

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD*  
*PUZZLE* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VII DI MTsN 2 KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**SISKA WULANDARI**

**NIM. 200102110042**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD*  
*PUZZLE* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS**

**VII DI MTsN 2 KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

**untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh**

**SISKA WULANDARI**

**NIM. 200102110042**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2024**



---

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di MTsN 2 Kota Kediri"** oleh Siska Wulandari ini setelah diperiksa dan disetujui untuk diajukan sidang.

Pembimbing,



Dr. Saiful Amin, M.Pd  
NIP. 198709222015031005

Mengetahui  
Ketua Program Studi,



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA  
NIP. 19710701200060422001

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Saiful Amin, M.Pd  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 5 Juni 2024

Hal : Skripsi Siska Wulandari

Lamp :-

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 : Siska Wulandari

NIM : 200102110042

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di MTsN 2 Kota Kediri

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pembimbing,



Dr. Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siska Wulandari  
NIM : 200102110042  
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di MTsN 2 Kota Kediri

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

Malang, 5 Juni 2024



Siska Wulandari  
200102110042

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di MTsN 2 Kota Kediri" oleh Siska Wulandari ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 26 Juni 2024 dan dinyatakan

**LULUS**

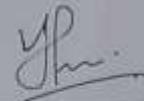
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata atau Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Panitia Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ketua Sidang**  
Yhadi Firdiansyah, M.Pd  
NIP. 19890426 201802011128

:



---

**Sekretaris Sidang**  
Dr. Saiful Amin, M.Pd  
NIP. 198709222015031005

:



---

**Pembimbing**  
Dr. Saiful Amin, M.Pd  
NIP. 198709222015031005

:



---

**Penguji Utama**  
Dr. Luthfiva Fathi Pusposari, M.E  
NIP. 198107192008012008

:



---

Mengesahkan,

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



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

## **LEMBAR MOTTO**

Akan ada waktunya dimana kamu akan berkata “ ya Allah ini lebih indah dari apa yang aku minta”.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohiim, alhamdulillahirobbil'aalaamiin, segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Crossword* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di Mtsn 2 Kota Kediri." Nabi Muhammad SAW telah memberikan Al-Qur'an dan Sunnah sebagai pedoman hidup untuk keselamatan umat manusia di seluruh dunia. Semoga dia diberi salam dan sholawat.

Untuk memungkinkan penyelesaian yang mudah, laporan ini telah disusun secara maksimal dengan bantuan berbagai pihak. Dengan segala hormat dan kerendahan hati, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang senantiasa memberi dukungan.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Ketua Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim.
4. Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
5. Dr. Saiful Amin, M.Pd., dosen pembimbing kesuksesan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir tidak dipengaruhi oleh peran penting dosen pembimbing yang memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan. Penulis sangat bersyukur karena mendapatkan bimbingan dan perhatian

langsung dari dosen pembimbing mereka. Perjalanan penulisan tugas akhir sangat bergantung pada kemampuan dosen pembimbing untuk meluangkan waktu untuk berkonsultasi, memberikan saran, dan memberikan dukungan.

6. Seluruh dosen dan staff yang telah memberikan arahan dan informasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
7. Cinta pertama saya, bapak saya terimakasih telah mempercayai peneliti serta selalu menghargai keputusan peneliti dan selalu menuruti semua keinginan peneliti. Semoga diberi kebahagiaan dan diberi umur panjang bapak supaya peneliti bisa membelikan sesuatu dengan hasil uang penulis sendiri.
8. Pintu surga, terimakasih untuk ibu peneliti yang senantiasa berdoa dimalam hari di sholat tahajudnya supaya peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan selalu dilimpahi kebahagiaan dihidup penulis. Semoga diberi kebahagiaan dan diberi umur panjang ibu supaya penulis bisa membelikan sesuatu dengan hasil uang penulis sendiri.
9. Kakak dan adik saya yang senantiasa mendukung peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat saya jihan, aisyah, maulidia, fiqi, itsna, alika, dan anisa yang senantiasa memberikan dorongan kepada penulis supaya bisa menyelesaikan skripsi ini dan membantu menemani peneliti dititik capek dengan selalu menemani serta menuruti semua keinginan penulis.

Peneliti menyadari bahwa terdapat kesalahan dalam proses penyusunan laporan penelitian. Oleh karena itu, mereka berharap kritik, saran, dan masukan

untuk membangun dan memperbaiki kesalahan tersebut sehingga mereka dapat memperbaiki dan melengkapi kesalahan tersebut. Semoga seluruh pembaca mendapatkan manfaat dari informasi yang terkandung dalam laporan penelitian ini.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
ABSTRAK .....	xii
ABSTRACK .....	xiii
ملخص.....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan .....	7
D. Manfaat .....	7
E. Originalitas Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional.....	13
G. Sistematika Pembahasan .....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16

A. Kajian Teori .....	16
1. Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	16
2. Motivasi Belajar .....	21
3. Hasil Belajar .....	31
B. Perspektif Teori Dalam Islam .....	36
C. Kerangka Berpikir .....	38
D. Hipotesis Penelitian.....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	42
A. Pendekatan Penelitian.....	42
B. Lokasi Penelitian .....	43
C. Variabel Penelitian .....	44
D. Populasi Dan Sampel.....	45
E. Data Dan Sumber Data.....	45
F. Instrumen Penelitian.....	46
G. Validitas Dan Realibitas Instrumen .....	48
H. Teknik Pengumpulan Data.....	54
I. Analisis Data .....	55
J. Prosedur Penelitian.....	56
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>57</b>
A. Paparan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b> 57
B. Hasil Penelitian .....	66
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>71</b>

A. Pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> terhadap motivasi pada materi permasalahan kehidupan sosial budaya pada kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri .....	71
B. Pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> terhadap hasil belajar pada materi permasalahan kehidupan sosial budaya pada kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri.....	73
BAB VI PENUTUP .....	76
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	82
BIODATA MAHASISWA .....	137

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian terdahulu.....	11
Tabel 2.1 Alur Kerangka Berpikir .....	40
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	42
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas VII F dan VII G di MTsN 2 Kota Kediri.....	45
Tabel 3.3 Skor Penilaian Skala Likert .....	46
Tabel 3.4 Indikator Motivasi Belajar .....	47
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Siswa .....	48
Tabel 3.6 Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar .....	49
Tabel 3.7 Uji Validitas Instrumen Soal Hasil Belajar.....	50
Tabel 3.8 Uji Reabilitas Instrumen Motivasi Belajar .....	51
Tabel 3.9 Uji Reabilitas Hasil Belajar.....	52
Tabel 3.10 Uji Daya Beda.....	52
Tabel 3.11 Uji Kesukaran .....	54
Tabel 4.1 Perbandingan Presentase Motivasi Belajar Awal Siswa.....	58
Tabel 4.2 Perbandingan Presentase Motivasi Belajar Akhir Siswa.....	61
Tabel 4.3 Perbandingan Angket Awal Akhir Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4.4 Daftar Nilai Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 4.5 Uji Normalitas Motivasi Belajar .....	65
Tabel 4.6 Uji Normalitas Hasil Belajar.....	66
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Angket Motivasi Belajar.....	67
Tabel 4.8 Uji Homogenitas Hasil Belajar .....	68

Tabel 4.9 Uji Hipotesis Motivasi Belajar.....	69
Tabel 4.10 Uji Hipotesis Hasil Belajar .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Crossword Puzzle.....	21
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Rata – Rata Presentase Awal Motivasi Belajar Siswa .....	63
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Rata – Rata Presentase Akhir Motivasi Belajar Siswa .....	65
Gambar 4.3 Perbandingan Angket Awal Dan Akhir Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	83
Lampiran 2 Surat Pengembalian Dari Sekolah .....	84
Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	85
Lampiran 4 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	86
Lampiran 5 Bukti Konsultasi Pembimbing.....	88
Lampiran 6 Bukti Validasi.....	98
Lampiran 7 Kuesioner Penelitian.....	102
Lampiran 8 Media Dan Soal Penelitian .....	105
Lampiran 9 Daftar Nilai.....	111
Lampiran 10 Paparan Data MTsN 2 Kota Kediri.....	114
Lampiran 11 Rekap Data Tabulasi Uji Validitas Kuesioner.....	118
Lampiran 12 Rekap Data Tabulasi Uji Validitas Soal.....	119
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Kuesioner.....	121
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Soal .....	125
Lampiran 15 Dokumentasi.....	132
Lampiran 16 Lembar Bukti Turnitin.....	135

## ABSTRAK

Wulandari, Siska. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di Mtsn 2 Kota Kediri. Skripsi. Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Saiful Amin, M.Pd

---

### **Kata Kunci: Metode *Crossword Puzzle*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar**

Dalam menggunakan strategi dan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk membuat kegiatan belajar tidak membosankan dan untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Ini akan mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif dan terlibat.

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan bagaimana penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* memengaruhi hasil belajar materi permasalahan kehidupan sosial budaya di kelas VII MTsN 2 Kota Kediri dan bagaimana penggunaan media tersebut memengaruhi motivasi untuk belajar. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dan metodologi kuantitatif. Dalam desain penelitian ini, ada dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan total tiga puluh siswa, kelas VIII D berfungsi sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F berfungsi sebagai kelas kontrol. Untuk menganalisis data penelitian ini, uji-t sampel independen digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran *Crossword Puzzle* secara positif meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di kelas IPS di MTsN 2 Kota Kediri. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan pendekatan ini secara positif meningkatkan hasil belajar IPS.

## ABSTRACT

Wulandari, Siska. 2024. The Effect of Using Crossword Puzzle Learning Media on Motivation and Learning Outcomes of VII Grade Students at Mtsn 2 Kediri City. Thesis. Department of Social Sciences. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Dr. Saiful Amin, M.Pd

---

**Keywords: Crossword Puzzle Method, Learning Motivation, Learning Outcomes**

In using learning strategies and approaches that involve students to make learning activities not boring and to improve learning outcomes and motivation. One of the techniques that can be used in social studies learning is the Crossword Puzzle learning strategy. This will encourage students to be more creative and engaged.

This study aims to determine how the use of Crossword Puzzle learning media affects learning outcomes of socio-cultural life problems material in class VII MTsN 2 Kota Kediri and how the use of such media affects motivation to learn. This study uses an experimental design and quantitative methodology.

In this research design, there are two groups: an experimental group and a control group. With a total of thirty students, class VIII D served as the experimental class and class VIII F served as the control class. To analyze the data of this study, independent sample t-test was used. The results showed that the Crossword Puzzle learning approach positive increased students' motivation to learn in social studies classes at MTsN 2 Kota Kediri. The results also showed that students who used this approach positive improved their social studies learning outcomes.

## ملخص

وولندارى، سيسكا. ٢٠٢٤. تأثير استخدام وسائط التعلم لغز الكلمات المتقاطعة على دافعية وتحصيل الطلاب في الصف السابع في مدرسة المتوسطة الحكومية ٢ في مدينة كيديري. أطروحة. قسم العلوم الاجتماعية. كلية علوم التربية والتدريس. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرف على الأطروحة: الدكتور صيف الأمين، الماجستير.

### كلمات مفتاحية: طريقة الكلمات المتقاطعة، دافعية التعلم، نتائج التعلم

في استخدام استراتيجيات ونهج التعلم التي تشرك الطلاب في جعل أنشطة التعلم ممتعة وللمساعدة في تحسين النتائج والحافز للتعلم. إحدى التقنيات التي يمكن استخدامها في تعلم العلوم الاجتماعية هي استراتيجية تعلم الكلمات المتقاطعة. وهذا سيثبج الطلاب على أن يكونوا أكثر إبداعًا ومشاركة.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد كيف تؤثر استخدام وسائط تعلم الكلمات المتقاطعة على نتائج تعلم المواد المتعلقة بالقضايا الاجتماعية والثقافية في الصف السابع في مدرسة المتوسطة الحكومية 2 في مدينة كيديري وكيف يؤثر استخدام هذه الوسائط على الدافع للتعلم. تستخدم هذه الدراسة تصميم تجريبي ومنهجية كمية. في تصميم هذا البحث، هناك مجموعتان: مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة. بإجمالي ثلاثين طالبًا، تعمل الفصل الثامن د كفصل تجريبي والفصل الثامن و كفصل ضابطة. لتحليل بيانات هذا البحث ، تم استخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة.

أظهرت نتائج الدراسة أن نصح تعلم الكلمات المتقاطعة زاد بشكل ملحوظ من دافعية الطلاب للتعلم في دروس العلوم الاجتماعية في مدرسة المتوسطة الحكومية 2 في مدينة كيديري. كما أظهرت النتائج أن الطلاب الذين استخدموا هذا النهج زادت بشكل ملحوظ نتائج تعلم العلوم الاجتماعية لديهم.

## 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	=	K
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	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

أَوْ = Aw

أَيَّ = Ay

أُو = û

إِي = î

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Motivasi ialah dorongan dalam diri Anda untuk melakukan sesuatu, yang mendorong Anda untuk melakukannya dengan baik. Motivasi dapat bersumber baik dari dalam diri (internal) ataupun dari eksternal. Biasanya, ketika seseorang dewasa, motivasi dari diri sendiri (internal) lebih dominan.<sup>1</sup> Siswa yang termotivasi untuk belajar memiliki beberapa karakteristik: mereka memiliki hasrat atau keinginan untuk sukses, misalnya mereka sangat bersemangat untuk mencapai kesuksesan dalam hidup, seperti memiliki dorongan, dan sadar bahwa belajar ialah kebutuhan serta menciptakan cita-cita dan harapan untuk masa depan. Siswa yang termotivasi akan belajar lebih banyak dan menunjukkan motivasi pada masalah yang dihadapi saat belajar, sehingga mereka tidak akan bosan dengan tugas rutin. Siswa yang menarik akan senang belajar, rajin mengerjakan tugas, serta memiliki waktu untuk mengulang dan mereka juga akan senang mempertahankan pendapatnya selama proses belajar dan juga senang memecahkan dan mencari soal-soal.<sup>2</sup>

Dalam konteks ini, motivasi memiliki peran yang krusial dalam dinamika pembelajaran, berpengaruh signifikan bagi kedua belah pihak, yaitu pendidik serta peserta didik. Guru perlu memahami motivasi di balik keinginan siswa untuk

---

<sup>1</sup> Elin apriyani, "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MI AZIZAN Palembang," 2018, 1–23.

<sup>2</sup> Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302.

menjaga dan meningkatkan semangat belajar, siswa juga mendapatkan dorongan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh. Siswa didorong oleh motivasi untuk melakukan aktivitas belajar, jadi mereka melakukannya dengan senang hati. Namun, banyak siswa saat ini tidak termotivasi untuk belajar. Siswa mengabaikan proses pembelajaran dan mengabaikan guru saat mereka menerangkan materi dan tidak menyelesaikan pekerjaan yang guru berikan. Guru adalah bagian terpenting dari proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Pencapaian hasil belajar seseorang dalam meningkatkan keterampilannya melibatkan penggunaan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta kombinasi berbagai aspeknya dalam suatu proses. Proses ini membutuhkan waktu yang cukup lama, memungkinkan individu mengalami transformasi dan peningkatan pengetahuan melalui pengalaman yang didapatkan baik secara *direct* maupun *indirect*. Akibatnya, pengetahuan ini akan melekat pada diri individu tersebut.<sup>4</sup>

Belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor, dan merupakan suatu proses di mana tingkah laku siswa mengalami perubahan. Salah satu faktor kunci adalah motivasi, yang berperan sebagai upaya untuk mencapai prestasi. Ketika terdapat motivasi yang tinggi selama proses belajar, dengan usaha yang gigih dan didorong oleh motivasi yang kuat, dapat mencapai hasil yang luar biasa. Dengan kata lain, tingkat intensitas motivasi siswa akan menjadi penentu penting seberapa baik mereka dapat mencapai kesuksesan dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Maria Cleopatra, "Pengaruh Gaya Hidup Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 2 (2015): 168–81, <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i2.336>.

<sup>4</sup> wilda, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn 38 Mataram," no. 116180085 (2021): 1–77.

<sup>5</sup> L E Y D E Adquisiciones et al., "The Use of Crossword Puzzle towards the Students

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

Dampak dari situasi ini tidak hanya terbatas pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga bisa memengaruhi kinerja belajar secara keseluruhan. Rendahnya performa akademis siswa tidak hanya ditentukan oleh kemampuan siswa, tetapi juga bisa dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang cenderung monoton. Hal ini mengingatkan bahwa peranan pendidik tidak sekedar penyampai materi, juga selaku fasilitator pembelajaran yang bertanggung jawab dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang bervariasi dan menarik

Dari uraian masalah yang dihadapi di kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri, solusi yang mungkin dapat diadopsi oleh guru adalah pemanfaatan media pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu opsi yang layak dipertimbangkan adalah penggunaan *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran. *Crossword Puzzle* tidak hanya dapat memberikan variasi dalam pendekatan pembelajaran, tetapi juga dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif. *Crossword Puzzle* berperan

---

Vocabulary,” *Duke Law Journal* 1, no. 1 (2019): 9–17.

sebagai alat yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui penempatan huruf untuk membentuk kata sesuai dengan panjang yang telah disediakan. Kemampuannya untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan sambil mempertahankan substansi materi yang dipelajari adalah keunggulan dari media pembelajaran ini. Dengan menggunakan *Crossword Puzzle*, diharapkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Ini akan memungkinkan mereka untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Strategi ini juga dapat membantu mengatasi kebosanan, memberi siswa kesempatan untuk berpikir kreatif, dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Menurut Cahyo, *Crossword Puzzle* ialah *game* yang melibatkan kebutuhan untuk mengingat, mencari, dan menyesuaikan kata-kata atau angka. Pemain menggunakan otak kiri mereka untuk mengingat informasi dan mencocokkan angka dengan kata atau gambar yang sesuai pada kotak yang disediakan.<sup>6</sup>

Media *Crossword Puzzle* membuat siswa belajar sambil bermain dan berkomitmen terhadap penguasaan materi pelajaran yang diberikan padanya dan diinginkan agar pengalaman belajar menjadi lebih menarik, Sehingga memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Sirait, Panjaitan, Thesalonika yakni penggunaan bahan ajar berupa *Puzzle* mempunyai dampak yang positif serta bermakna terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 124405 Pematang Siantar pada tahun ajaran

---

<sup>6</sup> Sukanda Permana and Neng Ita Sintia, "Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet," *RESOURCE / Research of Social Education* 1, no. 1 (2021): 18–27, <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/632>.

2022/2023.<sup>7</sup> Siti Kartika hasil penelitian terdapat pengaruh positif dan signifikan dengan mengimplementasikan bahan ajar berupa puzzle bertujuan untuk mencapai performa akademis siswa pada pelajaran matematika kelas IV di UPTD SD Negeri 124405 Pematang Siantar pada tahun ajaran 2022/2023.<sup>8</sup> Tak hanya itu, riset yang telah dijelaskan oleh Samarinda, Handayani, dan Sofyan hasil peneliitian dari pengaplikasian bahan ajar berupa crossword puzzle dalam pembelajaran tematik, khususnya pada tema 5 subtema 1 kelas V di MIN 08 Muara Enim, terbukti efektif dalam menambah performa akademis siswa.<sup>9</sup> Hasil riset Ade Liani melalui uji coba lapangan memperlihatkan angka 76,67% untuk tampilan media, 86,665 untuk bahasa, 81,67% untuk warna, 98,33% untuk gambar, dan 95,675 untuk materi. Dengan demikian, nilai rata-rata mencapai 87,67%, mengindikasikan kategori "Sangat Baik" yang memperlihatkan bahwa penggunaan bahan ajar berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.<sup>10</sup> Selanjutnya, dalam jurnal yang ditulis oleh Erlin Apriyani hasil penelitian menghasilkan terdapat implemementasi strategi pembelajaran Crossword Puzzle mempunyai dampak terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Azizan Palembang.<sup>11</sup> Selanjutnya, yang ditulis oleh Zuliyani, dan Marlina hasil riset

---

<sup>7</sup> Fitri Novita Sari Sirait, Muktar B. Panjaitan, and Emelda Thesalonika, "Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Matematika," *Sukma: Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2023): 17–40, <https://www.journalsukma.org/index.php/sukma/article/view/274>.

<sup>8</sup> S Kartina, H T M Silitonga, and E Oktavianty, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Kalor Melalui Penerapan Media Crossword Puzzle," *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 2020, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/46677/75676589331>.

<sup>9</sup> Eka Putri Samarinda, Tutut Handayani, and Fuaddilah Ali Sofyan, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 4 (2022): 2020–23.

<sup>10</sup> Ade Liani, "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII Di SMP Laboratorium Kota Jambi TA. 2022/2023," 2023.

<sup>11</sup> apriyani, "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MI AZIZAN Palembang."

memperlihatkan bahwa pemakaian Crossword Puzzle selaku alat belajar dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam mempunyai peran yang bermakna pada semangat belajar siswa di SMKN 71 Jakarta.<sup>12</sup>

Dapat disimpulkan dari 6 penelitian sebagai tinjauan Pustaka diatas adalah pembahasannya sama dengan penelitian ini yang dimana membahas tentang media pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk pembelajaran di sekolah. Adapun dalam penelitian terdahulu yang belum diteliti adalah motivasi belajar dan hasil belajar terhadap media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Sehingga dipenelitian ini berfokus adakah pengaruh motivasi belajar dan hasil belajar jika melakukan pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle*.

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

## **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap motivasi pada materi permasalahan kehidupan sosial budaya pada kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar pada materi permasalahan kehidupan sosial budaya

---

<sup>12</sup> Linda Duwi Zuliyani and Yuli Marlina, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMK Negeri 71 Jakarta," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 3 (2023): 1799–1812, <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5716>.

pada kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri?

### **C. TUJUAN**

Selarasan dengan perumusan masalah yang sudah disebutkan, maka tujuan yang ingin diperoleh pada kajian ini ialah:

1. Mengetahui pengaruh pemakaian bahan ajar *Crossword Puzzle* terhadap motivasi pada materi permasalahan kehidupan sosial budaya pada kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri.
2. Mengetahui pengaruh pemakaian bahan ajar *Crossword Puzzle* terhadap performa akademis pada materi permasalahan kehidupan sosial budaya pada kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri.

### **D. MANFAAT**

Terdapat manfaat yang diinginkan hasil kajian ini ialah:

1. Manfaat teoritis

Kajian ini diinginkan untuk mampu meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman peneliti dan pembaca secara keseluruhan. Selain itu, mampu menginformasikan mengenai bagaimana bahan ajar *Crossword Puzzle* mempengaruhi performa akademis siswa dan siapa pun yang berminat untuk mendalami lebih jauh mengenai isu yang tercantum dalam judul tersebut, terutama tentang proses pembelajarannya.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi sekolah

Diharapkan kajiann ini bisa membantu pengelola kelas mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efisien untuk meningkatkan kualitas dan standar aktivitas belajar mengajar di sekolah.

b) Bagi guru

Memberi guru wawasan baru tentang cara menggunakan media ajar yang inovatif, dinamis, serta berhasil dengan baik. dalam serta di luar kelas untuk memperkuat pembelajaran siswa khususnya tentang tema 4 "Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya".

c) Siswa

Menjadikan siswa senang, responsif, dan aktif selama proses pembelajaran, yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran.

### E. Originalitas penelitian

Peneliti melihat beberapa penelitian, yaitu:

1. Jurnal karya Siti Kartika pada tahun 2020 yakni "*Peningkatan Hasil Belajar Peserta Pada Materi Kalor Melalui Penerapan Media Crossword Puzzle*". Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan teka-teki crossword dapat membantu siswa memahami bahan kalor di SMP Negeri 14 Pontianak. Secara spesifik, kajian ini menemukan (1) siswa menunjukkan variasi dalam pembelajaran mereka sebelum serta sesudah memakai crossword puzzle; rata-rata skor pretest 7,05, serta skor posttest 11,33. (2) performa akademis siswa meningkat sesudah mengimplementasikan crossword puzzle.<sup>13</sup>
2. Jurnal karya Fitri Novita Sari Sirait pada tahun 2023 yakni "*Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Matematika*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas IV UPTD SD Negeri 124405 Pematangsi pada mata pelajaran matematika baik sebelum

---

<sup>13</sup> Ibid.hal 3.

maupun sesudah perawatan (terapi). Dari hasil uji t, ditemukan bahwa thitung 75,901, sementara ttabel pada tingkat signifikansi 5% ialah 2,101. Hal ini memperlihatkan bahwa thitung lebih besar daripada ttabel.<sup>14</sup>

3. Skripsi karya Ade Liani pada tahun 2022 yakni “*Pengembangan Media Pembelajaran Teka – Teki Silang Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Laboratorium Kota Jambi TA 2022/2023*”. Hasil eksperimen yang dilakukan oleh siswa menunjukkan prestasi yang memuaskan. Skor yang diperoleh adalah 76,67% untuk tampilan media, 86,66% untuk bahasa, 81,67% untuk warna, 98,33% untuk gambar, dan 95,67% untuk materi. Dengan keseluruhan 87,67%, nilai tersebut menunjukkan bahwa kinerja mereka tergolong dalam kategori "sangat baik" atau "sangat layak". Prestasi ini mengindikasikan bahwa siswa telah berhasil dengan baik dalam uji coba lapangan tersebut dan telah mampu menguasai berbagai aspek yang dinilai.<sup>15</sup>
4. Jurnal karya Sekar Tri Hapsari dan Eka Putri pada tahun 2022 yakni “*Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Tts) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Smp Negeri 35 Bekasi*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Crossword Puzzle* adalah bahan ajar aktif yang efektif serta bisa meningkatkan ketertarikan murid untuk belajar. Dengan memakai perantara yang menarik, dinamis, serta kreatif seperti ini, siswa bisa meningkatkan minat serta keinginan mereka untuk belajar. Dalam kelas VII mata pelajaran IPS di SMP Negeri 35 Bekasi, penggunaan *Crossword Puzzle* sebagai bahan ajar meningkatkan

---

<sup>14</sup> Ibid.hal 3.

<sup>15</sup> Ibid.hal 4.

motivasi siswa untuk belajar. Ini menunjukkan pendekatan pengajaran yang menggabungkan elemen permainan dan tantangan, seperti *Crossword Puzzle*, bisa menghasilkan aktivitas belajar yang dinamis di kelas.<sup>16</sup>

5. Skripsi karya Erlin Apriyani pada tahun 2018 yakni “*Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MI Azizah Palembang*” . Temuan dari kajian memperlihatkan bahwa siswa di Madrasah Ibtidaiyah Azizan Palembang yang mengikuti pembelajaran mata pelajaran IPS kelas V mengalami peningkatan motivasi untuk belajar. Hasil menunjukkan bahwa dari seluruh siswa yang terlibat, 40% ada dalam klasifikasi yang tinggi, 30% berada dalam kategori sedang, dan 30% ada dalam klasifikasi rendah. Ini memperlihatkan bahwa mayoritas murid menilai mereka mempunyai motivasi yang lebih besar untuk belajar setelah menggunakan strategi *Crossword Puzzle*. Tingkat keterlibatan yang tinggi (diberikan kategori tinggi) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa sangat termotivasi. Meskipun ada beberapa siswa dalam kategori sedang dan rendah, penggunaan strategi ini tetap menghasilkan motivasi belajar yang baik.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Ibid.hal 4.

<sup>17</sup> Ibid.hal 4.

**Tabel 1.1**

**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Nama peneliti, tahun dan judul	Persamaan	Perbedaan	Kesimpulan Penelitian
1	Fitri Novita Sari Sirait, Muktar B. Panjaitan, dan Emelda Thesalonika pada tahun 2023 meneliti ” <i>Pengaruh media pembelajaran Puzzle terhadap Matematika</i> ”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan metode kuantitatif</li> <li>• Menggunakan kelas eksperimen</li> </ul>	Fokus pada hasil belajar siswa yang berada di kelas IV UPTD di SD Negeri 1.	Berdasarkan analisis data, pencapaian prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas IV di UPTD SD Negeri 124405 Pematang Siantar pada tahun ajaran 2022/2023 ditingkatkan secara positif serta signifikan oleh media pembelajaran puzzle.
2	Siti Kartika pada tahun 2020 yang berjudul “ <i>Peningkatan Hasil Belajar Peserta Pada Materi Kalor Melalui Penerapan Media Crossword Puzzle</i> ”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan metode kuantitatif</li> <li>• Menggunakan kelas eksperimen</li> </ul>	Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan	Menurut analisis artikel, ada perbedaan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media <i>crossword puzzle</i> . Rata-rata skor pretest sebesar 7,05 dan rata-rata skor posttest sebesar 11,33. Ini menunjukkan bahwa siswa dapat menunjukkan respons yang baik saat belajar <i>crossword puzzle</i> .
3	Ade Liani pada tahun 2022 dengan judul “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Teka – Teki Silang Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Laboratorium Kota Jambi TA. 2022/2023</i> ”.	Menggunakan metode kuantitatif	Menggunakan model ADDIE terdiri dari tahap <i>analysis, design, development, implementatin, dan evaluation</i> .	Pada kelas VII SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi, produk media pembelajaran TTS (Teka-Teki Silang) telah dikembangkan sebagai sarana pembelajaran sejarah dengan materi "Kehidupan Masyarakat Indonesia dari Masa Prasejarah, Hindu-Buddha, dan Islam." Menurut eksperimen yang dilaksanakan siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa melakukannya dengan sangat baik. Untuk masing-masing aspek, Mendapatkan skor 76,67% pada aspek tampilan media, 86,66% pada

				<p>aspek bahasa, 81,67% pada aspek warna, 98,33% pada aspek gambar, dan 95,67% pada aspek materi. Produk ini dianggap "sangat baik" atau "sangat layak" dengan keseluruhan 87,67%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran TTS berkualitas tinggi dan efektif untuk membantu siswa belajar sejarah di kelas VII SMP Laboratorium STKIP Kota Jamb.</p>
4	<p>Sekar Tri Hapsari dan Eka Putri pada tahun 2022 yang berjudul “<i>Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Tts) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 35 Bekasi</i>”</p>	<p>Menggunakan metode kuantitatif</p>	<p>Perbedaannya pada cara implementasi cara belajarnya.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Crossword Puzzle</i> dapat digunakan sebagai metode pembelajaran aktif. Itu tidak hanya dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, namun ini juga bisa menjadi pendorong bagi siswa untuk menggali lebih dalam pada proses belajar. Media <i>Crossword Puzzle</i> membantu proses pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 35 Bekasi. Karena penggunaan media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> membuat pembelajaran menjadi menarik, inovatif, dan kreatif, dapat disimpulkan bahwa pengaruh media ini terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 35 Bekasi sangat positif. Media ini membantu mengubah lingkungan pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, dan mendorong mereka untuk terus belajar.</p>

5	Erlin Apriyani pada tahun 2018 dengan judul “ <i>Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MI Azizah Palembang</i> ”	Menggunakan metode kuantitatif	Perbedaannya pada proses penerapan pembelajaran.	Hasil penelitian memperlihatkan <i>Crossword Puzzle</i> yang diimplementasikan pada mata pelajaran IPS kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Azizan Palembang meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Menurut analisis data, strategi tersebut meningkatkan kategori motivasi siswa. Menurut hasil perhitungan, ada 8 siswa (40%) dengan klasifikasi tinggi, 6 siswa (30%) dengan klasifikasi sedang, dan 6 siswa (30%) dengan klasifikasi rendah. Peningkatan jumlah siswa dalam kategori tinggi dan sedang menunjukkan bahwa strategi <i>Crossword Puzzle</i> meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Strategi ini dapat dianggap berhasil dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar IPS.
---	---	--------------------------------	--	---

## F. Definisi Operasional

Pengertian definisi operasional adalah untuk mencegah keliru dalam menelaah serta menafsirkan. sebagai hasilnya, peneliti menetapkan pembatasan masalah terkait dengan istilah yang diimplementasikan dalam kajian. Pembatasan masalah yang diimplementasikan dalam kajian ialah:

### 1. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

*Crossword puzzle*, juga disebut sebagai teka-teki silang dalam bahasa Indonesia, ialah permainan. Dengan bahasa lain, itu adalah "permainan mengisi kolom-kolom kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun”.

## **2. Motivasi Belajar**

Motivasi adalah perasaan yang datang dari kebutuhan dan keinginan yang tak terbatas. Motivasi belajar digunakan untuk mengetahui seberapa besar motivasi setelah menggunakan media *Crossword Puzzle* dan sebelum. Memenuhi satu atau lebih kebutuhan dapat menghasilkan kebutuhan tambahan, yang menjadikan motivasi sebagai proses yang berkelanjutan. Dalam hal ini, motivasi dapat didefinisikan sebagai sikap positif individu terhadap elemen tertentu dari lingkungannya. Fungsi motivasi mencakup memberikan energi dan mengarahkan tindakan atau perilaku. Kebutuhan, keinginan, atau minat ialah frasa yang dipakai mengacu pada elemen atau kondisi tertentu dari motivasi. Adapun dalam pengukuran motivasi siswa MTsN 2 Kota Kediri dengan diukur angket atau kuesioner. Indikator dalam motivasi belajar, yaitu kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

## **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang selama proses pengembangan kemampuannya. Dalam proses ini, seseorang berusaha dengan memanfaatkan kemampuan kognitifnya untuk memperoleh pengalaman dalam jangka waktu yang cukup lama. Selama proses ini, mereka mengalami perubahan dan memperoleh pengetahuan direct maupun indirect mengenai yang diamati. Perubahan dan pengetahuan ini tetap ada padanya. Nilai evaluasi yang diberikan siswa biasanya dipakai untuk menghitung performa akademis siswa. Pada konteks ini, pengukuran tersebut dapat dilaksanakan memakai tes soal opsi berganda. Materi tes mencakup permasalahan kehidupan sosial budaya, yang menjadi bagian dari proses pembelajaran dan pengembangan pengetahuan siswa.

## **G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

### **1. Bab I Pendahuluan**

Memberikan pandangan komprehensif terkait dengan latar belakang, perumusan masalah, identifikasi kesulitan, batasan masalah, tujuan penelitian, keuntungan penelitian, kebaruan, klarifikasi istilah, serta penyusunan materi pembahasan.

### **2. Bab II Tinjauan Pustaka**

Mendiskusikan literatur-literatur yang relevan dengan topik penelitian, memberikan dasar teoritis untuk penelitian.

### **3. Bab III Metode Penelitian**

Menjelaskan secara rinci mengenai tata cara riset, mencakup pendekatan serta jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi, serta sampel penelitian. Selain itu, juga mengulas mengenai data dan sumber data penelitian, instrumen penelitian, validitas, dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, analisis data, serta prosedur penelitian.

### **4. Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian**

Memberikan gambaran mendalam tentang data yang dikumpulkan dan hasil analisis.

### **5. Bab V Pembahasan**

Menyajikan interpretasi dan analisis mendalam tentang hasil penelitian serta membahas temuan-temuan yang relevan.

### **6. Bab VI Penutup**

Memberikan kesimpulan dari hasil pembahasan dan menyajikan saran-saran untuk penelitian masa depan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle***

###### **a. Pengertian Media *Crossword Puzzle***

Metode teka-teki silang, Rinaldi Munir menerangkan pendekatan pembelajaran yang memakai teka-teki silang atau sejenisnya. Pada permainan ini, terdapat segi empat yang mencakup kotak-kotak berwarna hitam dan putih, serta 2 lajur: satu mendatar yang terdiri dari gabungan kotak satu kolom dan sebagian baris serta satu menurun yang terdiri dari gabungan kotak satu kolom dan sebagian baris. Metode ini membantu siswa dalam pemikiran, kreativitas, pola pikir, dan pemecahan masalah. Metode ini memungkinkan siswa mengambil bagian dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menantang. Akibatnya, cara ini bisa menambah keterlibatan serta keinginan siswa untuk belajar.<sup>18</sup>

*Crossword Puzzle* sebagai alat pembelajaran efektif tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. *Crossword Puzzle* dirancang dengan tujuan menggabungkan unsur permainan dengan pendekatan pendidikan, memungkinkan siswa untuk fokus pada materi tanpa menyadari bahwa mereka sedang belajar.

Melibatkan diri secara aktif pada proses pembelajaran, murid diuntungkan melalui kegiatan membuka, membaca, bertanya, mencari, serta implementasi jawaban *Crossword Puzzle*. Proses ini tidak hanya meningkatkan minat mereka

---

<sup>18</sup> Sonia Soares, "Penerapan Advance Organizer Berbantuan Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar AkuntansI," *Tata Arta* 1, no. 2 (2015): 10–17.

dalam pelajaran tetapi juga membangun keyakinan diri untuk mencapai hasil yang memuaskan. Persaingan sehat yang dihasilkan dari upaya murid untuk menemukan jawaban untuk teka-teki silang dapat memotivasi mereka untuk bereperan aktif dalam proses belajar. Berbagi jawaban di antara siswa kelompok tidak hanya memperkaya pemahaman masing-masing siswa tetapi juga menciptakan suasana kolaboratif. Dengan demikian, *Crossword Puzzle* tidak hanya menjadi sarana pembelajaran yang efektif tetapi juga membentuk lingkungan belajar yang positif dan mendukung pencapaian prestasi siswa.

Cahyo menggambarkan *Crossword Puzzle* sebagai permainan kata segi empat dengan kotak putih dan hitam yang tujuannya adalah memasukkan huruf-huruf yang sesuai dengan kata kunci baik secara mendatar maupun menurun, serta menghafal, mencari, serta mencocokkan kata dengan benar, tidak hanya memenuhi respons yang tepat, melainkan juga sejajar dengan jumlah kotak yang tersedia.<sup>19</sup>

Tujuan *game* teka-teki silang, menurut Soeparno, adalah untuk mengembangkan serta memperluas kemahiran kosakata. Dalam permainan ini, berbagai materi dapat dikomunikasikan, termasuk definisi istilah, kata-kata yang berlawanan (antonim), kata-kata yang serupa (sinonim), dan sebagainya. Artinya, siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dalam permainan *Crossword Puzzle*. Ini membantu mereka mempelajari kosakata yang terkait dengan perlawanan kata atau persamaan. Ini secara tidak langsung meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Nurhayati, "Penggunaan Media Crossword Puzzle Dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas Ii Sdn 2 Jurang Jaler," Skripsi, 2016.

<sup>20</sup> Deni Tri Hartati, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Metode Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Pada Anak Tunarungu Kelas 6 SD Di SLB PGRI Trimulyo Jetis Bantul," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

Dari pemahaman tersebut, disimpulkan bahwa guru memakai media *Crossword Puzzle* untuk menyajikan sejumlah pertanyaan atau frasa kepada siswa untuk membantu mereka mengisi kotak kosong yang telah dirancang secara khusus. Selain itu, hasil jawaban dihubungkan dengan huruf-huruf yang saling terkait, yang mengarah ke berbagai kotak jawaban. Selain itu, teknik pembelajaran ini memiliki potensi untuk menumbuhkan kebiasaan baru serta perspektif baru tentang perbaikan diri.

#### **b. Keunggulan dan Kelemahan Media *Crossword Puzzle***

Salah satu keunggulan dari media *Crossword Puzzle* adalah bahwa itu lebih mudah untuk diajarkan, membantu siswa mengasah kemampuan kognitif mereka, dan meningkatkan kejelian dan ketelitian mereka dalam menjawab pertanyaan. Kelemahan dari media *Crossword Puzzle* ialah bahwa tiap jawaban teka-teki silang huruf harus diberikan secara berkesinambungan. Jika siswa kesulitan menjawab pertanyaan, kebingungan tersebut dapat mempengaruhi jawaban keseluruhan karena keterkaitan huruf-huruf dengan pertanyaan yang sulit dijawab.

Metode pembelajaran *Crossword Puzzle* mempunyai sejumlah keunggulan serta kelemahan. Sejumlah poin berikut yang mencerminkan keunggulan serta kelemahan dari metode ini:<sup>21</sup>

1. Keunggulan :
  - a. Mendorong siswa untuk lebih intens dalam belajar.
  - b. Mampu mendorong perkembangan kemandirian siswa.
  - c. Memperluas pemahaman siswa dalam pembelajaran.
  - d. Membina tanggung jawab dan disiplin siswa.

---

<sup>21</sup> Edah Jubaedah, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle," *Pendidikan*, 2014, 97–104.

- e. Menyediakan wadah untuk persaingan sehat antar siswa.
  - f. performa belajar cenderung tahan lama sesuai dengan minat belajar.
2. Kelemahan :
- a. Siswa dapat cenderung mengikuti tugas orang lain.
  - b. Orang lain mengerjakan tugas siswa.
  - c. Pemberian tugas *Crossword Puzzle* yang terlalu sering dapat menimbulkan kebosanan.
  - d. Tanpa panduan yang rinci, hasil usaha siswa dapat melenceng dari tujuan yang diinginkan.

Dengan kata lain, keuntungan dari media pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan membantu mereka mengembangkan tanggung jawab serta mandiri dalam pembelajaran. Namun, kelemahan dari media ini adalah siswa dapat merasa bingung dan kesulitan saat tidak dapat menjawab beberapa soal, sehingga mereka perlu mencari bantuan dari orang lain untuk menyelesaikannya.

Dari pandangan yang telah disampaikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kekurangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* masih bisa diatasi atau dikurangi. Sebelum aktivitas belajar dimulai, siswa dapat menyiapkan diri dengan belajar terlebih dahulu, sehingga mereka memiliki pemahaman atau penguasaan materi sebelum guru memberikan penjelasan.

### **c. Langkah – Langkah Penggunaan Media *Crossword Puzzle***

Tata cara pengaplikasian *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dalam pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Reza Arfianda, “Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar” 2, no. 3 (2023): 13–22,

1. Tulislah kata-kata kunci, terminology yang terkait dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.
2. Gambarkan suatu kerangka yang dapat diisi dengan pilihan kata-kata yang telah dipilih.
3. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijawab dengan kata – kata yang telah dibuat atau pertanyaan yang mengarah kepada kata – kata tersebut.
4. Bagikan teka-teki ini kepada siswa
5. Tentukan tenggat waktu pengerjaan teka – teki silang.
6. Siswa dinilai secara individu berdasarkan hasil pengerjaan mereka.

Prosedur permainannya dapat diuraikan sebagai berikut:<sup>23</sup>

1. Peneliti menjelaskan materi tentang permasalahan kehidupan sosial budaya.
2. Menyusun istilah kunci, terminologi, atau nama-nama yang terhubung dengan bahan pelajaran.
3. Menyusun kerangka yang bisa diisi dengan kata-kata yang sudah dipilih.
4. Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya terkandung dalam kata-kata yang telah dibuat.
5. Memberikan selembar teka-teki silang kepada disetiap siswa.
6. Menetapkan tenggat waktu untuk pengerjaan teka-teki
7. Setelah jangka waktu yang telah ditetapkan berakhir, mengumpulkan hasil pengerjaan.
8. Mengevaluasi hasil kerja dan memberikan apresiasi untuk siswa yang menyelesaikannya dengan cepat serta tepat.

---

<https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.773>.

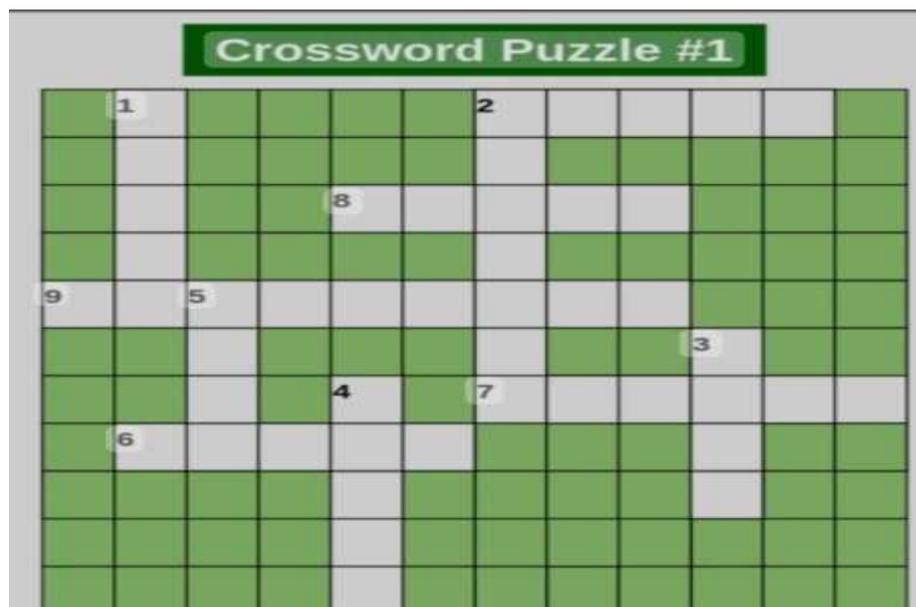
<sup>23</sup> Pancahadi Siswasusila, "Implementasi Cooperative Learning Melalui Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa," *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School* 1, no. 2 (2017): 89–104, <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v2i1.1848>.

Untuk melaksanakan kegiatan ini, diperlukan persiapan bahan yaitu kertas HVS, penggaris, pulpen, dan penghapus. Siswa kemudian diminta untuk membuat teka-teki silang secara individu dalam batas akhir yang telah ditentukan.

Dari perspektif di atas, kesimpulannya bahwa pemakaian media *Crossword Puzzle* pada pembelajaran materi Bab 4 "Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya" dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi menarik, kreatif, dan memberikan kesenangan, sehingga siswa tidak mengalami kebosanan atau kejenuhan.

**Gambar 2.1**

**Media *Crossword Puzzle***



## **2. Motivasi Belajar**

### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi siswa memainkan peran krusial dalam menentukan keberhasilan belajar mereka. Siswa yang mempunyai Motivasi belajar yang tinggi umumnya berdampak pada pencapaian yang lebih baik, sedangkan siswa dengan motivasi belajar yang rendah dapat mengalami kesulitan dalam meraih prestasi yang optimal.

Motivasi, dalam konteks ini, mencakup semangat dan usaha siswa dalam berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.

Motivasi rendah dapat mengakibatkan kurangnya semangat atau usaha untuk berkontribusi dalam aktivitas belajar, dan hal ini tentu saja bisa memengaruhi performa yang dituju. Istilah "motivasi" sering digunakan untuk menjelaskan parameter yang menguatkan atau mengarahkan pada perilaku kompleks. Para ahli sepakat bahwa motivasi berkaitan erat dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku seseorang. Terdapat dua jenis faktor motivasi utama: intrinsik serta ekstrinsik. Faktor intrinsik melibatkan hasrat serta keinginan internal untuk sukses, serta dorongan untuk memenuhi keperluan, harapan, dan cita-cita. Di sisi lain, faktor ekstrinsik melibatkan penghargaan dari luar, kondisi lingkungan yang mendukung, serta kegiatan yang menarik dan menyenangkan.

Motivasi untuk belajar dapat dipicu oleh dorongan internal, seperti keinginan untuk meraih keberhasilan, dan faktor eksternal, seperti penghargaan atau kegiatan pembelajaran yang menarik. Dalam konteks pembelajaran, motivasi mendorong siswa untuk mengubah perilaku mereka. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan merangsang minat siswa dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar.<sup>24</sup>

Proses pembelajaran motivasi dianggap sebagai komponen dinamis yang sangat krusial. Siswa yang tidak mencapai tingkat prestasi yang optimal seringkali bukan diakibatkan oleh kapabilitas yang minim, melainkan mungkin karena kurangnya semangat untuk belajar, sehingga mereka tidak berusaha memaksimalkan potensi mereka. Dalam beberapa kasus, elemen motivasi dapat terlupakan dalam proses

---

<sup>24</sup> Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar."

pembelajaran tradisional yang menerapkan pendekatan ekspositori, di mana guru cenderung memaksa siswa untuk menerima informasi tanpa mempertimbangkan minat dan motivasi siswa.

Perspektif mutakhir terhadap proses pembelajaran menekankan peranan motivasi sebagai unsur kunci untuk merangsang keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam aktivitas belajar. Hamzah B. Uno mengembangkan teori motivasi belajar yang membagi motivasi menjadi dua kategori utama: intrinsik serta ekstrinsik, yang keduanya berdampak pada perubahan sikap. Teori ini menyoroti beberapa parameter atau karakteristik dalam masing-masing kelompok motivasi:

**Motivasi Intrinsik:**

- (a) Hasrat serta keinginan untuk berhasil.
- (b) Motivasi serta kebutuhan untuk belajar.
- (c) Harapan dan cita-cita masa depan.

**Motivasi Ekstrinsik:**

- (d) Adanya penghargaan dalam belajar.
- (e) Adanya kemauan untuk belajar.
- (f) Adanya lingkungan belajar yang menyenangkan.

Dengan memahami dan mengakomodasi kedua jenis motivasi ini, diharapkan mampu membentuk suasana pembelajaran yang mendukung serta merangsang minat siswa, sehingga mereka dapat mencapai potensi belajar mereka secara maksimal.<sup>25</sup>

**b. Prinsip – Prinsip Motivasi Belajar**

---

<sup>25</sup> Dewi Rakhmawati, "Teams Games Tournament (Tgt): Improve Motivation of Studying Social Study Elementary School Students," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 2, no. 2 (2018): 17, <https://doi.org/10.20961/jdc.v2i2.26278>.

Motivasi memegang peran taktis dalam proses belajar seseorang. Tidak mungkin ada aktivitas belajar tanpa dorongan, dan untuk memaksimalkan peran motivasi pada pendidikan, landasan motivasi dalam konteks pembelajaran perlu dipahami dan diterapkan. Berikut beberapa landasan yang memacu belajar:

### **1. Motivasi sebagai Sumber Penggerak:**

Motivasi adalah pendorong utama yang mendorong aktivitas belajar. Individu harus memiliki dorongan internal atau eksternal yang mendorongnya untuk belajar. Minat, sebagai kecenderungan psikologis untuk menyukai suatu hal, juga memainkan peran penting dalam motivasi. Motivasi dianggap sebagai kekuatan penggerak yang menimbulkan seseorang untuk terlibat dalam proses belajar.

### **2. Peran Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik:**

Dalam konteks kebijakan pengajaran, guru lebih cenderung memberikan Motivasi intrinsik, yang timbul dari dalam individu itu sendiri, berbeda dengan motivasi ekstrinsik yang bersumber dari faktor-faktor eksternal. Pemberian motivasi ekstrinsik kepada siswa yang malas belajar dapat membantu merangsang keinginan belajar. Namun, terlalu banyak ketergantungan pada motivasi ekstrinsik dapat mengakibatkan anak-anak bergantung pada penghargaan dari luar, sementara motivasi intrinsik lebih berfokus pada dorongan dan keinginan internal untuk belajar.

### **3. Pujian Lebih Efektif dari pada Hukuman:**

Motivasi melalui pujian dianggap lebih efektif daripada hukuman. Meskipun hukuman kadang-kadang diperlukan untuk memicu semangat belajar, memberikan penghargaan berupa pujian memiliki dampak yang lebih

positif. Pujian tidak hanya memberikan pengakuan atas hasil kerja, tetapi juga mendorong individu untuk meningkatkan prestasinya.

#### **4. Motivasi Berkaitan dengan Kebutuhan Belajar:**

Motivasi erat kaitannya dengan kebutuhan belajar. Memberikan apresiasi kepada orang lain untuk hasil kerjanya dapat menjadi sumber dorongan yang intens, mendorong seseorang untuk terus meningkatkan performanya..

#### **5. Memupuk Optimisme dalam Belajar:**

Motivasi dapat menginspirasi optimisme saat proses belajar. Siswa yang termotivasi memiliki keyakinan bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas-tugas belajar mereka dengan baik. Mereka melihat nilai dari kegiatan belajar dan percaya bahwa hasilnya akan bermanfaat, baik pada periode waktu yang singkat maupun yang lebih lama.

Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip motivasi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, memotivasi, dan merangsang minat siswa, sehingga mereka dapat mencapai potensi belajar mereka dengan optimal.

#### **c. Bentuk – Bentuk Motivasi Belajar**

Menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar dapat dilakukan melalui berbagai bentuk dan cara. Berikut beberapa di antaranya:

##### **1. Memberi Angka**

Memberikan nilai atau angka pada kegiatan belajar dapat menjadi motivasi bagi sebagian besar siswa. Namun, penting bagi guru untuk memastikan bahwa nilai tersebut terkait dengan pemahaman konsep dan tidak hanya menjadi tujuan akhir. Guru perlu mengaitkan nilai dengan pemahaman

konsep yang lebih mendalam.

## 2. Hadiah

Pemberian hadiah dapat dijadikan sebagai pendorong motivasi, tetapi perlu diingat bahwa tidak semua siswa akan terdorong oleh hadiah yang sama. Penting untuk memilih hadiah yang sesuai dengan minat dan kemampuan siswa.

## 3. Saingan atau Kompetisi

Persaingan, baik dalam tingkat individu ataupun kelompok, bisa meningkatkan semangat belajar siswa. Persaingan sehat dapat mendorong siswa untuk mencapai prestasi lebih baik.

## 4. *Ego-Involment*

Menciptakan kesadaran pada siswa tentang esensialnya tugas sebagai rintangan dapat meningkatkan motivasi. Siswa akan berupaya dengan keras untuk meraih pencapaian yang luar biasa sebagai lambang kebanggaan diri.

## 5. Memberi Ulangan

Memberikan ulangan dengan cara yang sesuai kebutuhan siswa dapat menjadi sumber motivasi. Namun, perlu dihindari memberikan ulangan terlalu sering agar tidak menjadi rutinitas yang membosankan.

## 6. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil belajar, khususnya bila ada perkembangan, dapat membuat siswa terus belajar. Kesadaran bahwa ilustrasi performa belajar naik dapat menjadi motivasi yang kuat.

## 7. Pujian

Memberikan apresiasi kepada siswa yang sudah menyelesaikan tugas

dengan tepat dapat memberi dukungan dan motivasi positif.

#### 8. Hukuman

Hukuman dapat menjadi motivasi jika diberikan dengan bijak. Penting bagi guru untuk memahami dasar hukuman dan menggunakannya dengan efektif.

#### 9. Hasrat Untuk Belajar

Gairah dan niat untuk belajar secara sukarela bisa menjadi dorongan yang kuat. Kesadaran diri untuk belajar sebab keinginan sendiri memberikan dorongan internal yang positif.

#### 10. Minat

Minat yang sesuai dengan materi pembelajaran dapat menjadi sumber motivasi utama. Dengan memanfaatkan minat siswa, proses belajar dapat menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

### **d. Peranan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran**

Pembelajaran ialah suatu aktivitas yang mengikutsertakan individu secara fisik serta mental. Keberhasilan dalam aktivitas belajar tidak dapat tercapai tanpa dorongan kuat, baik itu berasal dari individu atau faktor eksternal. Berikut adalah beberapa contoh bagaimana motivasi memainkan peran penting dalam proses pembelajaran:

- 1) Motivasi berfungsi sebagai kekuatan penggerak atau motor utama dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Dalam konteks ini, motivasi mendorong siswa untuk terlibat dalam proses belajar, mengandalkan sumber motivasi baik dari internal maupun eksternal dalam menjalankan aktivitas belajar.

- 2) Partisipasi motivasi melibatkan penetapan sasaran aktivitas belajar. Motivasi dan tujuan saling terkait; tanpa adanya tujuan, motivasi tidak akan muncul. Oleh karena itu, motivasi sangat krusial untuk memperoleh performa pembelajaran yang diinginkan. Motivasi membantu siswa menemukan arah serta kegiatan yang harus dilaksanakan untuk memperoleh tujuan tersebut.
- 3) Motivasi memainkan peran dalam memandu siswa dalam membuat pilihan terkait kegiatan pembelajaran. Siswa dibantu oleh motivasi dalam mengidentifikasi langkah-langkah yang perlu diambil guna memperoleh tujuan mereka.
- 4) Kontribusi motivasi internal serta eksternal dalam pembelajaran berbeda. Motivasi internal umumnya berasal dari diri siswa sendiri, sementara motivasi eksternal seringkali berasal dari guru atau lingkungan.
- 5) Hasil prestasi pembelajaran dapat diatribusikan pada peran motivasi. Tingkat prestasi belajar seringkali sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi pembelajaran. Prestasi belajar yang kurang baik sering kali dikaitkan dengan motivasi yang rendah.

#### **e. Indikator Motivasi Belajar**

Indikator motivasi dapat digunakan untuk mengetahui apakah seseorang memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi. Ini karena indikator berfungsi sebagai alat ukur untuk mengukur bagaimana siswa memanfaatkan motivasi belajarnya. Di bawah ini adalah indikator motivasi belajar yang akan sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk mengungkap masalah penelitian ini, parameter motivasi belajar hendak dipakai untuk membuat rangkaian instrumen

angket. Menurut para ahli, faktor-faktor berikut merupakan indikator motivasi belajar:

Menurut Ekawarna motivasi belajar mencakup dua dimensi, yakni motivasi inheren serta motivasi asing, dengan parameter yang dapat dikenali sebagai berikut:<sup>26</sup>

1. Mampu menunjukkan keaktifan dalam belajar: Siswa dapat menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti berdiskusi, bertanya, atau berinteraksi dengan materi pelajaran.
2. Bersungguh – sungguh mengerjakan tugas: Siswa menunjukkan kesungguhan dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas – tugas pembelajaran yang diberikan.
3. Ulet menyikapi berbagai cobaan serta kesulitan apapun: Siswa tetap gigih dan tekun mengatasi tantangan serta kesulitan yang muncul selama proses pembelajaran.
4. Mendapatkan informasi dari guru: Siswa aktif mencari informasi dan pengetahuan dari guru sebagai sumber pembelajaran yang dapat diandalkan.
5. Memiliki umpan balik: Siswa menerima umpan balik dan kritik dengan baik sebagai sarana untuk perbaikan diri dalam proses belajar.
6. Memiliki penguatan: Siswa mendapatkan dorongan positif atau penguatan dalam bentuk apresiasi, pengakuan, atau insentif lainnya, yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

Indikator motivasi belajar ini dapat menjadi landasan untuk menyusun kisi-kisi

---

<sup>26</sup> Nababan, “Penerapan Model Pembelajaran ARIAS Terintegratif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MIA 1 SMA 6 Negeri 6 Kota Jambi,” *Universitas Jambi*, 2014.

instrumen angket dalam penelitian. Dengan memahami faktor-faktor motivasi intrinsik dan ekstrinsik, penelitian dapat mengidentifikasi sejauh mana siswa memiliki motivasi belajar yang memadai dan memahami peran masing-masing faktor motivasi dalam konteks pembelajaran.

menurut susanto memaparkan parameter motivasi belajar seperti berikut:<sup>27</sup>

1. Lama kegiatan mengindikasikan seberapa lama siswa menunjukkan minat terhadap proses pembelajaran.
2. Frekuensi aktivitas; dalam waktu khusus berapa kali aktivitas dilaksanakan.
3. Persistensi; berada pada suatu tujuan.
4. Ketabahan; Mampu mengatasi kesulitan.
5. Devosi; Suatu dedikasi untuk memperoleh tujuan..
6. Tingkat kerinduan; (Keinginan, perencanaan, keyakinan, serta tujuan yang baik dapat dicapai melalui upaya dan pelatihan yang selesai.
7. Tingkat keterampilan eksekusi atau item dan hasil yang diperoleh dengan latihan, sejauh mana, keberhasilannya, serta apakah nyaman atau tidak.
8. Orientasi mentalnya terhadap tindakan yang bersifat objektif (baik atau buruk), bersifat positif atau negatif.

Menurut Hamzah, ada enam ciri khas keinginan belajar, yakni:<sup>28</sup>

1. Terdapat keinginan yang tidak pernah surut untuk berkembang.
2. Terdapat kecemasan serta keperluan untuk belajar.
3. Terdapat harapan dan keinginan untuk masa depan.

---

<sup>27</sup> Deviliana Rantetampang, Muh. Arifin Ahmad, and Wahira, "Analisis Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Sma Pelita Rantepao," *Unm*, no. 2 (2021).

<sup>28</sup> Silvani Ali, Usman Moonti, and Irwan Yantu, "Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 2 (2022): 1553, <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.1553-1560.2022>.

4. Ada penghargaan dalam pembelajaran yang sukses.
5. Terdapat lingkungan belajar yang sangat baik.

Menurut Tyas motivasi belajar ada 5 indikator, yaitu:<sup>29</sup>

1. Kesenangan dan ketertarikan.
2. Minat serta perhatian.
3. Keterlibatan aktif dan motivasi untuk meraih prestasi.
4. Semangat dalam belajar.
5. Keinginan kuat untuk memahami.

Maka aktivitas belajar tinggi, keinginan mencapai keberhasilan, ketekunan menghadapi kesulitan, lingkungan belajar yang mendukung, dan kecenderungan untuk bekerja mandiri adalah indikator motivasi belajar yang memiliki keunggulan masing-masing, dalam penelitian ini alat ukur untuk motivasi belajar menggunakan kuesioner yang berisi mengenai ketekunan, ketahanan dalam menyikapi kesulitan, minat serta daya fokus dalam belajar, pencapaian prestasi, serta kemandirian dalam pembelajaran.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Setiap orang yang melakukan sesuatu, termasuk kegiatan belajar ingin mempunyai perolehan belajar yang baik. performa belajar siswa didefinisikan sebagai pencapaian tujuan pendidikan siswa sepanjang aktivitas pembelajaran, yang berarti bahwa prestasi belajar siswa mengubah dan mengubah tingkah laku mereka. Rusman menyatakan bahwa pengalaman yang dialami siswa dalam yang menghimpun aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif disebut sebagai hasil belajar.

---

<sup>29</sup> Jurnal Pendidikan et al., "Kamus Besar Bahasa Indonesia / Departemen Pendidikan Nasional," *Gramedia Pustaka Utama* 4 (2008): 70–75.

Artinya, pencapaian akademis siswa dipengaruhi oleh kapabilitas siswa serta mutu pengajaran yang diberikan.<sup>30</sup> Mutu pengajaran mencakup kredibilitas serta kompetensi guru. Ini berarti bahwa guru harus mempunyai kompetensi dasar dalam aspek kognitif (intelektual), sikap (afektif), serta perilaku (psikomotorik) untuk menentukan seberapa baik siswa belajar. Dengan kata lain, hasil belajar ialah produk dari keterlibatan antara belajar serta mengajar.<sup>31</sup>

Enam tipe perilaku kognitif, ialah:

- 1) Pengetahuan mencakup penerimaan dan pengingatan informasi seperti fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode yang diperoleh selama pembelajaran.
- 2) Pemahaman, melibatkan keterampilan dalam menangkap makna serta arti dari materi pembelajaran..
- 3) Implementasi, melibatkan kapabilitas mengaplikasikan metode serta kaidah untuk menyelesaikan masalah nyata dan baru, seperti menerapkan prinsip-prinsip tertentu.
- 4) Analisis, melibatkan pemisahan suatu kesatuan menjadi komponen-komponen, sehingga memungkinkan pemahaman mendalam terhadap struktur keseluruhan. Sebagai contoh, memecah masalah menjadi bagian yang lebih kecil.
- 5) Sintesis, melibatkan kapabilitas untuk membuat pola baru, seperti keterampilan menyusun program.

---

<sup>30</sup> Shofiatus Nikmah, Harto Nuroso, and Fine Reffiane, "Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantu Media Pop- Up Book Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2019): 264, <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17920>.

<sup>31</sup> R. Roihah, "Peningkatan Hasil Belajar Ips Menerapkan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Kelas Iv Sd Pontianak Tenggara," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan* 6, no. 5 (2017): 214838.

- 6) Evaluasi, melibatkan kapabilitas untuk membentuk perspektif mengenai suatu hal berlandaskan kriteria tertentu, seperti kemampuan menilai hasil ulangan.

Selaras dengan definisi di atas, hasil belajar didefinisikan sebagai kapabilitas yang siswa punya sesudah melaksanakan pengalaman belajar. Aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik termasuk dalam kemampuan ini. Kegiatan evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan data dapat dipakai untuk menghitung performa belajar, yang memperlihatkan tingkat kapabilitas siswa dalam memperoleh tujuan pembelajaran.

#### **b. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor jasmani serta rohani siswa, yang berhubungan dengan masalah kesehatan fisik siswa, dan lingkungan siswa termasuk dalam kelompok faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan kata lain, lingkungan siswa dan kemampuan mereka mempengaruhi hasil belajar mereka. Menurut Nana Sudjana, perubahan kemampuan siswa sesudah aktivitas belajar disebut hasil belajar. Penguasaan kognitif siswa, ialah komponen penguasaan, dapat dipengaruhi oleh hasil belajar mereka. Siswa yang memiliki pemahaman yang kuat dan bakat dalam bidang yang mereka pelajari akan memiliki lebih banyak kesempatan untuk belajar dibandingkan dengan siswa yang hanya memiliki pemahaman atau bakat dalam bidang yang mereka pelajari.<sup>32</sup>

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yakni:<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Umi Safa'ah, "Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Model Mind Map Kelas V Sdi Al Azhar Pontianak," Skripsi 2, no. 1 (2013): 545–55, <https://www.slideshare.net/ALBICEE/lambar-observasi-siswa-50178674>.

<sup>33</sup> A Asiah, Zainuddin, and Tahmid Sabri, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Di Kelas Ii," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 4, no. 6 (2015): 1–12,

## 1) Faktor Internal

- a. Faktor Fisiologi biasanya meliputi kondisi fisik berupa kesehatan yang baik, tidak lelah atau capek, tidak memiliki cacat jasmani, sebagainya. Bagaimana siswa menerima pelajaran dapat dipengaruhi oleh hal-hal ini.
- b. Faktor Psikologi: Karena kondisi psikologi setiap siswa berbeda-beda, hasil belajar mereka dipengaruhi oleh hal ini. Beberapa faktor psikologi termasuk intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, daya nalar, dan kognitif.

## 2) Faktor Eksternal

- a. Faktor Lingkungan berpotensi memengaruhi prestasi belajar. Hal ini mencakup kondisi fisik serta sosial di sekitar individu. Misalnya, faktor alamiah seperti suhu dan kelembapan.
- b. Faktor Instrumen melibatkan unsur-unsur disusun dan digunakan sesuai dengan pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Ini diharapkan berperan sebagai sarana mencapai tujuan pembelajaran dengan melibatkan kurikulum, fasilitas, dan peran guru.

Artinya banyak faktor internal dan eksternal yang memengaruhi hasil belajar siswa yang buruk. Faktor-faktor ini sangat memengaruhi usaha siswa untuk mencapai hasil belajar mereka dan dapat membantu menjalankan aktivitas proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Dari temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor tersebut berdampak pada proses belajar siswa, yang kemudian memengaruhi hasil belajar

mereka. Hasil belajar siswa yang tinggi atau rendah terkait dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

### **c. Penilaian Hasil Belajar**

Tugas utama guru adalah menilai hasil pembelajaran siswa sebagai hasil logis dari aktivitas belajar yang dilaksanakan. Lebih tepatnya, guru harus menetapkan tujuan pembelajaran untuk menentukan keberhasilan aktivitas belajar, yang dapat dikuantifikasikan dari kapabilitas siswa dalam memahami materi yang diberikan melalui kegiatan penilaian.

Dalam Peraturan No. 21/2022 Kemendikbudristek yang menetapkan norma penilaian untuk pendidikan anak usia dini, dasar, dan menengah, sebagai bagian dari norma penilaian Kurikulum Merdeka, penilaian prestasi belajar peserta didik termasuk:

- 1) Perumusan tujuan penelitian
- 2) Pemilihan atau pengembangan alat penilaian.
- 3) Penyelenggaraan penilaian.
- 4) Pengolahan dan pelaporan hasil penilaian.
- 5) Laporan hasil penilaian.

Model evaluasi kurikulum merdeka dengan penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif digunakan pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, serta pendidikan menengah. Evaluasi sumatif dilaksanakan di sekolah dasar serta menengah untuk memonitor dan memperbaiki proses belajar-mengajar serta menilai pencapaian target pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah Untuk mengevaluasi prestasi akademis siswa sebagai dasar penentuan promosi ke jenjang berikutnya serta kelulusan sekolah.dalam penentuan hasil belajar menggunakan

materi Bab 4 Pemberdayaan Masyarakat pada subbab “Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya”. Kisi – kisi soal bisa dilihat pada lampiran penelitian.

### **B. Perspektif Teori Dalam Islam**

Agama dan kehidupan beragama telah tumbuh dan berkembang sejak zaman awal kebudayaan manusia, menjadi bagian integral dari kehidupan sosial-budaya manusia pada tahap awal. Ini berarti bahwa kecenderungan dan keinginan yang berbeda ada dalam diri manusia, secara individu ataupun kelompok, yang membentuk sistem budaya tertentu dalam lingkungan tertentu. Sistem budaya ini muncul Sebagai konsekuensi dari usaha manusia untuk memenuhi keinginan dan dorongan mereka serta memenuhi kebutuhan hidup.sama-sama sesuai dengan lingkungannya.

Agama (kehidupan beragama) dan kehidupan budaya manusia berasal dari sumber yang sama, yakni potensi fitrah manusia. Keduanya tumbuh bersama secara integral dalam pengalaman kehidupan manusia, membentuk sistem budaya serta peradaban dalam suatu masyarakat atau bangsa. Tetapi, agama mempunyai sifat dasar "ketergantungan dan kepasrahan", sedangkan kehidupan budaya memiliki sifat dasar "daulat". Kebudayaan serta agama saling mempengaruhi karena keduanya adalah nilai dan simbol. Agama ialah simbol pengabdian kepada Tuhan, serta kebudayaan ialah simbol nilai agama.<sup>34</sup>

Wahyu adalah sumber agama (Islam), yang memiliki standarnya sendiri. Karena normatif, cenderung tetap, sementara budaya, sebagai hasil karya manusia, terus berkembang dan berubah seiring waktu. Budaya Islam, dengan dasar pada

---

<sup>34</sup> Landy Trisna Abdurrahman, “Dialektika Islam Dan Budaya: Studi Kasus Problematika Islam Dan Permasalahan Sosial Politik,” *IN RIGHT: Jurnal Agama Dan Hak Azazi Manusia* 10, no. 1 (2023): 129, <https://doi.org/10.14421/inright.v10i1.2920>.

nilai-nilai al-Qur'an dan Hadis, tetap mengalami evolusi. Kedua, selama perkembangan, budaya Islam banyak dipengaruhi oleh budaya lokal yang lebih dulu berkembang di semenanjung Arab, sehingga budaya Islam mengalami akulturasi dengan budaya lokal tersebut. Tetapi, perkembangan kebudayaan menurut Islam terbatas pada nilai terbatas, bukan nilai bebas. Berikut ayat Al-Qur'an yang membahas tentang Kebudayaan dan Sosial.

a. Kebudayaan

Hal ini didukung dengan firman Allah subhanahu wa ta'ala dalam Surah Al-Hujurat:13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَىٰ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ  
خَبِيرٌ

Artinya :

*“Wahai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari laki-laki dan perempuan dan Kami menjadikan kamu bangsa dan puak supaya kamu berkenalan, sesungguhnya semulia - mulia kamu di sisi Allah ialah orang yang bertakwa di antara kamu.”* (Quran, surah Al-Hujurat:13).

Konsep Islam mengatakan bahwa kebudayaan harus didasarkan pada ajaran agama. Agama Islam adalah agama yang didasarkan pada Wahyu yang disampaikan Allah kepada umat manusia melalui perantara Malaikat Jibril dan tugas kerasulan yang diemban oleh Nabi Muhammad. Sebagai wahyu, Islam tidak termasuk dalam budaya, tetapi berfungsi sebagai pendorong untuk munculnya budaya yang diridhai Allah. Ajaran Islam harus menjadi dasar dari kebudayaan yang diciptakan umat manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Berbagai istilah, seperti millah, ummah, hadarah, at-tahaqofah, tamaddun, adab, dan lain-

lain, dikaitkan dengan kebudayaan dalam pandangan ajaran Islam, dengan tujuan utama untuk merujuk pada kebudayaan masyarakat Islam. Kebudayaan Islam mengutamakan keseimbangan antara aspek material dan spiritual, dan tujuan hidup adalah dunia ini dan akhirat.

#### b. Sosial

Hal ini didukung dengan firman Allah SWT dalam surah Ibrahim,14:1

الرَّاٰ كِتٰبًا اَنْزَلْنٰهُ اِلَيْكَ لِتُخْرِجَ النَّاسَ مِنَ الظُّلُمٰتِ اِلَى النُّوْرِ ؕ يٰۤاٰدُن رَّبِّهِمْ اِلَى صِرٰطِ الْعَزِيْزِ الْحَمِيْدِ

Artinya :

*“Alif, laam raa. (Ini adalah) Kitab yang Kami turunkan kepadamu supaya kamu mengeluarkan manusia dari gelap gulita kepada cahaya terang benderang dengan izin Tuhan mereka, (yaitu) menuju jalan Tuhan yang Maha Perkasa lagi Maha Terpuji”.* (Q.S. Ibrahim, 14: 1).

Dalam hal ini, Al-Quran tidak menjadikan dirinya sebagai pelaku perubahan sosial ke arah kehidupan yang terpuji; sebaliknya, itu berfungsi sebagai petunjuk dan pemandu bagi manusia untuk berpartisipasi secara aktif dalam semua aspek kehidupan. Didasarkan pada al-Qur'an, jelas bahwa perubahan sosial yang diinginkan hanya dapat terjadi jika dua persyaratan utama terpenuhi: adanya nilai atau gagasan; dan adanya individu yang dapat mengadopsi dan mendorong orang lain untuk mengikutinya.

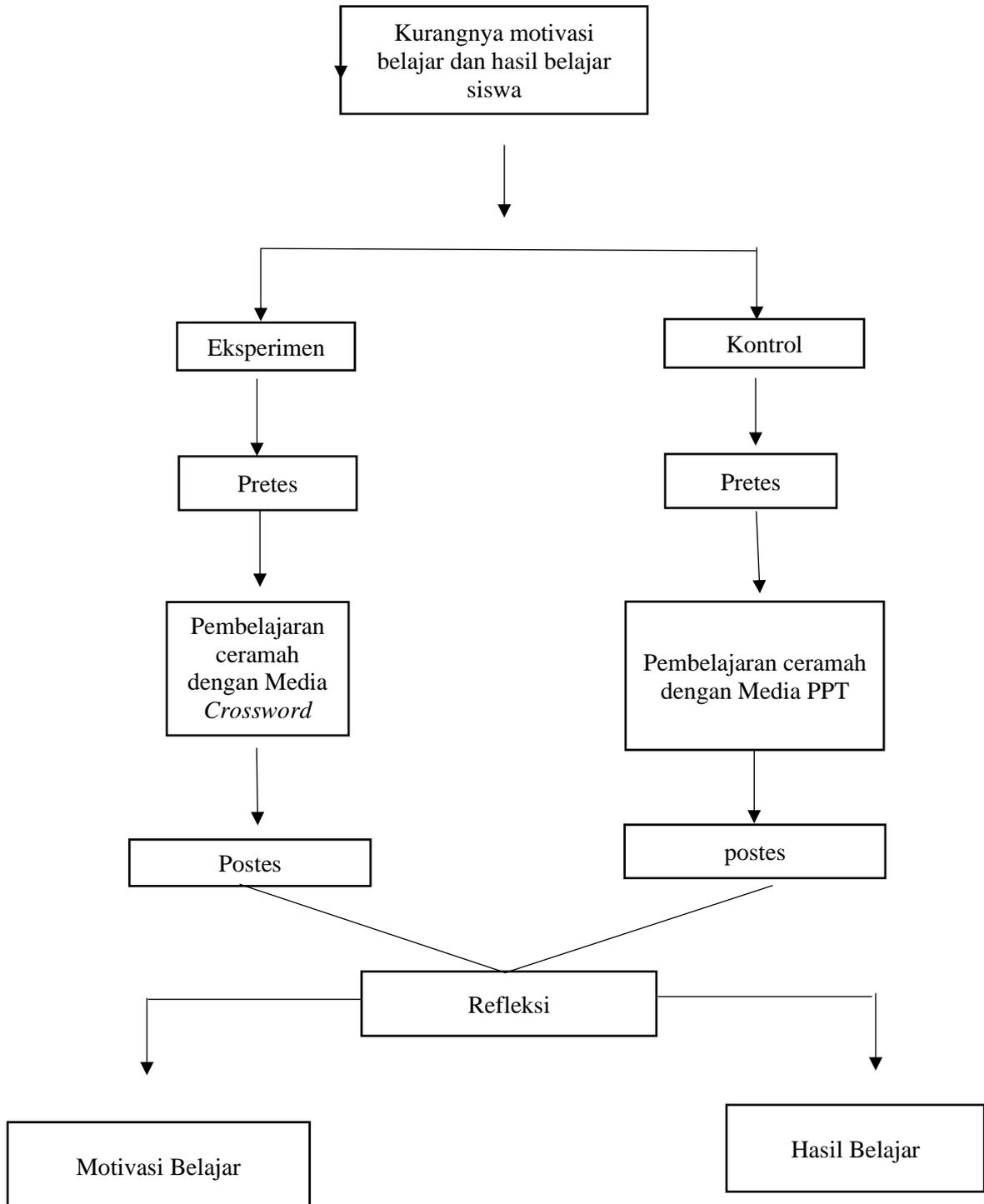
### C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan elemen yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Salah satu perantara yang dipakai dalam pelajaran Bab 4 "Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya" adalah crossword puzzle. Semakin mudah siswa memahami materi pelajaran, semakin baik hasil belajar siswa kelas

VII di MTsN 2 Kota Kediri. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dianggap sesuai untuk BAB 4 "Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya" adalah *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran. Penerapan strategi ini menunjukkan penanaman sikap kepada anak. Diharapkan prestasi belajar siswa dapat meningkat secara signifikan daripada sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Para murid mengalami kejenuhan karena menganggap materi Bab 4 "Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya" adalah pelajaran yang membosankan karena pembelajarannya yang monoton. Salah satu metode untuk memikat perhatian para murid dalam proses pembelajaran mengenai Bab 4 "Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya" adalah dengan menggunakan media Pembelajaran yang memfokuskan pada siswa dan tidak berfokus pada guru. Salah satu metode pengajaran yang bisa diterapkan ialah permainan teka - teki silang. Dengan demikian, kerangka kerja kajian ini ialah :

**Tabel 2.1**

**Alur kerangka Berpikir**



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah respons awal terhadap rumusan masalah penelitian, dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, dan didasarkan pada teori relevan. Ini merupakan jawaban sementara sebelum diuji dengan data empiris. Hipotesis alternatif ialah pilihan hipotesis yang diuji dalam penelitian.

Berdasarkan penelitian yang relevan, kajian literatur, serta kerangka berfikir, hipotesis berikut dapat dirumuskan: Penggunaan *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran berdampak positif serta signifikan pada hasil belajar siswa kelas VII pada Bab 4 "Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya" di MTsN 2 Kota Kediri.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

$H_{01}$  = Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN2 Kota Kediri.

$H_{a1}$  = Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN2 Kota Kediri.

$H_{02}$  = Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTsN2 Kota Kediri.

$H_{a2}$  = Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTsN2 Kota Kediri.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

##### a. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, yang merupakan metode untuk menyelidiki dampak suatu tingkah laku terhadap individu dalam situasi yang terkendali. Objek dalam penelitian ini ialah pemakaian media pembelajaran *Crossword Puzzle* ( $X_1$ ) motivasi ( $Y_1$ ) serta hasil belajar ( $Y_2$ ).

##### b. Jenis Penelitian

Penelitian ini melakukan penelitian terhadap dua kelas, kelas eksperimen serta kelas kontrol. Kelas eksperimen menerima intervensi memakai *Crossword Puzzle*, sementara kelas kontrol diajarkan dengan ceramah. Proses penelitian ini melibatkan penggunaan pola desain penelitian quasi eksperimental jenis nonequivalent control group design. Seperti tabel dibawah,yaitu:

**Tabel 3.1**

**Rancangan Penelitian<sup>35</sup>**

Kelas	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	$O_1$	X	$O_2$
Kontrol	$O_3$	-	$O_4$

Keterangan:

X : Perlakuan (*treatment*) kelas D dengan model ceramah menggunakan media Crossword Puzzle

- :tidak diberlakukan *treatment* kelas F dengan model ceramah

---

<sup>35</sup> Ibid hal 3

menggunakan media PPT.

O1 : Pretest sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O2 : Posttest setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O3 : Pretest pada kelompok kontrol

O4 : Posttest pada kelompok kontrol

Tahapan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini mencakup hal-hal berikut.

1. Pilih dua kelompok subjek untuk diatur sebagai kelompok eksperimen serta kelompok kontrol.
2. Melakukan tes awal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
3. Memberikan intervensi pada kelompok eksperimen dengan mengimplementasikan bahan ajar Crossword Puzzle.
4. Melakukan proses pembelajaran di kelompok kontrol dengan menerapkan metode ceramah yang disampaikan oleh guru.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle melakukan posttes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap hasil belajar

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di MTsN 2 Kota Kediri, yang beralamatkan di Jalan Sunan Ampel No.12, Ngronggo, Kec. Kota, Kota Kediri, Jawa Timur 64129. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024 / 2025. Alasan memilih lokasi di MTsN 2 Kota Kediri karena dalam observasi terdapat masalah motivasi belajar dan hasil belajar yang kurang.

### **C. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah ciri atau nilai yang dimiliki oleh individu, objek, atau kegiatan yang menjadi fokus penelitian, digunakan untuk menyimpulkan. Dengan kata lain, penelitian ini melibatkan variable terikat (dependen) dan variable bebas (independen). Variabel independen ialah variabel yang mempunyai pengaruh atau menyebabkan perubahan atau timbulnya variabel terikat (dependen). Pada kajian ini, media pembelajaran Crossword Puzzle ialah variable bebas (X), serta variable terikat yakni Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi hasil dari keberadaan variabel bebas (independen). Hasil belajar serta motivasi siswa adalah variabel terikat dalam penelitian ini (Y).

Berikut adalah operasional variabel pada penelitian ini:

#### 1. Variabel Independen

- a. Media Pembelajaran Crossword Puzzle:
- b. Operasionalisasi: Frekuensi penggunaan media pembelajaran crossword puzzle dalam satu periode pembelajaran

#### 2. Variabel Dependen:

- a. Motivasi Siswa:
  - 1) Operasionalisasi: Skor tingkat motivasi siswa yang diukur melalui kuesioner sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran crossword puzzle.
- b. Hasil Belajar Siswa:
  - 1) Operasionalisasi: Skor hasil belajar siswa yang diukur melalui ujian atau tes setelah penerapan media pembelajaran crossword puzzle.

## D. Populasi Dan Sampel

### a. Populasi

Populasi penelitian ini mencakup semua siswa kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri pada tahun pelajaran 2024/2025, yang berjumlah 484 siswa.

### b. Sampel

Menurut Sugiyono selain jumlah populasi, sampel juga merupakan bagian dari karakteristiknya. Metode pengumpulan dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu kelas VII D dan VII F yang memiliki nilai rata – rata ulangan harian yang hampir sama.

**Tabel 3.2**

**Data siswa kelas VII D dan VII F di MTsN 2 Kota Kediri**

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki - Laki	Perempuan	
VII D	12	18	30
VII F	13	17	30
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>3</b>	<b>60</b>

Kelas VII terdiri dari dua kelas, yakni kelas VII D dan kelas VII F. Oleh sebab itu, teknik pengumpulan sampel yang tidak terduga dipakai untuk memilih kelas eksperimen dan kontrol. Hasil undian dari kelompok eksperimen menghasilkan 30 siswa dari kelas VII D, sedangkan kelompok kontrol menghasilkan 30 siswa dari kelas VII F. Dengan demikian, jumlah total siswa di kelas VII adalah total 60 siswa.

## E. Data Dan Sumber Data

Pada pengumpulan sumber data, peneliti melaksanakan pengumpulan sumber data ada 2 wujud, yaitu:

### 1) Data Primer

Data primer secara khusus digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian

karena tipe serta sumber data dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari sumber utama, baik dari individu ataupun kelompok. Data primer dikumpulkan oleh penulis melalui metode survey dan juga metode observasi. Penelitian ini didapat dari kuesioner tentang motivasi belajar dan hasil belajar yang akan dilakukan di MTsN 2 Kota Kediri.

## **2) Data Sekunder**

Data penelitian yang diperoleh peneliti melalui perantara media disebut sebagai data sekunder. Data tambahan untuk data sekunder berupa jurnal, riset terdahulu, buku, dan dokumen / data yang terkait dengan penelitian ini.

## **F. Instrumen Penelitian**

Peneliti menggunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data kuantitatif, memastikan pengumpulan data yang terstruktur dengan karakteristik serta variabel objektif yang diinginkan. Dalam penelitian ini, lembar angket dipakai untuk mengukur minat belajar siswa dan soal tes, yang dikenal sebagai tes sebelum dan setelah tes, digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

### **1. Angket atau Kuesioner**

Angket dan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang motivasi variabel terikat ( $Y_1$ ) . Mereka juga mengandung indikator yang relevan dengan teori. Skala Likert adalah alat pengukuran yang dipergunakan untuk mengukur sikap dan pandangan dengan menyediakan opsi jawaban sebagai alternatif.

**Tabel 3.3**

**Skor Penilaian Skala Likert**

<b>No</b>	<b>Jawaban</b>	<b>Skor</b>
1	Sangat Setuju	4

2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Untuk menggunakan skala Likert, para responden harus mengisi angket dan Memilih tingkat skala yang cocok dengan situasi yang dihadapi. Peneliti memilih untuk menggunakan empat tingkatan skor karena mereka ingin mendapatkan jawaban dari responden yang bebas dari keraguan, sehingga peneliti mengharapkan responden dapat memilih antara setuju atau tidak setuju.

**Tabel 3.4**

**Indikator Motivasi Belajar**

No	Indikator	No Item
1	Aktivitas belajar yang tinggi	1,2,3,4,5
2	Tekun dalam mengerjakan tugas	6,7,8,9,10
3	Ulet dalam menghadapi ujian	11,12,13,14,15
4	Adanya informasi guru	16,17,18,19,20
5	Adanya umpan balik	21,22,23,24,25
6	Adanya penguatan	26,27,28,29,30

**2. Soal Tes**

Data nilai variabel terikat (Y2) hasil belajar siswa dikumpulkan melalui soal ujian. Penelitian melakukan tes sebelum (sebelum perlakuan) dan setelah (setelah perlakuan). Tes berbentuk pilihan ganda dengan dua puluh soal. Soal-soalnya tertulis dan dapat dijawab. Jawaban harus mencakup empat struktur: benar, paling benar, salah, dan pengecoh. Menunjukkan bahwa siswa mungkin tidak memahami materi jika mereka terkecoh dan tidak menemukan jawaban yang paling tepat. Penelitian ini menggunakan soal dalam materi Bab 4 Pemberdayaan Masyarakat,

subab “Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya”. Adapun tabel kategori kemampuan siswa dapat ditunjukkan sebagai berikut :

**Tabel 3.5**

**Kategori Penilaian Siswa**

<b>Klasifikasi</b>	<b>Kualifikasi Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
A	86 – 100	Sangat Baik
B	71 – 85	Baik
C	56 – 70	Cukup
D	41 – 55	Kurang
E	< 40	Sangat Kurang

**G. Validitas Dan Realibitas Instrumen**

**1. Uji Validitas**

Salah satu karakteristik yang menentukan hasil belajar yang baik adalah validitas, menurut Sudijono. Ditinjau dari dua perspektif, yakni dari perspektif keseluruhan tes itu sendiri serta dari perspektif setiap itemnya—untuk menentukan validitas dan ketepatan pengukuran suatu ujian. Menurut Taniredja, yang menyatakan bahwa kemampuan untuk mengukur serta menyampaikan data dari variabel yang diteliti menentukan validitas tes.

Dalam penelitian ini, validasi pertanyaan dilakukan oleh seorang validator, yakni Pak Hery Subianto, M.Pd. Setelah pertanyaan dianggap valid, kemudian diuji cobakan pada sekelompok responden yang berbeda tetapi mempunyai karakteristik yang sama.

Untuk menentukan validitas butir soal pada penelitian ini menggunakan SPSS 22.00 windows. Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika sig > dari signifikan 0,02. Dan jika sig < dari 0,02 maka dikatakan tidak valid.

**a. Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar**

Instrumen angket terdiri dari 30 pertanyaan yang mencakup 6 indikator motivasi belajar. Angket ini telah diujikan pada 32 siswa kelas VII C. Nilai r hitung diperoleh dari analisis data menggunakan aplikasi SPSS 22.00 untuk Windows, sedangkan nilai r tabel diambil berdasarkan  $\alpha = 0,02$ , sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,3061.

**Tabel 3.6**  
**Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar**

No	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,336	0,3061	VALID
2	0,404	0,3061	VALID
3	0,359	0,3061	VALID
4	0,422	0,3061	VALID
5	0,506	0,3061	VALID
6	0,358	0,3061	VALID
7	0,294	0,3061	VALID
8	0,443	0,3061	VALID
9	0,446	0,3061	VALID
10	0,311	0,3061	VALID
11	0,333	0,3061	VALID
12	0,404	0,3061	VALID
13	0,459	0,3061	VALID
14	0,386	0,3061	VALID
15	0,460	0,3061	VALID
16	0,325	0,3061	VALID
17	0,376	0,3061	VALID
18	0,260	0,3061	VALID
19	0,476	0,3061	VALID
20	0,607	0,3061	VALID
21	0,422	0,3061	VALID
22	0,452	0,3061	VALID
23	0,517	0,3061	VALID
24	0,488	0,3061	VALID
25	0,593	0,3061	VALID
26	0,523	0,3061	VALID
27	0,538	0,3061	VALID
28	0,87	0,3061	VALID
29	0,613	0,3061	VALID
30	0,587	0,3061	VALID

Berdasarkan data tersebut, seluruh pernyataan dalam angket minat belajar dinyatakan valid karena memenuhi ketentuan di mana  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel sebesar 0,02.

**b. Uji Validitas Instrumen Soal Hasil Belajar**

Instrumen ini terdiri dari 20 butir soal, yang datanya diolah menggunakan SPSS 22.00 for Windows. Data dinyatakan valid apabila nilai signifikan ( $\alpha$ ) 0,05, sehingga nilai  $r$  tabel adalah 0,361. Data dianggap valid jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dan nilai signifikan  $<$  0,05.

**Tabel 3.7**

**Uji Validitas Instrumen Soal Hasil Belajar**

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0.528	0.361	Valid
2	0.662	0.361	Valid
3	0.893	0.361	Valid
4	0.564	0.361	Valid
5	0.897	0.361	Valid
6	0.779	0.361	Valid
7	0.723	0.361	Valid
8	0.661	0.361	Valid
9	0.413	0.361	Valid
10	0.723	0.361	Valid
11	0.732	0.361	Valid
12	0.723	0.361	Valid
13	0.695	0.361	Valid
14	0.378	0.361	Valid
15	0.480	0.361	Valid
16	0.546	0.361	Valid
17	0.565	0.361	Valid
18	0.708	0.361	Valid
19	0.378	0.361	Valid
20	0.499	0.361	Valid

Berdasarkan tabel di atas, seluruh item dinyatakan valid karena koefisien yang dihasilkan lebih besar dari 0,361. Oleh karena itu, tidak perlu mengganti atau

menghapus pertanyaan

## 2. Uji Reabilitas

Reliabilitas didefinisikan sebagai tingkat keakuratan, ketepatan, atau ketelitian sebuah instrumen, menurut Mahmud. Reliabilitas adalah ukuran apakah alat konsisten dalam memberikan hasil pengukuran yang identik untuk objek yang diukur pada berbagai waktu. Arikunto menyatakan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah cukup”.

Reliabilitas instrumen diuji menggunakan metode *Alpha Cronbach* serta dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22.00 untuk Windows. Jika nilai sig  $>0,7$  berarti reliabilitas mencukupi (sufficient reliabilitas). Dan apabila nilai sig  $< 0,7$  berarti reliabilitas tidak mencukupi.

### a. Uji Reliabilitas Instrumen Angket Motivasi Belajar

Jika reliabilitas kurang dari 0,6 dianggap kurang baik, sedangkan nilai 0,7 dapat diterima, dan nilai di atas 0,8 dianggap baik. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus Alfa Cronbach dengan software SPSS versi 22, diperoleh koefisien reliabilitas penelitian sebagai berikut:

**Tabel 3.8**

### Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.729	31

Menurut tabel tersebut, semua variabel pernyataan memiliki nilai reliabilitas yang dapat diterima karena melebihi nilai alpha Cronbach sebesar 0,7. Ini menunjukkan bahwa instrumen angket motivasi belajar menunjukkan konsistensi

yang tinggi.

### **b. Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar**

Jika reliabilitas kurang dari 0,6 dianggap kurang baik, sedangkan nilai 0,7 dapat diterima, dan nilai di atas 0,8 dianggap baik. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus Alfa Cronbach dengan menggunakan SPSS versi 22, maka keputusan koefisien reliabilitas dari penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.9**

#### **Uji Reliabilitas Hasil belajar**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.914	20

Menurut tabel tersebut, semua variabel pernyataan memiliki nilai reliabilitas yang dapat diterima karena melebihi nilai alpha Cronbach sebesar 0,7. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen angket hasil belajar menunjukkan konsistensi yang tinggi.

### **3. Uji Daya Beda**

Untuk mengetahui kualitas setiap masalah, digunakan daya pembeda yang menggunakan SPSS.22.00 for windows. Uji reliabilitas dilakukan pada kolom item yang dibetulkan, yang menunjukkan korelasi total. Jika hasil koreksi item, atau korelasi total  $< 0,3$  maka soal tidak dapat dipakai dalam penelitian.

**Tabel 3.10****Uji Daya Beda**

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
no1	18.20	11.959	.575	.986
no2	18.13	11.982	.989	.981
no3	18.17	12.006	.680	.984
no4	18.13	11.982	.989	.981
no5	18.13	11.982	.989	.981
no6	18.13	11.982	.989	.981
no7	18.13	11.982	.989	.981
no8	18.20	12.028	.541	.987
no9	18.17	11.937	.721	.983
no10	18.13	11.982	.989	.981
no11	18.13	11.982	.989	.981
no12	18.17	12.006	.680	.984
no13	18.13	11.982	.989	.981
no14	18.13	11.982	.989	.981
no15	18.13	11.982	.989	.981
no16	18.13	11.982	.989	.981
no17	18.13	11.982	.989	.981
no18	18.13	11.982	.989	.981
no19	18.13	11.982	.989	.981
no20	18.13	11.982	.989	.981

**4. Uji kesukaran**

Setiap soal memiliki tingkat kesukaran yang berbeda, artinya, mengevaluasi pertanyaan-pertanyaan uji dari perspektif tingkat kesulitannya untuk menentukan kategori soal yang mudah, sedang, dan sulit. Cara pengujian untuk tingkat kesukaran soal dengan SPSS.22.00 for windows. Berikut dasar pengambilan keputusan untuk hasil uji tingkat kesukaran yakni:

- 1)  $0,00 < IK < 0,20$  menunjukkan butir soal sangat sukar
- 2)  $0,20 < IK < 0,40$  menunjukkan butir soal sukar
- 3)  $0,040 < IK < 0,60$  menunjukkan butir sedang

4)  $0,60 < IK < 0,90$  menunjukkan butir soal mudah

5)  $0,90 < IK < 100$  menunjukkan butir soal sangat mudah

IK = Indek kesukaran

Jadi dapat disimpulkan jika nilai uji tingkat kesukaran  $< 0,20$  maka menunjukkan butir soal sangat sukar dan sebaliknya jika nilai uji tingkat kesukaran  $> 0,40$  yang menunjukkan butir soal sedang ataupun bisa soal sangat mudah.

**Tabel 3.11**

**Uji Kesukaran**

Statistics																				
	no1	no2	no3	no4	no5	no6	no7	no8	no9	no10	no11	no12	no13	no14	no15	no16	no17	no18	no19	no20
NValid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	0.90	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

Dapat dilihat soal nomer 1,2,3,4,5,6,7,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 sangat sukar dan soal nomer 8 sedang.

**H. Teknik Pengumpulan Data**

Selama penelitian dalam kegiatan belajar mengajar, peneliti menghimpun data dengan memakai teknik pengumpulan data:

1. Instrumen angket dipakai untuk mengevaluasi tanggapan siswa dari kelas eksperimen (VII D) terhadap penerapan model pembelajaran Crossword Puzzle.
2. Evaluasi pemahaman konsep siswa dilakukan melalui penggunaan tes yang

terdiri dari 20 pertanyaan opsi ganda.

## **I. Analisis Data**

Dalam penelitian ini, data dianalisis menggunakan metode statistik uji-t. Sebelum menerapkan uji-t untuk analisis data penelitian, uji persyaratan seperti uji normalitas dan homogenitas dilakukan terlebih dahulu. Setelah uji persyaratan selesai, rumus uji-t dipakai untuk menguji hipotesis yang diajukan.

### **1. Uji Normalitas Data**

Uji normalitas menggunakan rumus chi-square dalam SPSS 22.00 untuk Windows untuk menentukan distribusi normal data populasi. Apabila nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$ , data penelitian dianggap memiliki distribusi normal; sebaliknya, jika nilai  $\text{sig} < 0,05$ , data dianggap tidak memiliki distribusi normal.

### **2. Uji Homogenitas Data**

Data uji hipotesis menggunakan uji-t setelah uji prasyarat homogenitas. Peneliti memakai SPSS 22.0 for Windows dengan teknik *Levene Test* untuk memudahkan perhitungan homogenitas. *Levene Test* menilai apakah kedua sampel homogen dengan melihat varians, serta keputusannya bergantung pada nilai signifikansi ( $\text{sig}$ ): jika  $\text{sig} \geq 0,05$ , data dianggap homogen; apabila  $\text{sig} < 0,05$ , data dianggap tidak homogen.

### **3. Uji Hipotesis**

Apabila data terdistribusi normal, dilakukan uji-t dua sampel independen menggunakan SPSS 22.0 for Windows. Jika  $\text{sig} \geq 0,05$ , kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang sama; sebaliknya, jika  $\text{sig} < 0,05$ , masing-masing kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda.

## **J. Prosedur Penelitian**

Penelitian mencakup tiga fase, yakni tahap pra-penelitian, perencanaan, serta tahap pelaksanaan penelitian. Setiap fase tersebut melibatkan serangkaian langkah-langkah, yang meliputi:

### **1. Tahap Persiapan**

- a) Melaksanakan observasi guna memahami situasi sekolah, jumlah kelas, siswa yang menjadi subjek penelitian, serta metode pengajaran guru.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen.

### **2. Tahapan Pelaksanaan**

- a) Menyelenggarakan pembelajaran dengan menggunakan media crossword puzzle di kelas eksperimen (VII D) dan kelas kontrol (VII F).
- b) Melaksanakan test pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **3. Tahap Pengolahan Data**

- a) Menghimpun data penelitian
- b) Mengolah serta menganalisis data penelitian
- c) Menyusun hasil penelitian

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Paparan Data

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

Berikut adalah keenam indikator angket motivasi tersebut:

- a) Aktivitas belajar yang tinggi: Siswa dapat menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti berdiskusi, bertanya, atau berinteraksi dengan materi pelajaran.
- b) Tekun dalam mengerjakan tugas : Siswa menunjukkan kesungguhan dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas – tugas pembelajaran yang diberikan.
- c) Ulet dalam menghadapi ujian : Siswa tetap gigih dan tekun mengatasi tantangan serta kesulitan yang muncul selama proses pembelajaran.
- d) Adanya informasi guru : Siswa aktif mencari informasi dan pengetahuan dari guru sebagai sumber pembelajaran yang dapat diandalkan.
- e) Adanya umpan balik : Siswa menerima umpan balik dan kritik dengan baik sebagai sarana untuk perbaikan diri dalam proses belajar
- f) Adanya penguatan : Siswa mendapatkan dorongan positif atau penguatan dalam bentuk apresiasi, pengakuan, atau insentif lainnya, yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

### a. Motivasi Belajar Awal Siswa

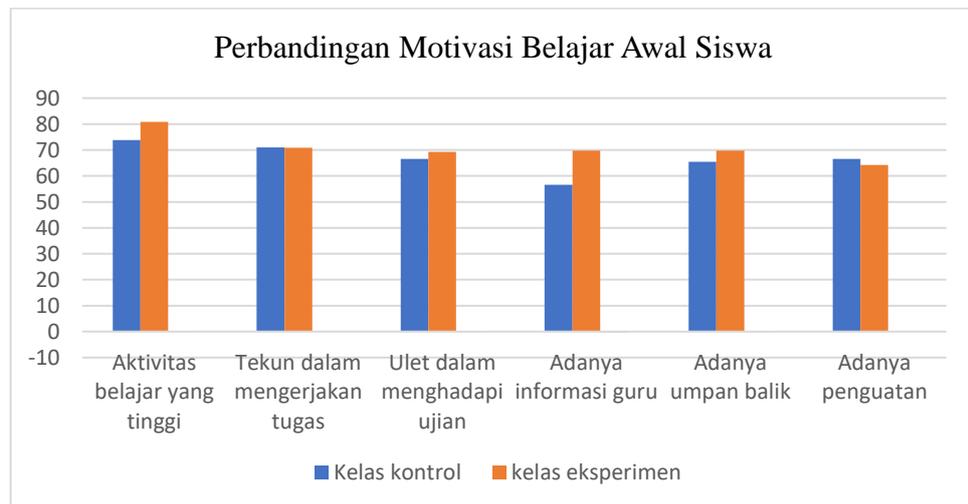
Perbandingan hasil kuesioner awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan di bawah ini:

**Tabel 4.1**

**Perbandingan Persentase Motivasi Belajar Awal Siswa**

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

**Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Rata – Rata Persentase Awal Motivasi Belajar Siswa**



#### a) Aktivitas belajar yang tinggi

Indikator pertama dari motivasi adalah jumlah aktivitas belajar yang tinggi selama proses pembelajaran. Lima poin pertanyaan digunakan

untuk mengukur aktivitas belajar yang tinggi. Kelas eksperimen memperoleh skor total 404 dengan rata-rata 81%, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor total 368 dengan rata-rata 74%. Dengan demikian, kedua kelas menunjukkan aktivitas belajar yang baik.

b) Tekun dalam mengerjakan tugas

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

c) Ulet dalam menghadapi ujian

Indikator motivasi yang ketiga adalah ulet dalam menghadapi ujian. Indikator ini menggunakan lima poin pertanyaan, dengan skor total kelas eksperimen sebesar 346 dan rata-rata 69%, serta skor total kelas kontrol sebesar 333 dan rata-rata 67%. Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan tingkat ketekunan yang cukup dalam menghadapi ujian.

d) Adanya informasi guru

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

Dengan demikian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan keberadaan informasi dari guru yang cukup baik.

e) Adanya umpan balik

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

f) Adanya penguatan

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

**b. Motivasi Belajar Akhir Siswa**

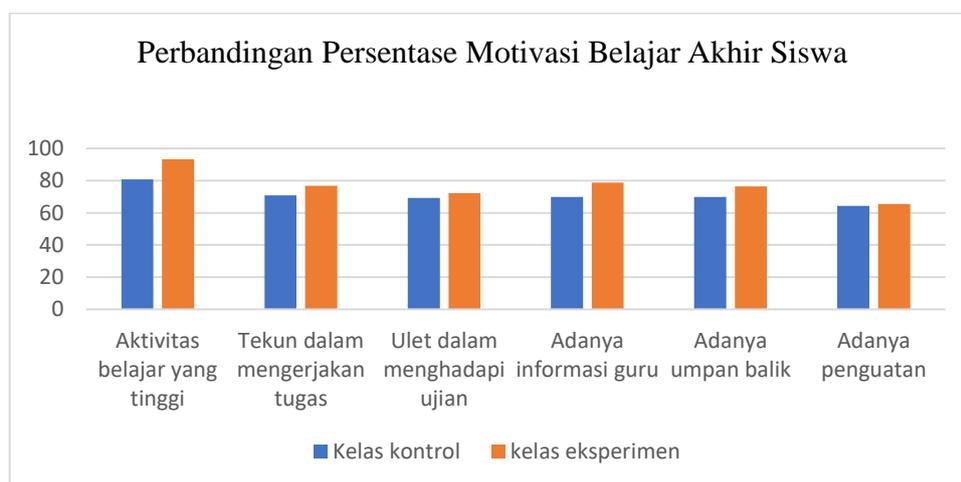
Mari kita lihat hasil perbandingan angket akhir dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4.2**

**Perbandingan Persentase Motivasi Belajar Akhir Siswa**

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

**Gambar 4.2** Grafik Perbandingan Rata – Rata Persentase Akhir Motivasi Belajar Siswa



a) Aktivitas belajar yang tinggi

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

eksperimen menunjukkan kinerja yang lebih baik daripada kelas kontrol.

b) Tekun dalam mengerjakan tugas

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

c) Ulet dalam menghadapi ujian

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

d) Adanya informas guru

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

e) Adanya umpan balik

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

f) Adanya penguatan

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

**c. Motivasi Belajar Siswa Awal dan Akhir Siswa**

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

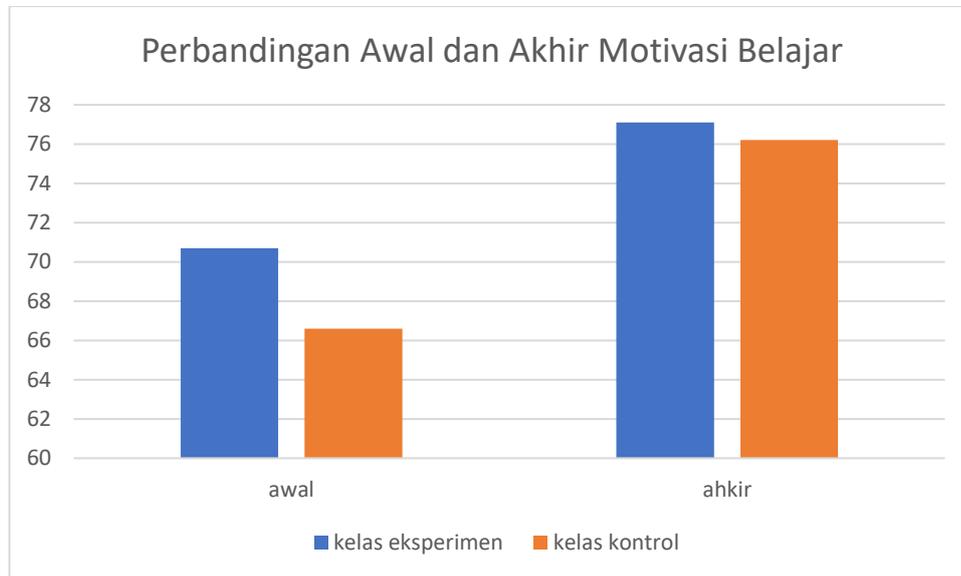
**Tabel 4.3**

**Perbandingan Angket Awal Akhir Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

<b>Indikator</b>	<b>Awal</b>	<b>Ahkir</b>
Eksperimen	71%	77%
Kontrol	67%	76%

**Gambar 4.3**

## Perbandingan Angket Awal Akhir Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol



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

### 1. Hasil Belajar Siswa

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

**Tabel 4.4**

### Daftar Nilai Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

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

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

#### B. Hasil Penelitian

##### 1. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas bertujuan untuk menentukan apakah distribusi populasi penelitian berada dalam distribusi normal atau tidak. Ini dianalisis dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, di mana kriteria untuk menetapkan ke-normalan dapat dikatakan. Jika nilai signifikansi melebihi 0,05, dapat disimpulkan bahwa distribusi itu normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, distribusi tersebut tidak dapat dianggap normal.

**Tabel 4.5**

#### Uji Normalitas Motivasi Belajar

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pretest_eksperimen	.141	30	.129	.962	30	.338
	postest_eksperimen	.135	30	.173	.973	30	.627
	pretest_kontrol	.152	30	.076	.932	30	.056
	postest_kontrol	.153	30	.072	.950	30	.165

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas, didapati bahwa nilai signifikansi untuk motivasi belajar siswa di kelas eksperimen adalah 0,338, sementara untuk akhir motivasi belajar adalah 0,627. Untuk motivasi belajar siswa di kelas kontrol, nilai signifikansinya adalah 0,056 untuk awal periode dan 0,165 untuk akhir periode. Oleh karena itu, semua data tersebut dianggap berdistribusi normal karena melebihi nilai signifikansi sebesar 0,05.

**Tabel 4.6**

**Uji Normalitas Hasil Belajar**

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	hasil kelas eksperimen	.184	30	.011	.940	30	.089
	hasil kelas kontrol	.192	30	.006	.931	30	.053
a. Lilliefors Significance Correction							

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,089, sementara untuk kelas kontrol adalah 0,053. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria signifikansi 0,05, kedua set data dianggap berdistribusi normal.

**2. Uji Homogenitas Data**

Uji homogenitas adalah pengujian antara kelompok sampel untuk memastikan bahwa variansinya seragam. Dalam penelitian ini, uji Lavene Statistic digunakan, di mana nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data berasal dari kelompok sampel yang homogen, sementara nilai signifikansi yang

kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data berasal dari kelompok sampel yang tidak homogen.

**Tabel 4.7**

**Uji Homogenitas Angket Motivasi Belajar**

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	3.808	1	58	.056
	Based on Median	3.052	1	58	.086
	Based on Median and with adjusted df	3.052	1	46.792	.087
	Based on trimmed mean	3.824	1	58	.055

Berdasarkan hasil uji homogenitas, didapatkan nilai signifikansi untuk motivasi belajar siswa sebesar 0,056. Karena nilai signifikansi tersebut melebihi ambang batas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data dikatakan homogen, artinya variasi antar kelompok sampel serupa.

**Tabel 4.8**

**Uji Homogenitas Hasil Belajar**

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	.052	1	58	.820
	Based on Median	.017	1	58	.896
	Based on Median and with adjusted df	.017	1	57.825	.896
	Based on trimmed mean	.062	1	58	.804

Berdasarkan hasil uji homogenitas, didapatkan nilai signifikansi untuk minat belajar siswa sebesar 0,820. Karena nilai signifikansi tersebut melebihi ambang batas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data dikatakan homogen, yang berarti variasi antar kelompok sampel serupa.

**3. Uji Hipotesis Data**

Setelah diketahui bahwa hasil belajar kedua sampel memiliki sebaran yang berdistribusi normal dan homogen, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini dapat dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya adalah uji independent sample T-test yang cocok untuk membandingkan rata-rata antara dua kelompok sampel yang independen. Dengan demikian, Anda dapat melanjutkan dengan melakukan uji independent sample T-test untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua sampel.

**Tabel 4.9**

**Uji Hipotesis Motivasi Belajar**

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

Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari nilai ambang batas 0,05.

Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam minat belajar antara siswa yang menggunakan metode Crossword Puzzle dan metode konvensional. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, metode Crossword Puzzle memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

**Tabel 4.10**

**Uji Hipotesis Hasil Belajar**

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

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

**BAB V**

## PEMBAHASAN

### **A. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap motivasi pada materi permasalahan kehidupan sosial budaya pada kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri**

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Crossword Puzzle memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri. Dalam pembelajaran yang mengadopsi metode ini, siswa menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan minat yang tinggi serta tetap antusias, tertarik, memperhatikan, dan aktif dalam pembelajaran IPS. Ini sesuai dengan peran minat dalam mendukung partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran.<sup>36</sup>

Dampak positif dari metode Crossword Puzzle terhadap motivasi belajar dapat dilihat dari berbagai indikator, termasuk tingginya aktivitas belajar, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, ketahanan menghadapi ujian, ketersediaan informasi dari guru, serta adanya umpan balik dan penguatan. Kelas yang menggunakan metode ini menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode diskusi konvensional. Penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Linda Duwi Zuliyani dan Yuli Marlina yang berjudul " Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta." Yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap motivasi belajar dengan menggunakan metode crossword

---

<sup>36</sup> Diana Esperanza Malla Avila, "Pengaruh Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas VIII Mtsn 1 Kota Malang," *Skr*, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5.

puzzle.<sup>37</sup> Perbedaan utama antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini terletak pada metode yang digunakan. Penelitian oleh Linda Duwi Zuliyani dan Yuli Marlina menggunakan metode kuantitatif yang menggunakan metode pendekatan *Deskriptif Analisis Korelasional* yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antara dua variabel atau lebih, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen.

Hasil penelitian ini juga diperkuat teori yang dikemukakan oleh Cahyo yang mendefinisikan Crossword Puzzle merupakan kegiatan mengingat, mencari, dan mencocokkan kata yang pas- tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan. Maka dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran Crossword Puzzle (teka-teki silang) sebagai Metode pembelajaran adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode tersebut digunakan agar siswa tertarik untuk belajar, mengundang minat dan partisipasi siswa, dan menjadikan siswa aktif dalam mencari dan menemukan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata sesuai petunjuk sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai, meskipun Crossword Puzzle pada dasarnya adalah suatu bentuk permainan, namun permainan tersebut mendidik, karena selain menyenangkan juga akan mengasah kemampuan berpikir seseorang.<sup>38</sup>

Metode pembelajaran Crossword Puzzle adalah suatu permainan yang digunakan dalam proses belajar mengajar.<sup>39</sup> Tujuan penggunaannya adalah agar siswa tertarik untuk belajar, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta membuat siswa aktif dalam mencari dan menemukan huruf-huruf yang membentuk

---

<sup>37</sup> Ibid hal 9

<sup>38</sup> Ibid hal 3

<sup>39</sup> Siswasusila, "Implementasi Cooperative Learning Melalui Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa."

kata sesuai petunjuk. Meskipun awalnya hanya merupakan permainan, Crossword Puzzle juga memiliki aspek pendidikan.<sup>40</sup>

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

**B. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar pada materi permasalahan kehidupan sosial budaya pada kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri**

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

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Permana Sukanda dan Sintia Ita Neng dalam karya mereka yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet," yang

---

<sup>40</sup> Permana and Sintia, "Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet."

menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode Crossword Puzzle.<sup>41</sup> Perbedaan utama antara peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Permana Sukanda dan Sintia Ita Neng pada media yang digunakan metode Crossword Puzzle. Peneliti menggunakan metode Crossword Puzzle menggunakan media kertas hvs, sedangkan Permana Sukanda dan Sintia Ita Neng menggunakan metode Crossword Puzzle dengan media spelling puzzle.

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

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* memiliki empat tahapan, yaitu penjelasan, penugasan, pemecahan soal, dan pemberian jawaban. Melalui strategi ini, siswa tidak hanya mendengarkan dan memahami materi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran.<sup>42</sup> Hasilnya, pemahaman materi yang baik akan menghasilkan peningkatan nilai belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih metode pembelajaran yang tepat guna menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan yang telah diuraikan sebelumnya berhubungan erat dengan penelitian yang telah dilakukan

---

<sup>41</sup> Ibid hal 3

<sup>42</sup> Cintya Septiana Andri Astutie, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VII SMP Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa," 2018, 1–26.

sebelumnya. Dari hasil penelitian, terungkap bahwa penggunaan metode *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar secara substansial.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode *Crossword Puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dari metode *Crossword Puzzle* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri. Hal ini didukung oleh hasil uji hipotesis independent sample t test yang menunjukkan nilai positif sebesar  $0,000 < 0,05$ . Penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$  menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan metode *Crossword Puzzle* terhadap motivasi belajar siswa, seperti yang didukung oleh data kuisioner.

2. Terdapat pengaruh yang positif dari metode *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri. Hal ini juga didukung oleh hasil uji hipotesis independent sample t test yang menunjukkan nilai positif sebesar  $0,000 < 0,05$ . Penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$  menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan metode *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Crossword Puzzle* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri.

#### **B. SARAN**

1. Evaluasi terhadap berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan

karakteristik dan kebutuhan siswa merupakan hal penting bagi guru. Hal ini dapat mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara positif. Dengan memahami kebutuhan dan preferensi siswa, guru dapat memilih metode pembelajaran yang efektif dan menarik, yang pada gilirannya akan meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang relevan terkait pengaruh metode pembelajaran, seperti *Crossword Puzzle*, terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, manajemen waktu yang efisien dalam penyampaian materi juga perlu diperhatikan agar tidak terjadi kesan terburu-buru dalam proses pengajaran. Dengan demikian, penelitian-penelitian selanjutnya dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam serta solusi yang lebih baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, L. T. (2023). Dialektika Islam dan Budaya: Studi Kasus Problematika Islam dan Permasalahan Sosial Politik. in right: *Jurnal Agama Dan Hak Asasi Manusia*, 10(1), 129. <https://doi.org/10.14421/inright.v10i1.2920>
- Adquisiciones, (2019). The Use of Crossword Puzzle towards the Students Vocabulary. *Duke Law Journal*, 1(1), 9–17.
- Apriyani, E. (2018). pengaruh penerapan strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di MI AZIZAN Palembang. 1–23.
- Arfianda, R. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. 2(3), 13–22. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.773>
- Asiah, A., Zainuddin, & Sabri, T. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Di Kelas Ii. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(6), 1–12. <https://core.ac.uk/download/pdf/289708148.pdf>
- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2), 168–181. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i2.336>
- Hartati, D. T. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Metode Permainan Teka-teki Silang Bergambar Pada Anak Tunarungu Kelas 6 SD di SLB PGRI Trimulyo Jetis Bantul. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

- Jubaedah, E. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle. *Pendidikan*, 97–104.
- Kartina, S., Silitonga, H. T. M., & Oktaviany, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Kalor Melalui Penerapan Media Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan*.  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/46677/75676589331>.
- Liani, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII Di SMP Laboratorium Kota Jambi TA. 2022/2023.
- Nikmah, S., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantu Media Pop- Up Book Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 264.  
<https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17920>
- Nurhayati. (2016). Penggunaan Media Crossword Puzzle Dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas Ii Sdn 2 Jurang Jaler. Skripsi. Pendidikan, Jurnal, Matematika Indonesia, Rizki Nurhana Friantini, and Rahmat Winata. 2008. “Kamus Besar Bahasa Indonesia / Departemen Pendidikan Nasional.” *Gramedia Pustaka Utama* 4:70–75.
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP baiturrosyad lembur awi pacet. *RESOURCE | Research of Social Education*, 1(1), 18–27.  
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/632>

- Putri Samarinda, E., Handayani, T., & Ali Sofyan, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 2020–2023.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Rakhmawati, D. (2018). Teams Games Tournament (Tgt): Improve Motivation of Studying Social Study Elementary School Students. *dwija cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 17. <https://doi.org/10.20961/jdc.v2i2.26278>
- Roihah, R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ips Menerapkan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Kelas Iv Sd Pontianak Tenggara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(5), 214838.
- Safa'ah, U. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Model Mind Map Kelas V Sdi Al Azhar Pontianak. *Skripsi*, 2(1), 545–555. <https://www.slideshare.net/ALBICEE/lembar-observasi-siswa-50178674>
- Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh media pembelajaran Puzzle terhadap Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 17–40. <https://www.jurnalsukma.org/index.php/sukma/article/view/274>
- Siswasusila, P. (2017). Implementasi Cooperative Learning Melalui Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas 5. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(2), 89–104. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v2i1.1848>
- Soares, S. (2015). Penerapan Advance Organizer Berbantuan Crossword Puzzle

Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Akuntansi. Tata Arta, 1(2), 10–17.

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

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

**LAMPIRAN -  
LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 528/Un.03.1/TL.00.1/02/2024 12 Februari 2024  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MTsN 2 Kota Kediri  
di  
Kediri

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Siska Wulandari  
NIM : 200102110042  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri  
Lama Penelitian : Februari 2024 sampai dengan April 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dekan,  
Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA  
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

## Lampiran 2 Surat Pengembalian Dari Sekolah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA KEDIRI**  
**MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2**  
Jalan Sunan Ampel Nomor 12 Ngronggo Kota Kediri 64127  
Telepon (0354) 687895; Faksimil (0354) 687895;  
Website : [www.mtsn2kotakediri.ac.id](http://www.mtsn2kotakediri.ac.id); E-mail : [mts\\_nkr\\_2@yahoo.co.id](mailto:mts_nkr_2@yahoo.co.id)

---

**SURAT KETERANGAN**  
NOMOR 246/Mts.13.24.02/05/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

nama	: Drs. Muh. Nizar, M.Pd.
NIP	: 19661005 199403 1 016
jabatan	: Kepala MTsN 2 Kota Kediri

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: <b>SISKA WULANDARI</b>
Kampus	: UIN Malang
NIM	: 200102110076
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prodi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Tempat pelaksanaan	: MTsN 2 Kota Kediri
Tanggal penelitian	: Februari s.d. April 2024
Keterangan	: yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di MTsN 2 Kota Kediri dengan judul <b>"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri"</b>

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kota Kediri, 3 Mei 2024  
Kepala Madrasah

  
Muh. Nizar

### Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Eskperimen

<b>Instansi : MTsN 2 Kota Kediri</b>	<b>Kelas/Semester : VII/Genap</b>
<b>Materi : IPS</b>	<b>Alokasi Waktu : 4 JP (2 Pertemuan)</b>
<b>Materi Pokok : Tema 4 Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya</b>	

<b>A. Capaian pembelajaran</b>
Siswa mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya.
<b>B. Kompetensi Awal</b>
Siswa dapat mengidentifikasi berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi konflik akibat keragaman sosial budaya di Indonesia.
<b>C. Tujuan Pembelajaran</b>
Mengidentifikasi berbagai permasalahan sosial budaya yang terjadi di masyarakat.

<b>D. Profil Pancasila</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkebhinekaan global</li> <li>• Mandiri dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas individu</li> <li>• Berpikir kritis</li> </ul>
<b>E. Sarana dan Prasarana</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop</li> <li>• Buku Paket</li> <li>• Spidol</li> <li>• Papan tulis</li> </ul>
<b>F. Model Pembelajaran</b>
Metode pembelajaran konvensional dan menggunakan Media <i>Crossword Puzzle</i>

<b>G. Langkah – Langkah Pembelajaran</b>	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan salam kepada peserta didik.</li> <li>• Guru memeriksa kehadiran peserta didik.</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran.</li> </ul>
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diberikan materi tentang permasalahan sosial budaya.</li> <li>• Peserta didik diminta untuk mengamati dan mengidentifikasi tentang permasalahan sosial budaya.</li> <li>• Peserta didik dipersilahkan untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi permasalahan sosial.</li> <li>• Guru menjelaskan cara pengerjaan dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>.</li> <li>• Guru mengondisikan keadaan peserta didik</li> </ul>

	sehingga bisa untuk mengerjakan soal dengan media <i>Crossword Puzzle</i> .
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru memberitahukan mengenai materi yang akan dipelajari dipertemuan selanjutnya.</li> <li>• Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama.</li> </ul>

<b>H. Penilaian</b>
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengalaman sikap, tes pengetahuan, dan hasil pembelajaran.

#### Lampiran 4 Modul Kelas Kontrol

<b>Instansi : MTsN 2 Kota Kediri</b>	<b>Kelas/Semester : VII/Genap</b>
<b>Materi : IPS</b>	<b>Alokasi Waktu : 4 JP (2 Pertemuan)</b>
<b>Materi Pokok : Tema 4 Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya</b>	

<b>A. Capaian pembelajaran</b>
Siswa mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya.
<b>B. Kompetensi Awal</b>
Siswa dapat mengidentifikasi berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi konflik akibat keragaman sosial budaya di Indonesia.
<b>C. Tujuan Pembelajaran</b>
Mengidentifikasi berbagai permasalahan sosial budaya yang terjadi di masyarakat.

<b>D. Profil Pancasila</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkebhinekaan global</li> <li>• Mandiri dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas individu</li> <li>• Berpikir kritis</li> </ul>
<b>E. Sarana dan Prasarana</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop</li> <li>• Buku Paket</li> <li>• Spidol</li> <li>• Ppt</li> <li>• Papan tulis</li> </ul>
<b>F. Model Pembelajaran</b>
Metode pembelajaran konvensional

G. Langkah – Langkah Pembelajaran	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan salam kepada peserta didik.</li> <li>• Guru memeriksa kehadiran peserta didik.</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran.</li> </ul>
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diberikan materi tentang permasalahan sosial budaya.</li> <li>• Peserta didik diminta untuk mengamati dan mengidentifikasi tentang permasalahan sosial budaya.</li> <li>• Peserta didik diminta untuk memahami lebih lanjut mengenai materi yang telah diberikan guru.</li> <li>• Peserta didik dipersilahkan untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami kepada guru.</li> <li>• Guru menjelaskan kembali mengenai detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia sebagai bahan ulasan.</li> <li>• Siswa diminta untuk mencatat apa yang telah dijelaskan oleh guru.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru memberitahukan mengenai materi yang akan dipelajari dipertemuan selanjutnya.</li> <li>• Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama.</li> </ul>

H. Penilaian
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengalaman sikap, tes pengetahuan, dan hasil pembelajaran.

## Lampiran 5 Bukti Validasi

### INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR UNTUK MODUL AJAR MEDIA CROSSWORD PUZZLE

#### "Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya"

Nama : Herly Subianto, M.Pd  
 NIP : 197003021997021001  
 Instansi : MTsN 2 Kota Kediri  
 Alamat : Dsn. Mangrejo, D. Bangkok, kec. Gurah, kab. Kediri

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu bapak/ibu membaca modul ajar yang dikembangkan
2. Instrumen berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Silahkan anda memberi tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda
3. Aspek penilaian yang diberikan dengan rentang berikut
  - 1 = Tidak baik
  - 2 = Cukup baik
  - 3 = Baik
  - 4 = Sangat baik

#### B. Aspek Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Jenis dan ukuran huruf pada modul ajar mudah dibaca				✓
2.	Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran			✓	
3.	Kebenaran materi yang disampaikan			✓	
4.	Kesesuaian langkah pembelajaran dengan model dan pendekatan pembelajaran				✓
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
6.	Bahasa yang digunakan sesuai EYD			✓	
7.	Pembagian waktu disetiap pembelajaran dinyatakan dengan jelas			✓	
8.	Ketepatan alokasi - alokasi waktu dengan kegiatan yang dilakukan			✓	
Jumlah					

C. Kritik dan Saran

D. Kesimpulan

Materi pembelajaran ini:

Layak diuji coba tanpa revisi

Layak diuji coba dengan revisi sesuai dengan kriteria dan saran

Kediri, 21 Februari 2024  
validator

  
Hery Subianto, M.Pd

**INSTRUMEN VALIDASI SOAL UNTUK AHLI SOAL  
MEDIA CROSSWORD PUZZLE**

**"Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya"**

Nama : Hery Subianto, M.Pd  
 NIP : 197003021997021001  
 Instansi : MTsN 2 Kota Kediri  
 Alamat : Dsn. Mangorejo 1Ds. Bangkolek. kec. Gurah. KAB. Kediri

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu bapak/ibu membaca soal yang dikembangkan
2. Instrumen berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Silahkan anda memberi tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda
3. Aspek penilaian yang diberikan dengan rentang berikut
  - 1 = Tidak baik
  - 2 = Cukup baik
  - 3 = Baik
  - 4 = Sangat baik

**B. Aspek Pertanyaan-Pertanyaan Angket**

No	Pertanyaan	keterangan			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal tes hasil belajar			✓	
2.	Jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca			✓	
3.	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran				✓
4.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran			✓	
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
6.	Menggunakan kata yang jelas, sederhana, dan tidak mengandung makna ganda			✓	
Jumlah					

**C. Kritik dan Saran**

D. Kesimpulan

Materi pembelajaran ini:

Layak diuji coba tanpa revisi

Layak diuji coba dengan revisi sesuai dengan kriteria dan saran

Kediri, 21 Pebruari 2024

validator

  
Hery SUBIANTO, M. Ed

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK AHLI INSTRUMEN PENELITIAN  
MEDIA CROSSWORD PUZZLE**

**"Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya"**

Nama : Hery Subianto, M.Pd  
 NIP : 197003021997021001  
 Instansi : MTsN 2 Kota Kediri  
 Alamat : Dsn. Mangurejo, Ds. Bangkok, kec. Gurah, kab. Kediri

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu bapak/ibu membaca instrumen penelitian yang dikembangkan
2. Instrumen berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Silahkan anda memberi tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda
3. Aspek penilaian yang diberikan dengan rentang berikut
  - 1 = Tidak baik
  - 2 = Cukup baik
  - 3 = Baik
  - 4 = Sangat baik

**B. Aspek Pertanyaan-Pertanyaan Angket**

No	Pertanyaan	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Pertanyaan dalam instrumen relevan dengan konsep motivasi belajar yang ingin diukur.				✓
2.	Instrumen mencakup aspek-aspek penting dari motivasi belajar, seperti minat, keinginan untuk mencapai tujuan, persepsi nilai, dan penghargaan.				✓
3.	Istilah dan frase yang digunakan dalam instrumen dapat dipahami dengan jelas oleh responden.			✓	
3.	Pertanyaan dalam instrumen konsisten dalam mengukur motivasi belajar.			✓	
4.	Jumlah item dalam instrumen mencukupi untuk mengukur motivasi belajar secara menyeluruh tanpa memberatkan responden			✓	
5.	Instrumen memberikan petunjuk atau klarifikasi yang cukup untuk membantu responden memahami dan menjawab pertanyaan dengan benar.				✓
6.	Responden merasa bahwa instrumen tersebut mengukur motivasi belajar secara akurat dan relevan.			✓	
7.	Instrumen sesuai dengan konteks budaya responden yang diukur			✓	
8.	Instrumen dapat diisi dalam waktu yang wajar oleh responden			✓	
Jumlah					

C. Kritik dan Saran

D. Kesimpulan

Materi pembelajaran ini:

Layak diuji coba tanpa revisi

Layak diuji coba dengan revisi sesuai dengan kriteria dan saran

Kediri, 21 Februari 2024

validator

Hedy Subianto, M.Pd.

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MEDIA**

**MEDIA CROSSWORD PUZZLE**

**"Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya"**

Nama : Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.<sup>1</sup>  
NIP : 198902072019031012  
Instansi : UIN Malang  
Alamat :

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu bapak/ibu melihat media crossword yang dikembangkan
2. Instrumen berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Silahkan anda memberi tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda
3. Aspek penilaian yang diberikan dengan rentang berikut  
1 = Tidak baik  
2 = Cukup baik  
3 = Baik  
4 = Sangat baik

**B. Aspek Pertanyaan-Pertanyaan Angket**

No	Pertanyaan	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Media crossword puzzle bermanfaat dalam pembelajaran			✓	
2.	Media crossword puzzle mudah digunakan dalam pembelajaran				✓
3.	Media crossword puzzle menarik digunakan				✓
4.	Media dapat digunakan untuk belajar mandiri			✓	
5.	Media menggunakan kalimat yang jelas			✓	
6.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				✓
7.	Media memiliki ukuran yang proposional			✓	
8.	Tulisan dalam media terlihat jelas				✓
9.	Tulisan dalam media sesuai dan proposional			✓	
10.	Peraturan permainan jelas dan mudah dipahami				✓
Jumlah					

C. Kritik dan Saran

Proporsionalnya disesuaikan  
terutama format gambar di atas / Lambang puzzle

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga ini:

Layak diuji coba tanpa revisi

Layak diuji coba dengan revisi sesuai dengan kriteria dan saran

Malang,  
validator

  
Idris Hidayat 17

INSTRUMEN VALIDASI MATERI UNTUK AHLI MATERI

MEDIA CROSSWORD PUZZLE

"Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya"

Nama : Hery Subianto, M.Pd  
NIP : 197003021997021001  
Instansi : MTsM 2 Kota Kediri  
Alamat : Dsn. Mangrovejo Ps. Bangkok. Ker. Surah. Kab. Kediri

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu bapak/ibu membaca bahan ajar yang dikembangkan
2. Instrumen berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Silahkan anda memberi tanda (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda
3. Aspek penilaian yang diberikan dengan rentang berikut  
1 = Tidak baik  
2 = Cukup baik  
3 = Baik  
4 = Sangat baik

B. Aspek Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi materi kehidupan sosial budaya dengan Capaian Pembelajaran(CP)				✓
2.	Kesesuaian isi materi kehidupan manusia sosial budaya dengan Tujuan Pembelajaran(TP)			✓	
3.	Materi kehidupan sosial budaya sesuai dengan tema dan subtema			✓	
4.	Penyajian materi kehidupan sosial budaya sesuai dengan kemampuan siswa			✓	
5.	Penyajian materi kehidupan manusia masa pra-aksara mudah dipahami siswa				✓
6.	Materi dengan bantuan media crossword puzzle membantu siswa dalam belajar materi kehidupan sosial budaya				✓

7.	Materi kehidupan sosial budaya dengan bantuan media crossword puzzle dapat mendorong semangat belajar siswa				✓
8.	Bahasa yang digunakan pada media crossword puzzle jelas			✓	
9.	Bahasa yang digunakan pada media crossword puzzle mudah dipahami			✓	
10.	Pertanyaan pada media crossword puzzle jelas dan mudah dipahami			✓	
11.	Pertanyaan pada media crossword puzzle sesuai dengan materi				✓
12.	Pertanyaan pada media crossword puzzle sesuai dengan kemampuan siswa				✓
13.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi			✓	
14.	Gambar yang disajikan jelas dan menarik			✓	
Jumlah					

#### C. Kritik dan Saran

Istilah bahasa yang baru bagi anak perlu di jelaskan.

#### D. Kesimpulan

Materi pembelajaran ini:

Layak diuji coba tanpa revisi

Layak diuji coba dengan revisi sesuai dengan kriteria dan saran

Kediri, 21 Februari 2024

validator

  
Hery Subianto, M.Pd

## Lampiran 6 Bukti Konsultasi Pembimbing

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Topik Pembimbingan: bimbingan bab IV	Tanggal Pembimbingan: 1 Maret 2024
Catatan Pembimbingan: revisi bab IV dan lanjut V	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Topik Pembimbingan: bab IV, V	Tanggal Pembimbingan: 21 Maret 2024
Catatan Pembimbingan: revisi bab V	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

## Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Topik Pembimbingan: Bab VI	Tanggal Pembimbingan: 4 April 2024
Catatan Pembimbingan: Revisi BAB VI	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan: 18 April 2024
Catatan Pembimbingan: Revisi BAB VI	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

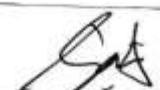
## Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan: 25 April 2024
Catatan Pembimbingan: membuat biografi lampiran	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan: <del>25 April 2024</del> 9 Mei 2024
Catatan Pembimbingan: membuat lampiran	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Topik Pembimbingan: Abstrak dan lampiran	Tanggal Pembimbingan: 30 Mei 2024
Catatan Pembimbingan: melengkapi lampiran membuat abstrak	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan: 5 Juni 2024
Catatan Pembimbingan: ACC Sidang	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

## Lampiran 7 Kuesioner Penelitian

### KUESIONER UJI COBA MOTIVASI BELAJAR

#### 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), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Waktu : 15 menit

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi.				
2.	Jika malas, saya tidak masuk sekolah.				
3.	Saya mengikuti pelajaran sekolah sampai jam pelajaran akhir				
4.	Saya tetap mengikuti pelajaran, siapapun guru yang mengajarnya.				
5.	Jika guru lebih dulu berada dikelas, maka saya cenderung memilih tidak masuk.				
6.	Saya tidak mengikuti pelajaran, jika pelajaran itu tidak saya sukai.				
7.	Saya belajar di luar jam sekolah dengan teratur.				

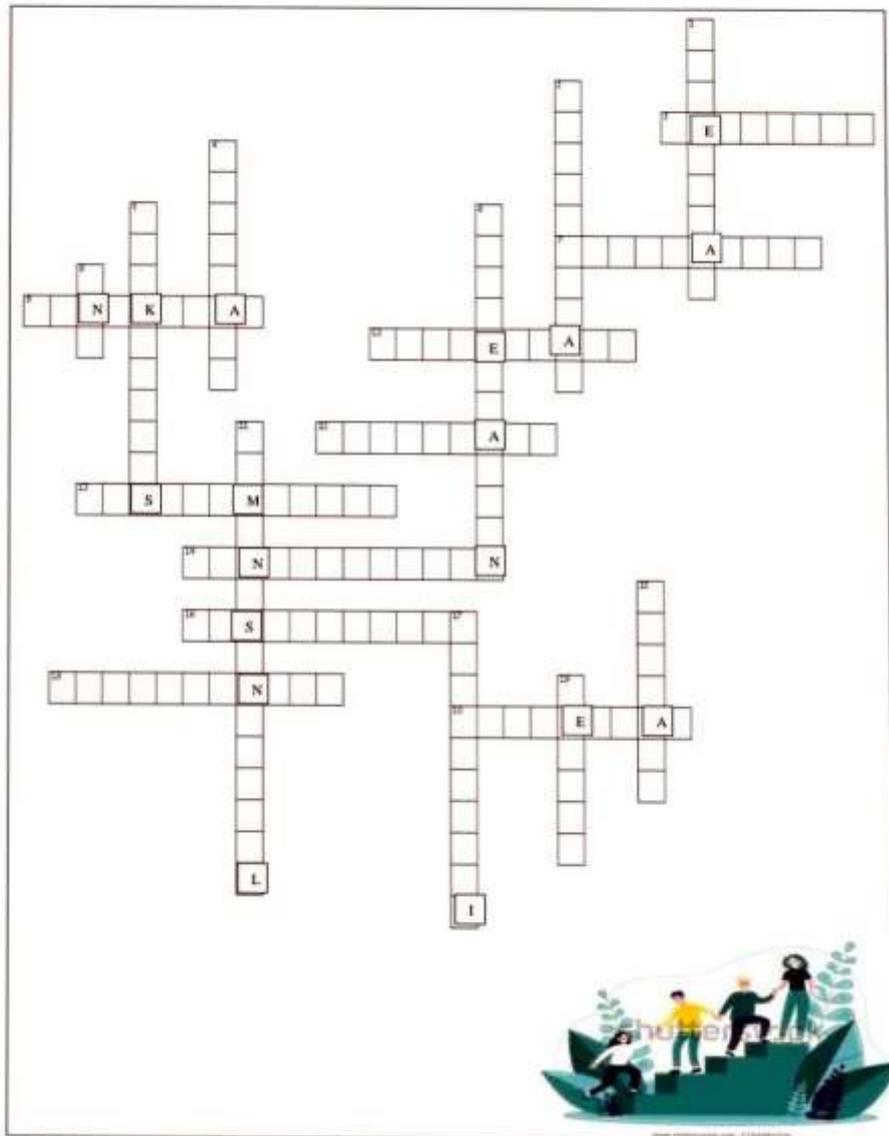
No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
8.	Saya belajar di luar jam sekolah jika ada tugas dan ulangan saja.				
9.	Saya suka mengulur-ngulur waktu belajar di luar jam sekolah.				
10.	Jika nilai saya jelek, meningkatkan belajar adalah cara terbaik untuk menaikkan nilai.				
11.	Saya selalu mencoba berulang kali dalam mengerjakan soal fisika yang sulit.				
12.	Jika nilai jelek, saya tidak mau belajar.				
13.	Jika materi pelajaran fisika susah, maka saya akan mengabaikan pelajaran tersebut.				
14.	Apabila menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai menemukan jawabannya.				
15.	Saya malu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan untuk memahami materi fisika yang diajarkan.				
16.	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik.				
17.	Saya lebih senang berbicara sendiri dengan teman dan tidak mendengarkan pada saat guru menjelaskan				
18.	Saya jarang membaca materi yang akan diajarkan sebelum pembelajaran berlangsung.				
19.	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum paham.				

	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
20.	Saya sering mengantuk ketika guru menerangkan materi di depan kelas.				
21.	Saya malas mencoba memahami materi yang saya anggap sulit.				
22.	Saya selalu merasa tidak puas dan selalu ingin memperoleh hasil yang lebih baik lagi.				
23.	Saya malas berprestasi ketika teman saya mencapai prestasi yang lebih tinggi.				
24.	Saya merasa biasa ketika memperoleh nilai yang kurang memuaskan.				
25.	Prestasi tinggi dalam belajar, saya peroleh dengan usaha keras saya sendiri				
26.	Prestasi belajar yang jelek saya terima dengan senang hati tanpa usaha lebih keras lagi.				
27.	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru.				
28.	Saya menyontek tugas teman karena saya malas berpikir dalam menyelesaikan tugas tersebut.				
29.	Saya lebih senang membaca buku dipergustakaan saat jam pelajaran kosong.				
30.	Saya lebih senang ngobrol dikantin saat jam pelajaran kosong.				

## Lampiran 8 Media Dan Soal Penelitian

### a. Kelas eksperimen

NAMA :  
KELAS :  
NO.ABSEN:



Jawablah pertanyaan sesuai dengan nomor yang ada digambar dan soal!

#### MENDATAR

3. Faktor utama yang paling mempengaruhi kenakalan remaja adalah..
7. gender, Pengakuan dan penghormatan terhadap hak-hak, peran, dan tanggung jawab yang sama bagilaki-laki dan perempuan disebut...
9. remaja, perilaku yang dianggap melanggar norma sosial dan hukum, seperti kekerasan, pencurian, perusakan, dan penggunaan narkoba, yang dilakukan oleh remaja disebut...
10. Istilah untuk pemanfaatan sumber daya alam secara bijak dan berkelanjutan disebut..
12. Penghijauan kembali agar alam menjadi hijau disebut..
13. Istilah untuk perlakuan tidak adil terhadap seseorang berdasarkan aspek tertentu seperti ras atau gender disebut..
14. Apa yang disebut jika seseorang tidak memiliki pekerjaan atau sumber penghasilan....
16. Istilah untuk penggunaan sumber daya alam secara berlebihan tanpa memikirkan dampaknya disebut....
18. Istilah untuk perbedaan yang signifikan dalam distribusi kekayaan, pendapatan, atau akses terhadap sumber daya antara kelompok – kelompok dalam masyarakat disebut..
20. Keluarga, pergaulan, dan lingkungan sosial merupakan faktor ..... dalam kenakalan remaja

#### MENURUN

1. Siapa yang paling terkena akibat dari ketidaksetaraan gender...
2. Kondisi dimana seseorang atau kelompok tidak memiliki akses terhadap kebutuhan dasar seperti makan, tempat tinggal, atau pendidikan disebut dengan...
4. Sistem sosial yang didominasi oleh laki – laki disebut dengan....
5. Kenakalan remaja yang meliputi faktor internal adalah...
6. perempuan, Upaya untuk meningkatkan kewakilan perempuan dalam posisi kekuasaan dan pengambilan keputusan disebut...
8. Program rehabilitasi untuk remaja yang terlibat dalam perilaku kenakalan narkoba disebut..
11. Reaksi alam terhadap eksploitasi pembangunan berlebihan yang menyebabkan bencana alam disebut...
15. Upaya untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya eksploitasi pembangunan berlebihan kepadamasyarakat disebut...
17. Indeks yang digunakan untuk mengukur tingkat kesenjangan sosial dan ekonomi dalam suatu negaradisebut..
19. peran dan karakteristik sosial yang ditugaskan pada laki-laki dan perempuan dalam masyarakat. Disebut...

## b. Kelas kontrol

Nama :

Kelas :

No,absen:

**Berilah tanda silang (x) didepan huruf a,b,c atau d didepan jawaban yang benar !**

1. Indonesia merupakan negara julukan paru – paru dunia, namun secara perlahan hutan di Indonesia menipis yang dapat mengakibatkan banjir ataupun tanah longsor,karena itu pemerintah melakukan penghijauan kembali agar alam menjadi hijau disebut..  
A. Refleksi  
B. Regenerasi  
C. Reboisasi  
D. Rehabilitasi
2. Upaya untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya eksploitasi pembangunan berlebihankepada masyarakat disebut..  
A. Edukasi  
B. Eksploitasi  
C. Reklamasi  
D. Rekonstruksi
3. Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan SDA yang sangat melimpah,namun disayangkan apabila penggunaan sumber daya alam secara berlebihan tanpa memikirkan dampaknya disebut...  
A. Eksploitasi  
B. Konservasi  
C. Regenerasi  
D. Rehabilitasi
4. Reaksi alam terhadap eksploitasi pembangunan berlebihan yang menyebabkan bencanaalam disebut...  
A. Pemanasan global  
B. Dehidrasi  
C. Adaptasi  
D. Mitigasi

5. Sumber daya alam yang melimpah dapat menyebabkan kesejahteraan masyarakat apabila dikelola dengan sebaik – baiknya. Istilah untuk pemanfaatan sumber daya alam secara bijak dan berkelanjutan disebut..
  - A. Reboisasi
  - B. Eksploitasi
  - C. Konservasi
  - D. Regenerasi
6. Istilah untuk perbedaan yang signifikan dalam distribusi kekayaan, pendapatan, atau akses terhadap sumber daya antara kelompok-kelompok dalam masyarakat disebut..
  - A. Kesetaraan
  - B. Keseimbangan
  - C. Keadilan
  - D. Kesenjangan
7. Kondisi dimana seseorang atau kelompok tidak memiliki akses terhadap kebutuhan dasar seperti makan, tempat tinggal, atau pendidikan disebut dengan....
  - A. Kemiskinan
  - B. Kelangkaan
  - C. Keterpurukan
  - D. Kebutuhan
8. Indeks yang digunakan untuk mengukur tingkat kesenjangan sosial dan ekonomi dalam suatu negara disebut..
  - A. Indeks Gini
  - B. Indeks Makro
  - C. Indeks Sosial
  - D. Indeks Ekonomi
9. Istilah untuk perlakuan tidak adil terhadap seseorang berdasarkan aspek tertentu seperti ras atau gender disebut..
  - A. Toleransi
  - B. Diskriminasi
  - C. Diversifikasi
  - D. Inklusi

10. Apabila seseorang ada pekerjaan dan sumber penghasilan maka disebut bekerja dan apa yang disebut jika seseorang tidak memiliki pekerjaan atau sumber penghasilan..
- A. Pensiun
  - B. Pengangguran
  - C. Pelatihan
  - D. Pemodal
11. Upaya untuk meningkatkan keterwakilan perempuan dalam posisi kekuasaan dan pengambilan keputusan disebut...
- A. Pemberdayaan perempuan
  - B. Pembangunan berkelanjutan
  - C. Reboisasi
  - D. Eksploitasi
12. Dalam kehidupan pada zaman sekarang perempuan dan laki – laki itu mempunyai kedudukan yang sama, namun apabila ada perbedaan kedudukan maka yang paling terkena akibat dari ketidaksetaraan gender adalah...
- A. Pria
  - B. Anak-anak
  - C. Perempuan
  - D. Lansia
13. Peran dan karakteristik sosial yang ditugaskan pada laki-laki dan perempuan dalam masyarakat. Disebut...
- A. Pemberdayaan
  - B. Kesetaraan
  - C. Gender
  - D. Diskriminasi
14. Pengakuan dan penghormatan terhadap hak-hak, peran, dan tanggung jawab yang sama bagi laki-laki dan perempuan disebut...
- A. Diskriminasi
  - B. Patriarki
  - C. Kesetaraan gender
  - D. Konservasi
15. Setiap dalam hubungan rumah tangga istri dan suami menginginkan kedudukan yang sama atau bisa disebut dengan kesetaraan gender. Kalau didalam rumah tangga sistem sosial yang didominasi oleh laki-laki disebut...

- A.Matriarki
- B.Patriarki
- C.Kesetaraan gender
- D.Diskriminasi

16. Program rehabilitasi untuk remaja yang terlibat dalam perilaku kenakalan narkotika disebut...
- A. BNN
  - B. Pendidikan inklusif
  - C. Program Akselerasi Belajar
  - D. Program Pemberdayaan Remaja
17. Perilaku yang dianggap melanggar norma sosial dan hukum, seperti kekerasan, pencurian, perusakan, dan penggunaan narkoba, yang dilakukan oleh remaja disebut... A.Kriminalitas remaja
- B. Kenakalan remaja
  - C. Reintegrasi sosial
  - D. Penyuluhan
18. Faktor utama yang paling mempengaruhi kenakalan remaja adalah...
- A. Pendidikan
  - B. Faktor keluarga
  - C. Faktor lingkungan
  - D. Ketersediaan sumber daya
19. Faktor kenakalan remaja yang disebabkan oleh keluarga, pergaulan, dan lingkungan sosial merupakan faktor.....dalam kenakalan remaja
- A. Internal
  - B. Eksternal
  - C. Sosial
  - D. Pendidikan
20. Kenakalan remaja merupakan masalah sosial yang cukup sulit dihindari, nah yang meliputi faktor internal dalam kenakalan remaja adalah...
- A. Psikologis
  - B. Ekonomi
  - C. Sosial
  - D. Budaya

## Lampiran 9 Daftar Nilai

### a. Nilai Kelas Eksperimen

No	Nama	Kelas	No.Abs en	Nilai
1	ADHANYA LENTERA ILMUANARTAYA	D	1	100
2	AISHA ZAHRA ARIBAH HUMAIRA	D	2	95
3	ANNISA SUMBADA	D	3	95
4	ARINA NAYLA HUSNA FIDDAROINI	D	4	100
5	ASYIFA TSALASA NADHIRA	D	5	75
6	AULIA FITROTUN NISAK	D	6	95
7	CHELSEA ABHITA HANIFA	D	7	100
8	ELYA CELSI REGGINA PUTRI	D	8	95
9	FADHIL FARHAN AL FARUQ	D	9	100
10	FAID AL ZUHHAD	D	10	90
11	FAUZAN DAFA ADZIKRI	D	11	100
12	GALUH YAFI MARTHA GAYATRI	D	12	100
13	HANIYA RISYDA SHAFIYYA	D	13	95
14	KHANZA GH AISANI MEASHA	D	14	85
15	LAILA RAMDHAN KIDUNG AMARTA	D	15	95
16	M. KAFI MAULANA	D	16	95
17	MEBRIANO NELSON SETYAWAN	D	17	100
18	MIRZA ARFADHIA FIKRI	D	18	95

19	MOCH. KEN RAYHAN ALFARIZI	D	19	100
20	MUHAMMAD DANISH LANGIT IBRAHIM KUNCORO	D	20	75
21	MUHAMMAD FIKRI HUMAMI	D	21	100
22	MUHAMMAD HILMI FIRMANSYAH	D	22	95
23	MUHAMMAD SAIFAN NAJWAN	D	23	70
24	ODELIA YAMA PUTRI	D	24	85
25	OYYI RAYYAN FARROS QUSHOYYI	D	25	100
26	QUEENSHA AQILIA PUTRI	D	26	95
27	SALIM ATMAJA	D	27	95
28	SERENA ANANDITA	D	28	85
29	TALITHA ARI AURELIA AZZAHRA	D	29	75
30	ZIGAS ERHADHIAN	D	30	95

b. Nilai Kelas Kontrol

No	Nama	Kelas	No.Abs en	Nilai
1	AHMAD SIROJUDDIN KAMAL IFHAM	F	1	75
2	AISYA PUTRI AURORA	F	2	85
3	ALDINATA ASFA PRATAMA	F	3	80
4	ALEA NAFIISAH	F	4	70
5	ALIF YUSUF ABDILLAH	F	5	85
6	AMIRA NAIFA AZAREIN	F	6	75
7	ANIISAH DHIA RAMADHANI	F	7	75
8	BILQIS ZAHRA SEPTINGTYAS	F	8	80
9	CHANIYA PRINENSIA PUTRI MEGAN	F	9	80

10	CHURIEL NAJWA EFENDI	F	10	80
11	DHIYA RAMADHANI QURROTA A'YUN	F	11	65
12	DUBERT NAWFAL REXTOR	F	12	100
13	FARDAN FARRAS RAMADHAN	F	13	80
14	FAYOLA SHAFIRA PUTRI BRILLIANT	F	14	80
15	FILDZAH ZAHIRA	F	15	85
16	KEYAAN JOOZHAR RAHMAN	F	16	85
17	LINTANG NUR'ALIMA	F	17	85
18	MARATU NITATILLAH	F	18	85
19	MA'RIFATUL NUR HAFIZAH PUTRI RIFA'I	F	19	75
20	MOCHAMMAD FAYYADH FIRHAD	F	20	70
21	MUHAMMAD DAFIQ AZMY AHSAN TUDZONNI	F	21	80
22	MUHAMMAD FAJAR NUR HIDAYAT	F	22	70
23	MUHAMMAD FARIS ROZAN PIRI REIS	F	23	75
24	MUHAMMAD NABIGH HIDAYATULLOH	F	24	85
25	NADYA IRSALINA MAZAYA	F	25	100
26	NURHAN AFKAR FADHIL SULISTYO	F	26	80
27	QHASA ALIMUL QHAKIM	F	27	55
28	RAFFI ANNADIF ARIF RAFFAZA	F	28	85
29	REWINDA ADELIA FEBBY KHAIRUNISA	F	29	75
30	TOMI SURYA PUTRA FARENTA	F	30	70

## Lampiran 10 Paparan Data MTsN 2 Kota Kediri

### 1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: MTs Negeri 2 Kota Kediri
Alamat Sekolah	: Jl. Sunan Ampel No. 12 Ngromggo Kediri
No Telpon/Fax Sekolah	: 0354-687895
Email Sekolah	: mtsn_kdr_2@yahoo.co.id
NSM	: 121135710003
NPSM	: 20583785
Web	: <a href="https://mtsn2kotakediri.sch.id">https://mtsn2kotakediri.sch.id</a>
Fb	: HUMAS MTs NEGERI 2 KOTA KEDIRI

### 2. Visi, Misi, dan Tujuan

Setiap program kerja yang direncanakan tentu didasarkan pada satu tujuan untuk mencapai keselarasan persepsi dan memfasilitasi pelaksanaan program tersebut. Oleh karena itu, Visi, Misi, dan Tujuan MTsN 2 Kota Kediri adalah sebagai berikut:

#### a. VISI

**“Unggul dalam Prestasi dan ISTIKOMAH (Islami, Terampil, Inovatif, Kompetitif, Berakhlakul Karimah) serta Peduli Lingkungan”**

#### Indikator Visi:

- a) Kualitas pembinaan akhlakul karimah yang unggul.
- b) Penguasaan keterampilan dan pengembangan teknologi yang prima.
- c) Inovasi dalam pembelajaran dan manajemen madrasah yang terdepan.
- d) Peningkatan prestasi akademik dan nonakademik yang signifikan.

- e) Prestasi tinggi dalam olimpiade/KSM dan Karya Ilmiah Remaja (Riset).
- f) Keunggulan dalam pengembangan Bahasa dan Sastra Indonesia, Arab, Inggris, dan Jawa (Literasi).
- g) Profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan yang luar biasa.
- h) Penerapan konsep Lingkungan Sekolah Sehat (Adiwiyata) yang efektif.
- i) Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.

**b. MISI:**

- a) Menciptakan madrasah berbasis nilai-nilai agama, empati, dan intelektualitas untuk menguatkan penghayatan dan pengamalan ajaran Islam yang bersifat kebangsaan dan berakhlak.
- b) Mendorong penguasaan keterampilan dan pengembangan teknologi guna mempersiapkan kemampuan menghadapi tantangan masa depan.
- c) Mengimplementasikan pembelajaran dan bimbingan yang efektif, kreatif, dan inovatif untuk mengoptimalkan potensi siswa.
- d) Terlibat dalam manajemen partisipatif dan terbuka dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan komite madrasah.
- e) Menanamkan semangat keunggulan dalam prestasi akademik maupun non-akademik kepada seluruh warga madrasah.
- f) Menciptakan lingkungan madrasah yang bersih, sehat, dan indah.
- g) Mendorong pengenalan dan pengembangan potensi diri bagi seluruh warga madrasah untuk pertumbuhan optimal serta menanamkan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan sesama.

**c. Tujuan**

**“Mencetak lulusan yang berakhlakul karimah, cerdas, berpengetahuan luas, memiliki kecakapan hidup dan kompetensi untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi”**

**Indikator Tujuan:**

- a) Kesadaran warga madrasah dalam mengucapkan salam dan berjabat tangan, memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan doa, membaca ayat suci Al-Quran dan Asmaul Husna, serta melaksanakan salat duhur dan asar berjamaah serta salat duha.
- b) Pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (High Order Thinking Skill) dan penguasaan teknologi khususnya di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
- c) Kepedulian dan kesadaran seluruh komponen madrasah terhadap kedisiplinan, tanggung jawab, kebersihan, dan keindahan lingkungan madrasah.
- d) Peningkatan kualitas pembelajaran, peningkatan sarana prasarana pembelajaran, dan fasilitas yang mendukung peningkatan prestasi akademik maupun nonakademik.
- e) Tingkat kelulusan 100% setiap tahun dengan rata-rata perolehan Nilai Madrasah di atas 85 serta peningkatan setiap tahun.
- f) Peningkatan jumlah peserta didik yang berprestasi dalam olimpiade/KSM dan Lomba Karya Ilmiah baik di tingkat kota, provinsi, nasional, maupun internasional.

- g) Peningkatan jumlah peserta didik yang berprestasi baik secara akademik maupun nonakademik di tingkat kota, provinsi, nasional, maupun internasional.

### 3. Sarana dan Prasarana

**Tabel**

**Sarana dan Prasarana**

<b>No</b>	<b>Sarana dan Prasarana</b>	<b>Jumlah</b>
1	Ruang Kelas	32 Ruang
2	Ruang Perpustakaan	1 Ruang
3	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang
4	Ruang akasek	1 Ruang
5	Ruang Guru	1 Ruang
6	Ruang Multimedia	1 Ruang
7	Laboratorium Komputer	4 Ruang
8	Laboratorium IPA	1 Ruang
9	Laboratorium Bahasa	1 Ruang
10	Ruang Kesenian	1 Ruang
11	Ruang UKS	1 Ruang
12	Aula /Gedung Pertemuan	1 Ruang
13	Masjid	1 Ruang
14	Ma'had Darul Ilmi	2 (Ma'had putri dan Ma'had putra)
15	Lapangan	6 (Sepak Bola, Voli, Basket, Bulu Tangkis, Tenis Meja, Lompat Tinggi/Jauh)
16	Ruang Koperasi Guru	1 Ruang
17	Kantin	4 Ruang
18	Ruang Satpam	2 Ruang

**Lampiran 11 Rekap Data Tabulasi Uji Validitas Soal**

No .1	No .2	No .3	No .4	No .5	No .6	No .7	No .8	No .9	No. 10	No. 11	No. 12	No. 13	No. 14	No. 15	No. 16	No. 17	No. 18	No. 19	No. 20	total
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	16
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	18
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19
1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	11
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	4
0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	13
1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20



7C	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	95	3.2
7C	4	3	4	3	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	4	3	95	3.2	
7C	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	90	3.0		
7C	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	11	3.8	
7C	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	91	3.0		
7C	4	3	4	4	4	3	3	2	2	4	4	3	3	4	1	3	2	3	4	2	2	4	3	3	2	3	2	3	3	90	3.0		
7C	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	95	3.2	
7C	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	10	3.6		
7C	4	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	92	3.1		
7C	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	10	3.4	
7C	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	98	3.3		
7C	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	93	3.1	
7C	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	2	2	3	90	3.0	
7C	4	4	4	4	4	4	3	1	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	4	10	3.5		
7C	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	98	3.3	
7C	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	11	3.9		
	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	2.	2.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	3.			
	6	5	6	6	4	5	0	9	8	6	1	4	8	4	2	3	0	2	2	0	1	4	2	2	2	1	1	3	3	4			
	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.			
	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30				
	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61	61				
	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.				
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2				
	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.				
	34	40	36	42	51	36	29	44	45	31	33	40	46	39	46	39	33	38	26	48	61	42	45	52	49	59	52	54	59	61			
	va																																
	lid																																

**Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Kuesioner**

		Correlations																				
		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5	No. 6	No.7	No. 8	No. 9	No.1 0	No. 11	No. 12	No. 13	No. 14	No. 15	No. 16	No. 17	No. 18	No. 19	No. 20	tota 1
No. 1	Pearson Correlation	.630**	.667**	.553**	.196	.196	.356	.523**	-.062	.356	.196	.356	.447*	-.131	.447*	.302	.342	.196	-.131	-.089	.528**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.299	.299	.053	.003	.745	.053	.299	.053	.013	.491	.013	.105	.065	.299	.491	.640	.003	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 2	Pearson Correlation	.630**	.667**	.302	.523**	.523**	.802**	.196	-.062	.802**	.523**	.356	.447*	.196	.149	.302	.342	.196	.196	.356	.662**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.105	.003	.003	.000	.299	.745	.000	.003	.053	.013	.299	.432	.105	.065	.299	.299	.053	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 3	Pearson Correlation	.667**	.667**	.641**	.784**	.539**	.535**	.539**	.371*	.535**	.539**	.535**	.671**	.294	.447*	.452*	.512**	.539**	.294	.535**	.893**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.000	.043	.002	.000	.000	.000	.115	.013	.012	.000	.000	.115	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 4	Pearson Correlation	.553**	.302	.641**	.429*	.207	.141	.429*	.308	.141	.207	.443*	.539**	.207	.337	.148	.207	.429*	-.015	.148	.564**	
	Sig. (2-tailed)	.002	.105	.000	.018	.272	.457	.018	.098	.457	.272	.014	.002	.272	.069	.436	.284	.018	.938	.457	.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

No. 5	Pearson Correlation	.196	.523**	.784**	.429*	1	.712**	.681**	.423*	.473**	.681**	.712**	.681**	.614**	.423*	.351	.429*	.479**	.712**	.423*	.681**	.897**
	Sig. (2-tailed)	.299	.003	.000	.018		.000	.000	.020	.008	.000	.000	.000	.000	.020	.057	.018	.007	.000	.020	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 6	Pearson Correlation	.196	.523**	.539**	.207	.712**	1	.681**	.712**	.473**	.681**	.712**	.681**	.614**	.423*	.088	.207	.247	.712**	.423*	.288	.779**
	Sig. (2-tailed)	.299	.003	.002	.272	.000		.000	.000	.008	.000	.000	.000	.000	.020	.645	.272	.188	.000	.020	.122	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 7	Pearson Correlation	.356	.802**	.535**	.141	.681**	.681**	1	.288	-.050	1.000	.681**	.464**	.239	.288	.239	.443*	.484**	.288	.288	.464**	.723**
	Sig. (2-tailed)	.053	.000	.002	.457	.000	.000		.122	.795	.000	.000	.010	.203	.122	.203	.014	.007	.122	.122	.010	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 8	Pearson Correlation	.523**	.196	.539**	.429*	.423*	.712**	.288	1	.473**	.288	.423*	.681**	.614**	.135	.351	.207	.247	.712**	.135	-.105	.661**
	Sig. (2-tailed)	.003	.299	.002	.018	.020	.000	.122		.008	.122	.020	.000	.000	.478	.057	.272	.188	.000	.478	.581	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 9	Pearson Correlation	-.062	-.062	.371*	.308	.473**	.473**	-.050	.473**	1	-.050	.473**	.695**	.415*	.473**	-.083	-.112	-.102	.473**	.473**	-.050	.415*
	Sig. (2-tailed)	.745	.745	.043	.098	.008	.008	.795	.008		.795	.008	.000	.023	.008	.663	.556	.590	.008	.008	.795	.023
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

No. 10	Pearson Correlation	.356	.802**	.535**	.141	.681**	.681**	1.000**	.288	-.050	1	.681**	.464**	.239	.288	.239	.443*	.484**	.288	.288	.464**	.723**
	Sig. (2-tailed)	.053	.000	.002	.457	.000	.000	.000	.122	.795		.000	.010	.203	.122	.203	.014	.007	.122	.122	.010	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 11	Pearson Correlation	.196	.523**	.539**	.207	.712**	.712**	.681**	.423*	.473**	.681**	1	.681**	.351	.423*	.088	.429*	.247	.423*	.423*	.288	.732**
	Sig. (2-tailed)	.299	.003	.002	.272	.000	.000	.000	.020	.008	.000		.000	.057	.020	.645	.018	.188	.020	.020	.122	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 12	Pearson Correlation	.356	.356	.535**	.443*	.681**	.681**	.464**	.681**	.695**	.464**	.681**	1	.598**	.288	.239	.141	.169	.681**	.288	-.071	.723**
	Sig. (2-tailed)	.053	.053	.002	.014	.000	.000	.010	.000	.000	.010	.000		.000	.122	.203	.457	.373	.000	.122	.708	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 13	Pearson Correlation	.447*	.447*	.671**	.539**	.614**	.614**	.239	.614**	.415*	.239	.351	.598**	1	.088	.288	.131	.176	.877**	.088	.239	.695**
	Sig. (2-tailed)	.013	.013	.000	.002	.000	.000	.203	.000	.023	.203	.057	.000		.645	.134	.477	.352	.000	.645	.203	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 14	Pearson Correlation	-.131	.196	.294	.207	.423*	.423*	.288	.135	.473**	.288	.423*	.288	.088	1	-.175	-.015	.015	.135	.423*	.288	.378*
	Sig. (2-tailed)	.491	.299	.115	.272	.020	.020	.122	.478	.008	.122	.020	.122	.645		.354	.938	.938	.478	.020	.122	.039
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

No. 15	Pearson Correlation	.447*	.149	.447*	.337	.351	.088	.239	.351	-.083	.239	.088	.239	.280	-.175	1	.539**	.599**	.351	-.175	.239	.480**
	Sig. (2-tailed)	.013	.432	.013	.069	.057	.645	.203	.057	.663	.203	.645	.203	.134	.354		.002	.000	.057	.354	.203	.007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 16	Pearson Correlation	.302	.302	.452*	.148	.429*	.207	.443*	.207	-.112	.443*	.429*	.148	.135	-.015	.539**	1	.558**	.207	.207	.443*	.546**
	Sig. (2-tailed)	.105	.105	.012	.436	.018	.272	.014	.272	.556	.014	.018	.457	.477	.938	.002		.001	.272	.272	.014	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 17	Pearson Correlation	.342	.342	.512**	.202	.479**	.247	.484**	.247	-.102	.484**	.247	.169	.176	.015	.599**	.558**	1	.247	.015	.484**	.565**
	Sig. (2-tailed)	.065	.065	.004	.284	.007	.188	.007	.188	.590	.007	.188	.373	.352	.935	.000	.001		.188	.935	.007	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 18	Pearson Correlation	.196	.196	.539**	.429*	.712**	.712**	.288	.712**	.473**	.288	.429*	.681**	.877**	.135	.351	.207	.247	1	.135	.288	.708**
	Sig. (2-tailed)	.299	.299	.002	.018	.000	.000	.122	.000	.008	.122	.020	.000	.000	.478	.057	.272	.188		.478	.122	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
No. 19	Pearson Correlation	-.131	.196	.294	-.015	.423*	.423*	.288	.135	.473**	.288	.423*	.288	.088	.423*	-.175	.207	.015	.135	1	.288	.378*
	Sig. (2-tailed)	.491	.299	.115	.938	.020	.020	.122	.478	.008	.122	.020	.122	.645	.020	.354	.272	.938	.478		.122	.039
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

No. 20	Pearson Correlation	-.089	.356	.535**	.141	.681**	.288	.464**	-.105	-.050	.464**	.288	-.071	.239	.288	.239	.443*	.484**	.288	.288	1	.499**
	Sig. (2-tailed)	.640	.053	.002	.457	.000	.122	.010	.581	.795	.010	.122	.708	.203	.122	.203	.014	.007	.122	.122		.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
total	Pearson Correlation	.528**	.662**	.893**	.564**	.897**	.779**	.723**	.661**	.413*	.723**	.732**	.723**	.695**	.378*	.480**	.546**	.565**	.708**	.378*	.499**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.023	.000	.000	.000	.000	.039	.007	.002	.001	.000	.039	.005	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Soal

Correlations		P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	Total_P			
P1	Pearson Correlation	1	.202	.315	.242	.027	.024	-.067	.000	.069	.113	.172	.343	-.050	.313	.050	.212	.375*	-.037	.104	.226	.070	.146	.165	.135	.323	.276	.200	.146	.200	.289	.107	.336
	Sig. (2-tailed)		.285	.094	.188	.899	.724	1.000	.718	.552	.363	.064	.794	.094	.792	.264	.041	.847	.584	.230	.714	.440	.384	.478	.082	.140	.290	.440	.290	.121	.574	.069	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P2	Pearson Correlation	.202	1	-.208	.000	.361*	.200	.115	.186	.000	-.208	.196	.202	.394*	.067	.286	.151	.293	.150	-.140	.061	.391*	.000	.172	.369*	.202	.212	.391*	.052	.116	-.346	.404*	
	Sig. (2-tailed)			.208	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

	Sig. (2-tailed)	.285		.271	1.000	.050	.289	.543	.326	1.000	.271	.299	.285	.031	.724	.125	.426	.116	.429	.461	.749	.033	1.000	.364	.045	.285	.261	.033	.785	.541	.061	.027
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P3	Pearson Correlation	.312	-.208	1	.649**	.175	-.208	.148	.150	.569**	.298	.107	.071	.247	.099	.459*	-.206	.162	.029	.046	.012	.198	-.020	.026	.358	.081	.012	.140	.354	.005	.359	
	Sig. (2-tailed)	.094	.271		.000	.355	.228	.436	.430	.001	.109	.574	.710	.189	.603	.013	.275	.291	.379	.808	.952	.295	.917	.893	.052	.672	.952	.459	.055	.980	.052	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P4	Pearson Correlation	.247	.000	.649**	1	.098	-.136	.236	.133	-.033	.367*	.320	.165	.193	.439*	.000	.339	-.291	.285	.200	.050	.023	.389*	-.117	.050	.247	.087	.251	.276	.380*	.339	.422*
	Sig. (2-tailed)	.188	1.000	.000		.605	.473	.210	.485	.864	.046	.084	.384	.307	.015	1.000	.067	.119	.126	.289	.794	.905	.034	.538	.792	.188	.649	.189	.139	.039	.067	.020
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P5	Pearson Correlation	.024	.361*	.175	.098	1	.361*	.313	.134	.029	.425*	.425*	.219	.256	.219	.103	.243	.333	.198	.051	.066	.181	.270	.207	.178	.146	.306	.181	.226	-.021	.200	.506**
	Sig. (2-tailed)	.899	.050	.355	.605		.050	.092	.480	.879	.019	.019	.246	.172	.247	.587	.192	.072	.293	.791	.729	.337	.149	.273	.347	.440	.100	.337	.231	.912	.290	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P6	Pearson Correlation	-.067	.200	-.208	.136	1	.346	.093	-.080	.069	.000	.202	.236	.067	.286	.000	.377*	-.050	.140	.061	.279	.272	.172	.247	.066	.217	.162	.057	.116	.208	.358	
	Sig. (2-tailed)	.724	.289	.271	.473		.061	.626	.674	.716	1.000	.285	.208	.724	.125	1.000	.040	.793	.461	.746	.139	.146	.364	.196	.720	.264	.371	.785	.541	.271	.052	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P7	Pearson Correlation	.000	.115	.120	.236	.314	.346	.080	.069	.120	.340	.000	.273	.233	.198	-.131	.000	-.173	.121	.211	.290	.118	-.099	.107	.117	.000	.193	.180	-.101	.000	.294	
	Sig. (2-tailed)	1.000	.543	.528	.210	.092	.061	.673	.716	.528	.060	1.000	.144	.215	.293	.492	1.000	.361	.523	.263	.120	.535	.602	.575	.540	1.000	.306	.340	.597	1.000	.115	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P8	Pearson Correlation	-.069	.186	.148	.133	.134	.093	.080	1	.569**	-.045	.209	.350	.227	.069	.213	-.098	.226	.074	.020	.606**	.420*	.057	.213	.411*	.006	.054	.187	.015	.086	.044	.443*
	Sig. (2-tailed)	.718	.326	.438	.485	.480	.626	.673		.001	.814	.267	.058	.228	.718	.259	.606	.297	.619	.900	.021	.765	.259	.024	.974	.774	.324	.939	.650	.814	.014	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30



P15	Pearson Correlation	-.12	.286	.099	.000	.103	.286	.198	.213	.206	-.020	-.112	.212	.158	.096	1	.216	.372*	-.14	-.120	.506**	.336	-.117	.115	.211	.443*	.334	.240	.224	.166	.257	.460*
	Sig. (2-tailed)	.261	.125	.603	1.000	.587	.125	.293	.279	.914	.557	.261	.405	.613		.252	.043	.940	.527	.004	.070	.538	.546	.262	.014	.071	.202	.235	.379	.170	.011	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P16	Pearson Correlation	.375*	.151	.459*	.339	.245	.000	-.131	-.098	-.217	.459*	.207	.081	-.024	.233	.216	1	-.164	.241	.063	.037	-.101	.277	.345	.195	.781**	.296	.278	-.047	.245	.167	.387*
	Sig. (2-tailed)	.041	.426	.011	.067	.192	1.000	.492	.606	.249	.011	.272	.670	.901	.215	.252		.386	.200	.740	.847	.595	.138	.062	.302	.000	.113	.137	.805	.191	.378	.034
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P17	Pearson Correlation	-.037	.293	-.206	-.291	.333	.377*	.000	.226	.292	-.032	.140	.206	.175	-.048	.372*	-.164	1	.015	-.247	.156	.288	.034	.156	.170	-.065	.204	-.133	.151	.166	.032	.325
	Sig. (2-tailed)	.847	.116	.275	.119	.072	.000	.230	.117	.867	.467	.271	.355	.801	.043	.386		.939	.189	.411	.123	.857	.410	.368	.733	.279	.482	.427	.382	.867	.080	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P18	Pearson Correlation	.104	.150	.162	.285	.198	-.050	-.173	-.074	.036	-.162	-.137	.097	.075	.097	-.014	.241	.015	1	.168	-.021	.109	.122	.071	.055	.440*	.281	.276	.382*	.447*	.459*	.376*
	Sig. (2-tailed)	.584	.429	.391	.126	.293	.793	.361	.697	.850	.391	.470	.609	.695	.609	.940	.203	.939		.375	.911	.567	.520	.707	.772	.015	.133	.140	.037	.013	.014	.041
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P19	Pearson Correlation	.226	-.140	.029	.200	.051	.140	.121	.020	.067	.116	.247	.085	.265	.339	.120	.063	-.247	.168	1	.102	-.070	.229	.241	.362*	.085	.067	.281	.350	.415*	.262	.260
	Sig. (2-tailed)	.230	.461	.879	.289	.791	.461	.523	.919	.724	.541	.188	.656	.157	.067	.527	.740	.189	.389		.590	.712	.224	.240	.049	.656	.726	.132	.058	.023	.163	.165
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P20	Pearson Correlation	-.070	.061	.046	.050	.066	.061	.211	.606**	.600**	-.080	.155	.070	.178	.193	.506**	-.037	.156	-.021	.102	1	.398*	-.050	.087	.054	.099	.284	.194	.257	.078	.207	.476**
	Sig. (2-tailed)	.714	.749	.808	.794	.729	.749	.0063	.000	.670	.414	.714	.347	.307	.004	.847	.411	.911	.590	.029		.399	.794	.647	.090	.620	.128	.304	.170	.682	.273	.008
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

P21	Pearson Correlation	.146	.391*	.012	.023	.181	.279	.290	.420*	.643**	-.104	-.066	.417*	.620**	-.146	.336	-.101	.288	.109	-.070	.398*	1	-.023	.144	.453*	.146	.426*	.439*	.183	.214	.336	.607**	
	Sig. (2-tailed)	.440	.033	.952	.905	.337	.135	.120	.021	.000	.584	.730	.022	.000	.440	.070	.595	.123	.567	.152	.712	.029		.905	.448	.012	.440	.019	.015	.333	.256	.070	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P22	Pearson Correlation	.165	.000	.198	.389*	.270	.218	.105	-.131	.339	.480**	.110	.129	.659**	-.117	.277	.034	.122	.229	.050	.023	1	.234	-.050	.165	.346	.319	.043	.214	.367*	.422*		
	Sig. (2-tailed)	.384	1.000	.295	.034	.149	.135	.765	.491	.067	.000	.563	.498	.000	.538	.138	.857	.520	.224	.794	.905		.214	.792	.384	.061	.086	.824	.257	.046	.0	.020	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P23	Pearson Correlation	.135	.172	-.020	-.117	.207	.172	-.099	.213	.206	.099	.056	.212	.023	.096	.115	.345	.156	.071	.241	.087	.144	.234	1	.423*	.212	.243	.144	.313	.366*	.376*	.452*	
	Sig. (2-tailed)	.478	.364	.917	.538	.273	.364	.602	.259	.274	.603	.768	.261	.906	.613	.546	.062	.410	.707	.200	.647	.448	.214		.020	.261	.196	.448	.092	.047	.040	.0	.012
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P24	Pearson Correlation	.323	.369*	.026	.050	.178	.246	.107	.411*	.237	-.230	.036	.422*	.204	-.075	.211	.195	.170	.055	.362*	.315	.453*	-.050	.423*	1	.075	.157	.247	.211	.258	.230	.517**	
	Sig. (2-tailed)	.082	.045	.893	.792	.347	.190	.575	.024	.208	.224	.849	.022	.280	.696	.262	.302	.368	.724	.049	.090	.012	.792	.022		.696	.409	.188	.262	.169	.222	.0	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P25	Pearson Correlation	.276	.202	.358	.247	.146	.067	-.117	.006	.048	-.358	.013	.005	.101	.131	.443*	.781**	-.065	.440*	.085	.094	.146	.165	.212	.075	1	.378*	.484**	.095	.368*	.340	.488**	
	Sig. (2-tailed)	.140	.285	.052	.188	.442	.724	.974	.794	.059	.942	.985	.591	.486	.019	.004	.0033	.715	.056	.620	.440	.384	.261	.696		.039	.007	.619	.049	.066	.0	.006	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P26	Pearson Correlation	.200	.212	.081	.087	.306	.212	.000	-.054	.216	.191	.114	.014	.058	.335	.334	.296	.204	.281	.067	.424	.346	.243	.157	.378*	1	.337	.364*	.413*	.579**	.593**		
	Sig. (2-tailed)	.290	.261	.672	.649	.106	.261	1.000	.776	.251	.313	.547	.940	.759	.070	.071	.113	.279	.133	.726	.128	.019	.061	.196		.069	.048	.028	.003	.001	.0	.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

P27	Pearson Correlation	.146	.391*	.012	.251	.181	.167	.193	.187	-.027	.012	.099	.079	.356	.304	.240	.278	-.133	.276	.281	.194	.439*	.319	.144	.247	.484**	.337	1	.183	.117	.336	.523**
	Sig. (2-tailed)	.440	.033	.952	.182	.337	.376	.306	.324	.888	.952	.605	.679	.053	.102	.202	.137	.482	.140	.132	.304	.015	.086	.448	.188	.007	.068		.333	.539	.070	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P28	Pearson Correlation	.200	.052	.140	.276	.226	.052	.180	.015	.308	.030	-.031	.011	.135	.221	.224	-.047	.151	.382*	.350	.257	.183	.043	.313	.211	.095	.364*	.183	1	.599**	.616**	.538**
	Sig. (2-tailed)	.290	.785	.459	.139	.231	.785	.340	.939	.107	.865	.872	.956	.476	.241	.235	.805	.427	.037	.058	.170	.333	.824	.092	.262	.619	.048	.333		.000	.000	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P29	Pearson Correlation	.289	-.116	.354	.380*	-.021	.116	-.081	.086	.321	.233	-.011	.297	-.018	.180	.166	.245	.166	.447*	.415*	.078	.214	.214	.366*	.258	.368*	.413*	.117	.599**	1	.491**	.587**
	Sig. (2-tailed)	.121	.541	.055	.039	.912	.541	.597	.650	.084	.215	.952	.111	.923	.342	.379	.191	.382	.013	.023	.682	.256	.257	.047	.169	.046	.023	.539	.000		.006	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P30	Pearson Correlation	.107	.346	.005	.339	.200	.200	.045	.105	.005	-.095	.172	.256	.312	.257	.167	.032	.459*	.262	.207	.336	.367*	.376*	.230	.340	.579**	.336	.616**	.491**	1	.613**	
	Sig. (2-tailed)	.574	.061	.980	.067	.290	.271	1.000	.814	.600	.988	.613	.363	.172	.094	.170	.378	.867	.011	.163	.273	.070	.046	.040	.222	.066	.001	.070	.000	.006		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total_P	Pearson Correlation	.336	.404*	.359	.422*	.506**	.358	.294	.443*	.446*	.313	.333	.404*	.459*	.386*	.460*	.387*	.325	.376*	.260	.476**	.607**	.422*	.452*	.517**	.488**	.593**	.523**	.538**	.587**	.613**	1
	Sig. (2-tailed)	.069	.027	.052	.020	.004	.052	.115	.014	.013	.094	.072	.027	.011	.035	.011	.034	.080	.041	.165	.008	.000	.020	.003	.006	.001	.003	.002	.001	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).	**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
--	---

## Lampiran 15 Dokumentasi

### a. Kelas Eksperimen





**b. Kelas Kontrol**



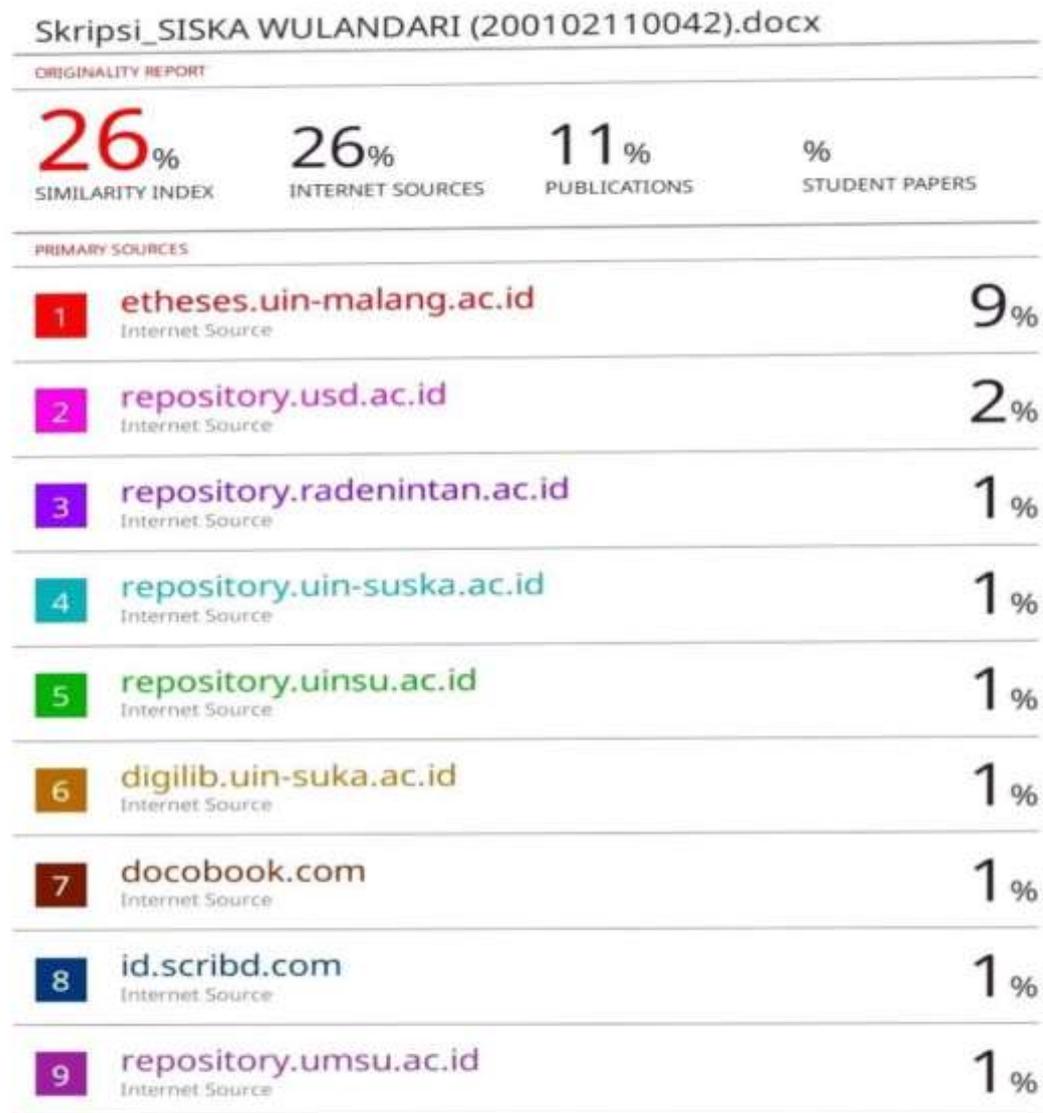


## Lampiran 16 Bukti Turnitin

### a. Sertifikat Bebas Turnitin



b. Presentase Turnitin



## BIODATA MAHASISWA



Nama : Siska Wulandari  
Nim : 200102110042  
Tempat, Tanggal Lahir : Kediri. 16 Januari 2001  
Fakultas / Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial  
Tahun Masuk : 2020  
Alamat Rumah : RT 14/RW 03 Desa Kebonrejo, Dusun Tegalrejo,  
Kecamatan Kepung, Kabupaten Kediri.  
No Telp/HP : 083147537050  
Alamat Email : [Wulandarisiska4532@gmail.com](mailto:Wulandarisiska4532@gmail.com)