laksamana Malahayati sebagai pejuang melawan penjajah.
- 5) Melalui kegiatan model pembelajaran Cooperative Learning, peserta didik dapat merinci sejarah pembentukan Pontianak dan peran Syarif Abdurrahman.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pembelajaran ini memiliki manfaat bagi peserta didik yaitu Peserta didik mampu menganalisis dampak peristiwa sejarah lokal terhadap pembentukan identitas dan kebangsaan daerah setempat serta Indonesia secara lebih luas.

C. PERTANYAAN PEMATIK

- 1) Pernahkah kalian mendengar atau membaca cerita rakyat yang berkembang di masyarakat tempat tinggal kalian misalkan suatu tokoh masyarakat yang ada sekitar kalian atau hal yang lainnya?
- 2) Jika ada, coba ceritakan sedikit alurnya dan apa nilai-nilai yang dapat diidentifikasi dari cerita tersebut?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Aloka si Wakt u
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Peserta didik berdoa sebelum memulai pelajaran dan membaca doa sebelum belajar. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari. 5. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari pada 	15 menit

	<p>pertemuan sebelumnya</p> <p>6. Guru memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menanyakan pada peserta didik : apa yang kalian ketahui tentang sejarah lokal di Indonesia ?</p>	
Kegiatan Inti	<p>Model Cooperative Learning Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik</p> <p>1. Guru menjelaskan tentang “Sejarah Lokal” menggunakan aplikasi <i>YouTube</i> Link youtube: https://youtu.be/RDxMXyuPqso?si=rEbaSdlvIxGYH47</p> <p>Membimbing Pelatihan</p> <p>2. Peserta didik diminta untuk membentuk kelompok dengan anggota 4 -5 siswa</p> <p>3. Peserta didik mendiskusikan dalam kelompok untuk menjawab lembar teka-teki yang sudah dibagikan</p> <p>4. Dengan berdiskusi peserta didik diminta mengumpulkan informasi/data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari berbagai sumber, seperti : membaca Buku Siswa, serta referensi lain yang relevan,</p> <p>5. Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil simpulan dari jawabannya</p> <p>Mengecek pemahaman dan memberikan balikan (umpan balik)</p> <p>6. Guru mengamati proses presentasi dengan menggunakan format pengamatan presentasi.</p> <p>7. Guru mengkonfirmasi atas jawaban yang telah diberikan oleh peserta didik.</p> <p>8. Peserta didik bersama dengan guru berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran.</p>	30 menit
Penutup	<p>1. Kesimpulan Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang “sejarah lokal.”</p> <p>2. Evaluasi Mengerjakan lembar teka teki</p> <p>3. Menutup proses pembelajaran</p> <p>4. Memberi salam</p>	10 menit

Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, religius, nasionalisme, integritas, gotong royong dan mandiri

Lampiran 8. Modul Ajar Siswa Kelas Kontrol

MODUL AJAR

Sekolah : SMP NEGERI 1 TUMPANG

Mata Pelajaran : IPS

Materi : Sejarah Lokal

Kelas/Semester : VII / Genap

Alokasi waktu : 2JP

KOMPETENSI AWAL

Peserta didik telah memahami materi peranan masyarakat dalam rantai ekonomi (Permintaan dan penawaran)

PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia
- Gotong royong
- Mandiri
- Kreatif

SARANA DAN PRASARANA

Media Pembelajaran

Buku paket tentang aktivitas kehidupan masyarakat masa hindu - budha, Internet/wifi, alat tulis.

Sumber Belajar

Buku paket IPS Kemendikbud kelas 7. th. 2021; bahan ajar online / e-book, video pembelajaran dari youtube tentang Sejarah lokal.

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik diharapkan memahami sejarah lokal yang terjadi pada masa Sultan Nuku, Ratu Kalinyamat, Laksamana Malahayati, dan Syarif Abdurrahman.

Metode :Ceramah, tanya jawab, penugasan tentang sejarah lokal yang terjadi pada masa Sultan Nuku, Ratu Kalinyamat

Model : Tatap Muka

KOMPONEN INTI

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi alur sejarah kebudayaan hindu budha di indonesia

F. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pembelajaran ini memiliki manfaat bagi peserta didik yaitu Peserta didik mampu menganalisis dampak peristiwa sejarah lokal terhadap pembentukan identitas dan kebangsaan daerah setempat serta Indonesia secara lebih luas.

G. PERTANYAAN PEMATIK

1. Pernahkah kalian mendengar atau membaca cerita rakyat yang berkembang di masyarakat tempat tinggal kalian misalkan suatu tokoh masyarakat yang ada sekitar kalian atau hal yang lainnya?
2. Jika ada, coba ceritakan sedikit alurnya dan apa nilai-nilai yang dapat diidentifikasi dari cerita tersebut?

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Peserta didik berdoa sebelum memulai pelajaran dan membaca doa sebelum belajar. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari. 5. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya 6. Guru memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menanyakan pada peserta didik : apa yang kalian ketahui tentang sejarah lokal di Indonesia ? 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Guru menjelaskan tentang “Sejarah Lokal” dengan LKS IPS <p>Mengecek pemahaman dan memberikan balikan (umpan balik)</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Guru mengamati proses belajar. 11. Guru memberikan tugas pilihan ganda yang ada di lks halaman 65-68 untuk peserta didik kerjakan 12. Peserta didik bersama dengan guru berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran. 	30 menit

Penutup	Kesimpulan 1. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang “sejarah lokal.” Evaluasi 2. Mengerjakan lembar teka teki 3. Menutup proses pembelajaran 4. Memberi salam	10 menit
----------------	--	-----------------

Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, religius, nasionalisme, integritas, gotong royong dan mandiri

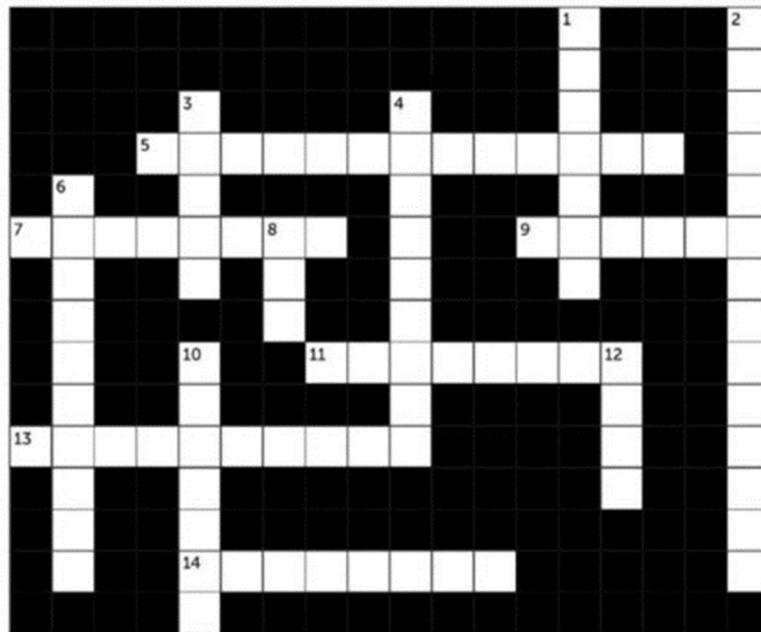
Lampiran 9. Lembar Kerja Siswa

Nama Anggota : 1.

2.

3.

4.



MENDATAR

5. Laksamana wanita Kerajaan Aceh
7. Tokoh yang diangkat oleh Belanda sebagai Sultan Tidore
9. Daerah yang memisahkan Papua mengalami pergolakan dalam pergantian tahta di Kerajaan Tidore
11. Sultan yang dibunuh oleh para utusan Arya Penangsang
13. Adik dari Nuku yang mempunyai peran sentral
14. Nama gunung yang menjadi tempat bertapa oleh Ratu Kalinyamat yang berada di sebelah utara sungai Jepara

MENURUN

3. Kerajaan yang menjadi pusat kekacauan setelah wafatnya Sultan Trenggana dalam ekspedisi di Penarukan
4. Ayahanda dari Sultan Nuku
6. Puteri ketiga dari Sultan Trenggana
8. Raja yang lari ke empawah akibat ekspansi Belanda di Riau
2. Peristiwa yang terjadi pada tahun 1783
10. Yang mempunyai gagasan untuk menjadikan Tidore sebagai salah satu wilayah kekuasaannya
12. Tokoh yang kuat setelah diangkat sebagai sultan oleh bangsa Papua
1. Peristiwa yang terjadi pada masa lampau

Lampiran 10. Data Hasil Uji Coba Angket

Tabel Hasil Uji Coba Angket Psychological well-being

No.	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1.10	X1.11	X1.12	X1.13	X1.14	X1.15	X1.16	X1.17	X1.18	X1.19	X1.20	X1.21	X1.22	X1.23	X1.24	X1.25	X1.26	X1.27	X1.28	X1.29	X1.30	X1.31	X1.32	X1.33	X1.34	X	
1	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	5	4	3	5	3	4	5	4	5	5	5	5	3	5	143	
2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	4	77
3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	5	3	5	135	
4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	101		
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	5	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	5	4	115		
6	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	140	
7	3	4	3	4	2	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	3	3	4	2	3	5	5	111		
8	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	5	114		
9	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	112		
10	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	3	4	5	4	4	4	151		
11	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	2	3	5	4	5	131	
12	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	142		
13	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	5	4	4	3	5	4	3	4	4	4	5	3	4	4	5	4	3	3	3	4	120	
14	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	134	
15	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	3	3	4	3	141	
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	5	4	5	133		
17	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	5	5	5	4	5	138	
18	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	134	
19	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	3	3	3	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	136	
20	4	4	4	4	5	4	4	4	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	5	3	5	5	5	5	5	4	3	2	4	4	5	4	131	
21	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	4	5	4	3	4	4	3	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	3	5	3	2	5	5	5	134	
22	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4	3	2	3	3	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	138	
23	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	4	2	3	2	4	3	3	3	3	4	4	5	4	5	4	3	3	4	3	3	4	2	104	
24	3	4	2	4	2	3	4	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	5	3	3	3	4	4	4	4	5	3	2	4	3	2	2	2	2	101	
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	144	
26	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	131	
27	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	115	
28	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4	3	4	3	4	2	5	5	5	5	138	
29	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	5	4	5	137
30	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	2	2	4	4	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	106	

Tabel Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar

No.	Y1.1	Y1.2	Y1.3	Y1.4	Y1.5	Y1.6	Y1.7	Y1.8	Y1.9	Y1.10	Y1.11	Y1.12	Y1.13	Y1.14	Y1.15	Y1.16	Y1.17	Y1.18	Y1.19	Y1.20	Y1.21	Y1.22	Y1.23	Y	
1	3	2	2	3	2	4	3	3	3	4	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	67	
2	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98	
3	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	93	
4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	5	3	3	3	3	4	5	4	5	4	4	91	
5	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	2	4	5	5	5	5	5	4	4	93	
6	4	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	94	
7	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	96	
8	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	97	
9	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	62	
10	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	4	5	4	104	
11	2	4	3	3	4	3	4	5	4	4	4	4	5	3	5	5	3	5	4	5	4	5	4	92	
12	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	4	2	2	2	3	2	2	4	2	4	2	3	66	
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	3	5	3	4	4	96	
14	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	96	
15	5	3	3	5	4	5	4	4	4	3	4	4	2	5	2	5	5	5	4	5	4	4	4	93	
16	4	4	3	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	5	3	4	4	3	4	3	4	3	4	90	
17	4	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	2	4	74	
18	2	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	86	
19	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	5	4	5	4	5	4	5	4	4	91	
20	5	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	95	
21	3	3	3	4	5	4	5	4	3	4	4	4	3	5	4	3	3	4	5	4	5	4	4	90	
22	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	2	62	
23	5	3	4	5	3	5	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	88	
24	4	3	5	5	4	5	4	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	80	
25	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	5	3	3	4	2	4	2	4	4	4	78	
26	2	3	4	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5	5	3	3	3	3	4	3	4	4	4	86	
27	3	2	2	4	4	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	2	4	79	
28	4	3	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	2	5	4	3	5	3	5	3	4	2	4	91	
29	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	101	
30	3	4	3	5	4	3	4	3	5	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	2	3	4	2	4	81

Lampiran 11. Data Hasil Penelitian kuesioner *Psychological well being*

Data Hasil Penelitian kuesioner Psychological well-being kelas VII I (Kelas Eksperimen)

No.	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1.10	X1.11	X1.12	X1.13	X1.14	X1.15	X1.16	X1.17	X1.18	X1.19	X1.20	X1.21	X1.22	X1.23	X1.24	X1.25	X1.26	X1.27	X1.28	X1.29	X1.30	X1.31	X1.32	X1.33	X1.34	X	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	5	4	3	5	3	4	5	4	5	5	5	5	3	5	142	
2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	4	77	
3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	5	3	4	134	
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	4	3	3	3	101		
5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	4	5	137	
6	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	2	2	4	4	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	106		
7	3	4	3	4	2	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	3	3	4	2	3	5	5	111		
8	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	5	4	5	114		
9	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	112		
10	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	3	4	5	4	4	151		
11	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	2	3	5	4	5	131	
12	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	142		
13	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	5	4	4	3	5	4	3	4	4	5	3	4	4	5	4	3	3	3	3	120		
14	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	4	5	137	
15	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	2	2	3	2	2	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	104		
16	3	4	3	4	2	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	3	3	4	2	3	5	4	5	110
17	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	5	4	5	114
18	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	111	
19	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3	4	4	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	4	150	
20	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	5	3	4	5	4	5	5	2	3	5	4	5	129	
21	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	142	
22	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	5	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	4	5	4	3	3	3	4	119		
23	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	134	
24	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	3	4	3	141		
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	144	
26	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	131	
27	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	115	
28	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	2	5	4	5	135	
29	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	4	5	136	
30	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	2	4	4	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	107		
31	3	4	3	4	2	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	3	3	4	2	3	5	5	5	111
32	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	5	4	5	114	
33	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	112	
34	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	4	3	4	4	4	5	3	5	5	3	4	5	4	4	4	147	

Data Hasil Penelitian kuesioner Psychological well-being kelas VII H (Kelas

Kontrol)

35	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	5	3	5	4	5	4	4	5	2	3	5	4	5	127
36	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	5	3	5	4	3	5	5	4	3	5	5	4	4	4	4	5	5	5	139
37	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	5	4	4	3	5	4	3	4	4	5	3	4	4	5	4	3	3	3	3	4	120
38	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	134
39	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	3	4	3	141	
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	5	4	5	4	4	3	3	3	5	4	5	131
41	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	5	5	4	5	138	
42	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	134
43	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	3	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	3	136	
44	4	4	4	4	5	4	4	4	2	2	2	2	4	3	3	3	5	3	5	3	5	3	5	5	5	5	5	4	3	2	4	4	4	4	130
45	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	4	5	137
46	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	2	2	4	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	106	
47	3	4	3	4	2	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	3	3	4	2	3	5	5	5	111
48	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	5	4	5	114
49	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5	3	4	5	4	5	136
50	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	108	
51	3	4	3	4	2	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	4	2	3	5	5	5	5	111
52	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	5	4	5	5	113
53	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3											

Lampiran 12. Data Hasil Penelitian kuesioner Motivasi Belajar

Data Hasil Penelitian Motivasi Belajar kelas VII I (Kelas Eksperimen)

No.	Y1.1	Y1.2	Y1.3	Y1.4	Y1.5	Y1.6	Y1.7	Y1.8	Y1.9	Y1.10	Y1.11	Y1.12	Y1.13	Y1.14	Y1.15	Y1.16	Y1.17	Y1.18	Y1.19	Y1.20	Y1.21	Y1.22	Y1.23	Y
1	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	68
2	5	4	3	5	3	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	94
3	5	5	4	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	92
4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	5	3	3	3	3	5	4	5	4	4	86
5	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	2	4	5	5	5	5	5	4	4	93
6	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	92
7	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	95
8	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	96
9	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	62
10	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	4	5	104
11	2	4	3	3	4	3	4	5	4	4	4	4	5	3	5	5	3	5	4	5	4	5	4	92
12	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	4	2	2	2	3	2	2	4	2	4	2	3	66
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	3	5	3	4	4	96
14	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	5	5	95
15	5	3	3	5	4	5	4	4	4	3	4	4	2	5	2	5	5	5	4	5	4	4	4	93
16	4	4	3	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	5	3	4	4	3	4	3	4	3	4	90
17	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	3	2	3	2	4	2	74
18	2	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	86
19	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	5	4	5	4	5	4	4	4	91
20	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3	3	4	3	4	3	4	4	95
21	3	3	3	4	5	4	5	4	3	4	4	4	3	5	4	3	3	4	5	4	5	4	4	90
22	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	5	62
23	5	3	4	5	3	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	5	2	89
24	4	3	5	5	4	5	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	80
25	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	5	3	3	4	4	2	4	2	4	4	78
26	2	3	4	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5	5	3	3	3	3	4	3	4	4	4	86
27	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	5	4	3	4	4	4	2	4	3	4	3	2	4	80
28	4	3	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	3	5	4	3	5	3	5	3	5	3	4	92
29	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	101
30	3	4	3	5	3	3	4	3	5	4	4	4	2	3	4	4	4	3	2	3	4	2	4	80
31	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	2	4	5	5	5	5	4	4	4	93
32	4	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	94
33	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	96
34	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	97

Data Hasil Penelitian Motivasi Belajar kelas VII I (Kelas Kontrol)

35	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	62
36	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	4	5	104
37	2	4	3	3	4	3	4	5	4	4	4	5	3	5	5	3	5	4	5	4	5	4	5	92
38	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	4	2	2	2	3	2	2	4	2	4	2	3	66
39	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	2	4	5	5	5	5	5	4	4	93
40	3	4	4	5	3	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	92
41	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	96
42	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
43	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	63
44	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	4	5	104
45	2	4	3	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	3	5	3	5	4	2	4	5	4	92
46	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	2	4	5	3	5	5	5	4	4	90
47	4	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	91
48	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	96
49	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	96
50	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	62
51	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	3	3	3	3	5	5	5	5	5	4	3	100
52	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	2	4	5	5	5	5	5	4	4	93
53	4	3	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	93
54	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	96
55	3	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	92
56	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	62
57	5	5	3	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	4	5	102
58	2	4	3	3	4	3	4	5	4	4	4	5	3	5	5	3	5	4	5	4	5	4	5	92
59	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	99
60	3	4	3	5	4	3	4	3	5	4	4	4	2	3	4	4	4	3	2	3	4	2	4	81
61	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	2	4	5	3	5	5	5	4	4	91
62	4	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	93
63	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	96
64	3	3	3	4	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
65	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	62
66	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	4	5	104
67	2	4	3	3	4	3	4	5	4	4	4	5	3	5	5	3	5	4	5	4	5	4	5	92
68	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	4	4	102

Lampiran 13. Output Uji Validitas dan Realibilitas Psychological well-being

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.942	34

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	123.00	275.793	.468	.941
X1.2	122.77	276.806	.457	.941
X1.3	122.70	270.079	.709	.939
X1.4	122.57	271.495	.667	.939
X1.5	122.67	271.126	.589	.940
X1.6	122.60	270.938	.640	.940
X1.7	122.53	274.533	.542	.940
X1.8	122.77	273.357	.613	.940
X1.9	122.67	269.264	.804	.939
X1.10	122.73	270.133	.624	.940
X1.11	122.90	268.714	.573	.940
X1.12	122.70	269.597	.496	.941
X1.13	122.57	273.289	.488	.941
X1.14	122.63	268.033	.754	.939
X1.15	122.47	272.395	.487	.941
X1.16	122.83	273.178	.486	.941
X1.17	122.63	266.861	.627	.940

X1.18	122.53	271.085	.444	.942
X1.19	122.47	272.671	.562	.940
X1.20	122.33	271.816	.515	.941
X1.21	122.53	268.395	.676	.939
X1.22	122.20	279.614	.415	.941
X1.23	122.10	276.714	.461	.941
X1.24	122.07	267.444	.621	.940
X1.25	122.47	271.361	.460	.941
X1.26	122.30	266.631	.603	.940
X1.27	122.30	264.562	.754	.938
X1.28	122.27	265.789	.694	.939
X1.29	122.53	274.878	.412	.942
X1.30	122.67	272.230	.471	.941
X1.31	122.77	272.530	.481	.941
X1.32	122.07	269.030	.545	.940
X1.33	122.37	273.275	.505	.941
X1.34	122.00	275.310	.387	.942

Lampiran 14. Output Uji Validitas dan Realibilitas Motivasi Belajar

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.910	23

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1.1	83.23	116.530	.548	.906
Y1.2	83.43	117.978	.576	.905
Y1.3	83.60	116.248	.643	.903
Y1.4	82.83	120.213	.530	.906
Y1.5	83.00	120.621	.507	.907
Y1.6	82.97	120.792	.515	.906
Y1.7	83.17	119.316	.550	.906
Y1.8	83.00	118.276	.707	.903
Y1.9	83.20	118.648	.546	.906
Y1.10	83.20	119.407	.569	.905
Y1.11	83.17	119.730	.525	.906
Y1.12	83.20	120.924	.510	.907
Y1.13	83.27	117.789	.464	.908
Y1.14	83.17	117.385	.463	.908
Y1.15	83.47	122.671	.317	.910
Y1.16	83.27	123.030	.333	.910
Y1.17	83.50	116.466	.626	.904
Y1.18	83.17	116.144	.634	.904
Y1.19	83.27	120.409	.435	.908

Y1.20	83.17	116.213	.602	.904
Y1.21	83.20	121.131	.433	.908
Y1.22	83.20	118.372	.562	.905
Y1.23	83.33	116.920	.614	.904

Lampiran 15. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		68
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.03235681
Most Extreme Differences	Absolute	.252
	Positive	.113
	Negative	-.252
Test Statistic		.252
Asymp. Sig. (2-tailed)		.179 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	8.396	1	66	.101
	Based on Median	8.267	1	66	.111
	Based on Median and with adjusted df	8.267	1	65.716	.201
	Based on trimmed mean	8.437	1	66	.100

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Psychological well-being	Based on Mean	8.396	1	66	.105
	Based on Median	8.267	1	66	.121
	Based on Median and with adjusted df	8.267	1	65.716	.105
	Based on trimmed mean	8.437	1	66	.205

Lampiran 16. Hasil Uji t

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Psychological well-being	Kelas 7H	34	125.94	14.300	2.452
	Kelas 7I	34	132.88	8.967	1.538

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
Psychological well-being	Equal variances assumed	22.835	.000	-2.398	66	.019	-6.941	2.895	-12.721	-1.162
	Equal variances not assumed			-2.398	55.478	.020	-6.941	2.895	-12.741	-1.141

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	Kelas 7H	34	86.12	10.727	1.840
	Kelas 7I	34	94.15	7.544	1.294

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	6.753	.012	-3.570	66	.001	-8.029	2.249	-12.520	-3.539
	Equal variances not assumed			-3.570	59.228	.001	-8.029	2.249	-12.530	-3.529

Lampiran 17. Dokumentasi

Pengambilan Data di SMP Negeri 1 Tumpang



uji coba kuesioner



wawancara dengan guru IPS untuk menentukan kelas yang setara



Suasana pemberian treatment di kelas eksperimen



Suasana pembelajaran dengan media konvensional di kelas kontrol



Pengisian angket post test



RIWAYAT HIDUP



Nama : Hanifa Ar Roazah
NIM : 200102110113
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 20 Agustus 2002
Tahun Masuk : 2020
Alamat Rumah : Jl. Raya Sumberpasir No. 56 Kecamatan Pakis
Kabupaten Malang
Alamat Email : hanifahr01@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2008 - 2014	MINU Sumberpasir
2014 - 2017	MTS Negeri Malang II
2017 - 2020	MA Al-Ittihad Belung Poncokusumo
2020 - 2024	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang