

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Profil Sekolah**

1. Sejarah Berdirinya Sekolah

SMA Negeri 1 Ciniru berdiri pada tahun 1998. SMA Negeri 1 Ciniru beralamat di desa Ciniru, kecamatan Ciniru, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat. 1 Januari 1998 SMA Negeri 1 Cinru resmi didirikan dengan SK pendirian B-69/1/98.

2. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Ciniru

NSS / NPSN : 30.1.02.15.02.020 / 20.21.24.29

Status : Negeri

Alamat Sekolah :

Jalan : Raya Hantara

Desa : Ciniru

Kecamatan : Ciniru

Kabupaten : Kuningan

Provinsi : Jawa Barat

Kode Pos : 45565

Telepon : 085795448541

E-mail : smanegericinirukuningan@gmail.com

Tahun Akreditasi : 2013 dengan nilai A

3. Staf Pengajar

Staf pengajar di SMA Negeri 1 Ciniru tercatat sebanyak 52 orang terdiri dari 30 PNS, 11 PPPK, dan 12 Non PNS

4. Siswa

Jumlah siswa SMA Negeri 1 Ciniru saat ini tercatat sebanyak 894 siswa. Terdiri dari X-MIPA 173 orang, X-IPS 158 orang, XI-MIPA 137 orang, XI-IPS 159

orang, XII-MIPA 124 orang, XII-IPS 143 orang.

5. Visi dan Misi

a. Visi SMA Negeri 1 Ciniru

“Berpengetahuan dan Berkepribadian”.

b. Misi SMA Negeri 1 Ciniru

1. Terciptanya situasi belajar yang kondusif.
2. Peningkatan motivasi belajar siswa.
3. Terciptanya hasil lulusan yang tuntas kurikulum.
4. Peningkatan aktifitas siswa yang terarah dan mampu berkiprah di masyarakat.
5. Terwujudnya sekolah sebagai pusat ilmu pengetahuan, pusat budaya dan sebagai sumber moral/kepribadian.
6. Peningkatan nilai-nilai kehidupan warga sekolah

SMA Negeri 1 Ciniru adalah salah satu SMA yang berada di Kabupaten Kuningan. Sekolah ini terletak dipelosok yang jauh dari kota, tetapi kualitas sekolah baik dari fasilitas, akademik, dan non akademik sangat bagus karena sering mendapat kejuaraan dalam berbagai lomba. Berdasarkan visi dan misi siswa di SMA Negeri 1 Ciniru ini berengetahuan luas dan berkepribadian yang baik. Fasilitas sekolah yang cukup memadai didukung dengan staf pengajar yang berkualitas.

#### **4.1.2 Proses Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Crossword Puzzle Pada Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Ciniru Tahun Pelajaran 2022/2023**

Sebelum melakukan kegiatan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi. Observasi ditujukan untuk mengetahui keadaan lingkungan sekolah, guru, dan kondisi siswa. Observasi dilaksanakan sebelum penelitian pada hari senin 21 November 2022. Penelitian ini dilaksanakan dengan prosedur yang sudah ditentukan. Prosedur sebelum melakukan penelitian adalah melakukan permohonan peizinan pada sekolah dengan melakukan penyerahan surat izin penelitian yang berasal dari fakultas lalu dari pihak sekolah memberikan izin kemudian diarahkan untuk menemui guru mata pelajaran sejarah yakni bapak Ade Suhardi. Sebelum melakukan penelitian, berkonsultasi mengenai perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan seperti RPP, LKPD, Bahan ajar, proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle*. Ketika mengajar pendidik menggunakan bahan ajar yang sudah umum didengar oleh siswa. Pembelajaran dilakukan menjadi dua pertemuan yaitu Selasa 6 Februari 2023 proses pembelajaran dilaksanakan dengan guru menyampaikan materi melalui power point

dan dilanjutkan sesi tanya jawab dan pertemuan kedua pada hari Selasa 14 Februari 2023 pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan *crossword puzzle* sebagai media belajar. Sebelum media *crossword puzzle* digunakan guru mengulas materi yang sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian siswa dibentuk menjadi lima kelompok untuk berdiskusi mengisi lembar jawaban pada *crossword puzzle* dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran sesuai dengan RPP.

Program Pelaksanaan Pembelajaran yang digunakan mencakup inti keterampilan, dasar keterampilan, tujuan, metode, perangkat, materi, dan sumber buku pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Inti dari kompetensi terdiri dari dua aspek, yakni 1) memahami, mengaplikasikan, maupun melakukan evaluasi berdasarkan konseptual, faktual, kognitif dengan berbagai ilmu yang ada terkait dengan situasi tertentu dalam mengatasi masalah, 2) Memproses, merenungkan, dan mempersembahkan dalam konteks konkret dan konteks abstrak yang terkait dengan pengembangan dari subjek yang dipelajari di sekolah secara mandiri, maupun bersikap efektif dan kreatif, serta mampu menerapkan metode sesuai dengan prinsip-prinsip ilmiah.

Kompetensi dasar dalam pembelajaran adalah (3.6) menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dan (4.6) menulis sejarah tentang satu tokoh nasional dan daerahnya yang berjuang melawan penjajah. Indikator pencapaian kompetensi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah Indonesia adalah menjelaskan peran dan nilai-nilai keteladanan dari pada tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia, mengidentifikasi nilai-nilai para tokoh nasional dan daerah, menerapkan keteladanan para tokoh nasional dan daerah, dan melaporkan hasil analisis dalam bentuk tulisan sejarah tentang satu tokoh nasional dan daerah yang berjuang melawan penjajah. Tujuan dalam pembelajaran tersebut adalah siswa diharapkan mampu menganalisis mengenai materi yang disampaikan oleh guru mengenai perjuangan tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam melawan penjajah.

Materi yang dipakai adalah mengkaji peran dari berbagai tokoh lokal maupun nasional saat melakukan perjuangan kemerdekaan Indonesia serta menulis riwayat hidup tentang seorang tokoh nasional dan lokal yang berjuang melawan penjajah. Tujuan dalam pembelajaran sejarah tersebut siswa diharapkan mampu menganalisis mengenai perjuangan tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam melawan penjajah. Dalam penelitian tersebut materi yang dibahas mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia, tetapi lebih terfokus pada peran para tokoh-tokoh tersebut dengan sumber buku sejarah Indonesia kelas XI dan internet. Metode pembelajaran yang diterapkan yaitu diskusi, tanya jawab, dan pemberian LKPD dengan model

kooperatif learning. Dalam pelaksanaan pembelajaran media yang dipakai adalah power point, lembar *crossword puzzle* dan lembar penilaian. Terdapat tiga tahap dalam prose pembelajaran yaitu tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap penutup sesuai dengan struktur yang ditetapkan.

a. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan sebelum memulai pembelajaran guru memeberikan motivasi pada siswa. Pembelajaran dimulai dengan guru mengkondisikan siswa agar tertib, dan dilanjutkan dengan berdoa selama lima menit. Guru mengecek kehadiran siswa untuk mengetahui siswa yang tidak mengikuti pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran, menyampaikan materi yang akan disampaikan, dan menyampaikan manfaat serta nilai-nilai yang dapat diambil bagi kehidupan siswa.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan guru menyampaikan materi pembelajaran terkait peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Kegiatan inti ini berdasarkan dengan sintak yaitu dengan orientasi siswa dengan mendapatkan bahan ajar dan LKPD. Dalam belajar mengajar guru mengorgnisasikan siswa dengan melakukan pembentukan kelompok dan memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk bertanya.

**Tabel 4.1**  
Daftar Kelompok

<b>Kelompok</b> <b>1</b>	<b>Kelompok</b> <b>2</b>	<b>Kelompok</b> <b>3</b>	<b>Kelompok</b> <b>4</b>	<b>Kelompok</b> <b>5</b>
Aditya	Agit	Dini	Annisa	Arkan
Azaderachta	Chandra	Fitriyani	Evi	Ananda
Fibri	Firmansyah	Jaja	Maudi	Fauzia
Imelda	Pipih	Rismayanti	Shiva	Iin
Rian	Rifa	Priska	Rafly	Reno
Syarifudin	Tatang	Yaya	Yusuf	Raka
Stella	Iqbal			Siti

Selanjutnya guru menyajikan hasil diskusi siswa mengenai lembar *crossword puzzle*. Setiap kelompok yang bisa menjawab kata dengan lebih banyak dan benar dengan waktu yang telah diberikan mendapatkan apresiasi dengan memberikan hadiah pada kelompok tersebut. Kemudian guru menganalisis dan mengevaluasi setiap lembar jawaban *crossword puzzle* dan mengecek pemahaman siswa. Pada aktivitas inti tersebut guru maupun siswa mengalami kendala dalam pemggunaan media *crossword puzzle*. Kendala yang dihadapi guru yaitu kurangnya pemahaman guru dalam pengaplikasiaan media *crossword puzzle* karena

sebelumnya guru belum pernah mengaplikasikan media tersebut dalam pembelajaran. Sedangkan masalah yang dihadapi siswa sama halnya dengan yang dialami oleh guru, karena peserta didik baru pertama kali menggunakan media tersebut, jadi mereka merasa kebingungan dalam mengaplikasikan media pembelajaran *crossword puzzle*.

Penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran diaplikasikan secara langsung tidak berbentuk elektronik. Namun dalam penelitian ini penggunaan *crossword puzzle* sedikit berbeda, karena diinovasikan dengan suatu permainan yaitu banyak kata. Tujuan media *crossword puzzle* diinovasikan dengan permainan banyak kata agar terlihat berbeda dan lebih menarik.

Tahap awal penggunaan media *crossword puzzle* guru menyiapkan lembar kertas yang berisi pertanyaan dan kolom-kolom kosong *crossword puzzle*. Guru menyiapkan kertas kecil-kecil berbentuk satu huruf yang akan disusun dijadikan suatu kata. Pertanyaan terdiri dari 10 butir dengan 5 soal horizontal dan 5 soal vertikal. Guru mengintruksikan setiap kelompok untuk menyusun kata sesuai dengan jawaban dari pertanyaan pada lembar kertas yang sudah disiapkan dan diberi waktu selama 45 menit. Kelompok yang berhasil menyusun kata lebih banyak dengan waktu yang sudah ditentukan akan mendapatkan hadiah sebagai apresiasi.

Suasana pembelajaran dikelas cukup tertib dan efektif, karena siswa dapat memperhatikan guru dengan baik. Pembelajaran juga didukung dari fasilitas yang baik dengan lingkungan yang bersih, tetapi sedikit panas karena letak sekolah berada di daerah yang panas.

#### c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dari pembelajaran adalah dengan menarik kesimpulan dimulai dari guru mengapresiasi siswa yang telah berhasil berdiskusi dengan baik. Siswa dipersilahkan untuk mengajukan beberapa pertanyaan dari penjelasan yang telah disampaikan. Kemudian guru menyampaikan nilai-nilai yang harus siswa teladani dari materi yang sudah dijelaskan dan dapat dikaitkan dengan kehidupan masa yang akan datang. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya dan pembelajaran ditutup dengan salam.

### **4.1.3 Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Ciniru Tahun Pelajaran 2022/2023**

#### **4.1.3.1 Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Ekperimen**

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ciniru dan pelaksanaan dilakukan pada dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 6 dan 14 Februari 2023 di kelas XI MIPA 2 sebagai kelas eksperimen, dengan jumlah responden sebanyak 34 siswa. Sebelumnya peneliti telah melaksanakan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui permasalahan yang terjadi saat pembelajaran sejarah. Setelah melaksanakan observasi diketahui bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dinilai kurang.

Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu dengan menyebarkan kuesioner *pretest* yang diberikan sebelum melakukan eksperimen dan *posttest* yang diberikan setelah melakukan eksperimen. Sebelum melakukan eksperimen siswa diminta untuk mengisi *pretest* terlebih dahulu pada pertemuan pertama 6 februari 2023, kemudian setelah melakukan eksperimen dengan menggunakan media *crossword puzzle* diberikan *posttest* pada pertemuan kedua 14 februari 2023. Angket *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 17 butir pertanyaan dengan tujuan diketahuinya dampak dari pemakaian *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dikelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Ciniru. Hasil angket yang sudah terkumpul disusun dalam bentuk tabel dan dijabarkan sehingga dapat mempermudah dalam menghitung. Peneliti melakukan analisis data perhitungan dengan menggunakan statistik deskriptif sehingga hasilnya akan diperoleh dalam bentuk persentase. Angket yang sudah diuji kepada siswa kelas XI MIPA 2 selanjutnya dibuat persentase dalam bentuk tabel.

Pemanfaatan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran sejarah berdampak positif terhadap semangat belajar siswa. Terlihat perbedaan yang cukup signifikan dalam semangat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari indikator motivasi belajar siswa yang dijelaskan oleh Indah (dalam Uno, 2018: 46), meliputi:

- 1) Kewajiban dan hasrat untuk mencapai keberhasilan dan mendapatkan prestasi tinggi dalam pembelajaran bagi siswa.
- 2) Ada dorongan dan keperluan yang memacu ketertarikan belajar siswa sehingga mereka merasakan kesenangan sehingga akan butuh kegiatan belajar mengajar.
- 3) Siswa mempunyai harapan maupun impian untuk masa depan mereka.

- 4) Pemberian penghargaan dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi siswa.
- 5) Mereka merasa termotivasi oleh penghargaan yang diberikan.
- 6) Terdapat aktivitas yang menarik dalam proses belajar-mengajar.
- 7) Terdapat suasana belajar yang mendukung sehingga memungkinkan siswa merasa nyaman dalam belajar.

#### 4.1.3.2 Motivasi Belajar Siswa kelas Kontrol XI MIPA 3 terhadap Pembelajaran Sejarah tanpa Menggunakan Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran

Uji angket pada kelas kontrol dilaksanakan di kelas XI MIPA 3, dengan jumlah pengisi kuisioner sebanyak 35 siswa. Berbeda dengan kelas eksperimen, kelas kontrol ini media *crossword puzzle* tidak diaplikasikan. Kelas kontrol di XI MIPA 3 ini guru hanya menyampaikan materi tanpa menggunakan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran. Namun *pretest* dan *posttest* tetap diberikan seperti pada kelas eksperimen. Angket *pretest* diberikan pada pertemuan pertama yaitu 6 februari 2023 dan *posttest* diberikan pada pertemuan kedua yaitu 14 februari 2023. Jumlah angket yang diujikan pada kelas kontrol sebanyak 17 butir. Hasil angket yang diujikan pada kelas kontrol kemudian dianalisis ke dalam persentase untuk menentukan jenjang interval. Angket yang sudah diujikan kepada kelas XI MIPA 3 kemudian dibuat persentase dalam bentuk tabel.

#### 4.1.3.3 Uji Normalitas

Uji normalitas ditujukan untuk mengetahui adanya distribusi normal atau tidak dalam suatu data. Pengujian ini bertujuan untuk syarat melakukan kategorisasi data. Dalam uji normalitas menggunakan dua metode yaitu statistic parametris dan non parametris. Apabila suatu data berdistribusi normal maka metode yang dipakai untuk uji normalitas adalah parametris, sedangkan apabila data berdistribusi tidak normal maka metode yang digunakan dalam uji normalitas adalah non parametris. Uji normalitas dari rata kelas eksperimen di XI MIPA 2 menggunakan uji normalitas *Shapiro Walk* karena data sampel kurang dari 50. Apabila nilai yang signifikan lebih besar dari 0,5, data ini dianggap normal. Namun, jika nilai yang signifikan kurang dari 0,5, data dianggap tidak normal. Untuk membantu menguji normalitas data, digunakan software IBM SPSS 25.0 *for Windows* untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan. Tabel berikut menunjukkan hasil uji normalitas untuk kelas eksperimen.

**Tabel 4.2**

Data Uji Normalitas

Data	Shapiro-Wilk	Df	Sig	Keterangan
------	--------------	----	-----	------------

<b>Motivasi Belajar</b>	Pretest Eksperimen	0.965	34	0.330	Tidak Normal
	Posttest Eksperimen	0.004	34	0.006	Tidak Normal
	Pretest Kontrol	0.074	35	0.202	Normal
	Posttest Kontrol	0.051	35	0.045	Normal

Dari hasil uji normalitas tersebut bisa disimpulkan bahwa Nilai sig. pada *posttest* eksperimen kelas XI MIPA adalah sig.  $0,006 < 0,05$ , maka dapat dilakukan penyimpulan data *posttest* kelas eskperimen tidak normal, sehingga harus dilakukan uji hipotesis Man Whitney.

Uji normalitas pada kelas kontrol XI MPA 3 sama dengan kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan metode Shapiro-Walk, dikarenakan jumlah sampel yang tersedia kurang dari 50. Apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data tersebut dapat dikategorikan sebagai normal, sedangkan jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data tersebut dianggap tidak normal. Uji kecenderungan normal ini dijalankan pada *software* IBM SPSS 25.0 *for Windows* untuk menganalisis data yang telah terkumpul. Hasil uji kecenderungan normal pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah in

#### 4.1.3.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dengan tujuan melakukan pengujian kebenaran pernyataan penelitian dan dalam penarikan kesimpulan yang sesuai dengan data yang didapatkan. Uji hipotesis dilakukan mengguankan uji (*Mann-Whitney Test*) karena data yang telah diuji tidak normal. Uji mann-whitney test memiliki tujuan untuk diketahuinya rerata dua sample apakah saling berhubungan satu sama lain atau tidak. Perhitungan uji mann whiyney test ini menggunakan bantuan SPSS 25.0. apabila nilai signifikasi (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sebaliknya, jika (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_1$  ditolak maupun  $H_0$  diterima. Rumusan hipotesis meliputi:

$H_0$ : Media Crossword Puzzle tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Ciniru tahun pelajaran 2022/2023.

$H_1$ : Media Crossword Puzzle berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Ciniru tahun pelajaran 2022/2023.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS seperti berikut ini:

**Tabel 4.3**  
Data Uji Hipotesis

	Media Pembelajaran	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Eksperimen dan Kontrol	Crossword Puzzle	34	41.99	1427.50
	Tanpa Media	35	28.21	987.50



	Total	69		
--	-------	----	--	--

Dari tabel yang diberikan, terdapat 34 siswa di kelas eksperimen dan 35 siswa di kelas kontrol. Nilai mean motivasi belajar di kelas XI MIPA 2 eksperimen adalah 41,99, sedangkan di kelas XI MIPA 3 kontrol adalah 28,21. Oleh karena itu, Dapat dilakukan penyimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata motivasi belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4.4**  
Uji Mann-Whitney Test

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Posttest Eksperimen dan Kontrol
Mann-Whitney U	357.500
Wilcoxon W	987.500
Z	-2.867
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004
a. Grouping Variable: Media Pembelajaran	

Dari tabel, terlihat bahwa sig (2-tailed) memiliki nilai 0,004 yang lebih kecil dari 0,05. Maka dari hal tersebut, data tersebut dapat diterima yang berarti bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* memiliki dampak terhadap motivasi belajar siswa di kelas XI MIPA 2 pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

## 4.2 Pembahasan

### 4.2.2 Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Ciniru Tahun Pelajaran 2022/2023

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Pada penelitian ini pembelajaran sejarah menggunakan media *Crossword Puzzle*. Memanfaatkan metode tersebut sebagai metode pembelajaran merupakan taktik yang diambil untuk menambah semangat dan kompleksitas dalam memahami sejarah di lingkungan pendidikan. Bahan ajar yang digunakan guru di kelas XI MIPA 2 menggunakan buku pegangan guru dari pemerintah dengan materi yang sudah ditentukan oleh pemerintah. Selama proses pengajaran di kelas XI MIPA 2, topik tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia diterapkan sesuai dengan RPP yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pembelajaran dilakukan dengan metode sintak *kooperatif learning* mencakup menginspirasi siswa, mengarahkan siswa dalam menemukan permasalahan, memfasilitasi pembelajaran siswa, membimbing pengalaman kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan

mengevaluasi pembelajaran, dan menyimpulkan. *Kooperatif learning* bertujuan untuk merubah situasi kondisi dari pembelajaran siswa secara sepenuhnya.

Dalam hal ini pengetahuan siswa didapati secara mandiri, hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan siswa didapati secara mandiri sehingga guru hanya menjadi fasilitator saja. Teori belajar konstruktivisme lebih menyoroti segi interaksi dalam penguasaan keterampilan dan pengetahuan siswa, dengan hal ini akan menumbuhkan motivasi belajar pada siswa (Nurfatihmah, 2019: 124).

Pada prinsipnya manusia merupakan seseorang yang interaktif yang mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang sudah didapatkan dan akan mengembangkan ilmu-ilmu tersebut, hal ini dijelaskan juga dalam teori belajar konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang memberikan kebebasan terhadap siswa dalam mencari dan menumbuhkan kemampuan serta pengetahuan dengan bantuan orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap siswa dalam belajar. Sehingga akan menciptakan dorongan dan semangat belajar pada diri sendiri.

Dorongan belajar pada siswa harus terbentuk sesuai dengan kemauan dari diri sendiri, agar dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa. Dalam menumbuhkan motivasi bagi siswa dipengaruhi oleh diri sendiri dan faktor dari luar. Peran guru untuk menarik siswa yaitu dengan membuat proses pembelajaran yang tidak diduga oleh siswa yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga akan muncul ketertarikan dalam belajar pada siswa.

Proses pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dibagi menjadi dua pertemuan. Pada pertemuan pertama 6 februari 2023 pembelajaran dimulai dengan guru memerintahkan pada ketua kelas untuk berdoa terlebih dahulu selama lima menit dan dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa untuk mengetahui siswa yang tidak hadir dalam pembelajaran. Selanjutnya sebelum guru menyampaikan materi pembelajaran guru terlebih dahulu mengaitkan materi yang akan dibahas dengan kehidupan sehari-hari. Guru memulai menyampaikan materi dengan menggunakan power point sehingga memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi. Power point yang digunakan harus menarik agar siswa merasa tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Penggunaan power point yang digunakan harus sesuai dengan ide dan gagasan yang kreatif terutama dalam warna, gambar, dan teks. Penggunaan power point tidak hanya fokus pada guru saja melainkan apa yang ditampilkan pada power point sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan sesuai dengan indikator motivasi belajar.

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama guru belum mengaplikasikan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran. Pertemuan pertama hanya fokus pada penyampaian materi tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia saja. Dalam pertemuan pertama juga siswa diberi kesempatan untuk lebih aktif dalam bertanya, agar terlihat interaksi antara guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran pada pertemuan pertama ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan rencana pembelajaran yang sudah ditentukan.

Kegiatan pembelajaran pertemuan kedua dilaksanakan pada 14 februari 2023. Pada pembelajaran ini sudah mengaplikasikan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran. Pembelajaran dimulai dengan guru mengulas sedikit materi yang sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, selanjutnya siswa diberikan waktu untuk membaca materi yang sudah diberikan oleh guru selama 10 menit dan dilanjutkan pada kegiatan diskusi untuk mengetahui ciri-ciri motivasi belajar yang dapat dijadikan sebagai indikator motivasi belajar. Ciri motivasi tersebut dapat terlihat ketika proses diskusi sedang berlangsung, dan ketika saling berdiskusi antar anggota dalam mengisi dan mencari jawaban yang tepat dalam *Crossword Puzzle*.

Penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran ini diaplikasikan secara langsung tidak berbentuk elektronik. Namun dalam penelitian ini penggunaan *crossword puzzle* sedikit berbeda dengan pada umumnya, karena diinovasikan dengan suatu permainan yaitu banyak kata. Tujuan menginovasikan media *crossword puzzle* dengan permainan banyak kata yaitu supaya terlihat sedikit berdeba dan menarik sehingga peserta didik akan merasa penasaran dan lebih tertarik. Tahap pertama penggunaan media *crossword puzzle* ini yaitu guru menyiapkan lembar kertas yang terdiri dari kotak-kotak crossword puzzle yang harus diisi oleh siswa sesuai dengan pertanyaan yang sudah disiapkan. Pertanyaan tersebut terdiri dari sepuluh butir soal, dengan lima soal horizontal dan lima soal vertikal. Sebagai media untuk jawaban guru telah menyiapkan kertas kecil-kecil yang terdiri dari huruf-huruf yang kemudian akan dicocokkan dengan jawaban pada lembar kertas *crossword puzzle*. Setelah dirasa cocok kemudian kertas kecil tersebut ditempelkan oleh lem pada lembar jawaban. Siswa diberikan waktu selama empat puluh lima menit untuk mencari jawaban yang tepat. Setelah selesai mengisi lembar *crossword puzzle* setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk menyampaikan hasil diskusi jawaban pertanyaan-pertanyaan. Kelompok yang tercepat dan berhasil menjawab dengan benar dan paling banyak mendapatkan apresiasi dari guru. Kemudian guru menyampaikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya. Pembelajaran ditutup dengan membaca doa dan salam.

Penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran ini mendapatkan respon dan apresiasi baik dari siswa, karena dinilai cukup menarik. Namun, dalam pengaplikasian media

*crossword puzzle* ini, guru dan siswa mengalami kendala. Kendala yang dihadapi oleh guru kurang memahami dan menguasai media *crossword puzzle* ini karena sebelumnya guru belum pernah menggunakan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran sejarah. Oleh Karen itu sebelum menjelaskan penggunaan media pada siswa guru memerlukan waktu untuk dapat menguasai media *crossword puzzle*. Sama hal dengan kendala yang dihadapi oleh guru, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan media *crossword puzzle* karena belum pernah menggunakan media tersebut dalam pembelajaran sejarah. Karena kendala tersebut guru memerlukan waktu sepuluh menit dalam menjelaskan penggunaan media *crossword puzzle* tersebut. Namun akhirnya pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* dan kegiatan diskusi berjalan dengan efektif.

Penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran memiliki peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran sudah sesuai. *Crossword puzzle* digunakan secara manual bukan dengan elektronik. Dalam pengaplikasian *crossword puzzle* ini baik guru maupun siswa sudah sesuai dengan langkah dan cara yang ditentukan sehingga pembelajaran sejarah berjalan dengan efektif. Penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran ini sudah sesuai, dapat dibuktikan dari hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh dari media *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa.

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* tersampaikan dengan baik dan kegiatan diskusi siswa menjadi lebih aktif, karena membuat suasana yang menyenangkan sehingga tujuan belajar-mengajar tercapai. Kegiatan diskusi mampu mengembangkan pemikiran pada siswa. Suatu pengetahuan dibentuk oleh diri sendiri, guru hanya berperan sebagai fasilitator bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan (Sardiman,2017: 370). Guru membebaskan siswa untuk aktif, mandiri dalam mencari informasi, dan tidak selalu bergantung kepada guru.

Pada akhir kegiatan pembelajaran peserta didik menyampaikan antusias ketika belajar dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

#### **4.2.3 Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Ciniru Tahun Pelajaran 2022/2023**

Pengukuran motivasi belajar di kelas XI MIPA 2 telah dilaksanakan dengan memanfaatkan kuesioner yang telah diverifikasi kesalahan dan keandalannya. Dari 30 item

pertanyaan, sebanyak 17 item pertanyaan terbukti valid. Berbagai pertanyaan tersebut melingkupi indikator-indikator motivasi belajar. Menurut Uno, tanda-tanda motivasi belajar meliputi semangat dan ambisi untuk mencapai keberhasilan, dorongan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran, aspirasi dan rencana masa depan, kegiatan yang menarik di dalam pembelajaran, serta dukungan lingkungan. Kuesioner tersebut disebarkan kepada siswa untuk diisi dan hasilnya akan menunjukkan apakah ada perubahan pada semangat belajar dalam pelajaran sejarah.

Proses pembelajaran sejarah sangat memerlukan motivasi guna menumbuhkan semangat belajar siswa agar tercapai tujuan pembelajaran. Seseorang dikatakan berhasil ketika memiliki kemauan pada diri sendiri, kemauan tersebut disebut motivasi. Motivasi merupakan keseluruhan kekuatan yang terdapat pada siswa dan menimbulkan kemauan untuk melakukan kegiatan belajar sehingga menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran (Sardiman, 2018: 75).

Memanfaatkan *crossword puzzle* sebagai sarana pengajaran dalam mengajarkan sejarah bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Penelitian ini memilih dua kelas sebagai sampel, yaitu XI MIPA 2 sebagai kelas percobaan dan XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol. Ada perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan teka-teki silang sebagai sarana pembelajaran, sementara kelas kontrol tidak menggunakan sarana pembelajaran yang sama. Namun, kelas percobaan dan kelas kontrol menjalani pretest dan posttest untuk mengevaluasi persentase pengaruhnya pada motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa di kelas XI MIPA 2 akan diidentifikasi berdasarkan hasil dari angket yang sudah dibagikan setelah pembelajaran sejarah menggunakan media *crossword puzzle* mendapatkan nilai *pretest* sebesar 1201 dengan persentase 35,30% dan nilai *posttest* sebesar 1710 dengan persentase 50,29%. Sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai *pretest* sebesar 1202 dengan persentase 35,49% dan nilai *posttest* sebesar 1630 dengan persentase 46,57%.

Pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle* sebagai media belajar dianggap efektif dan memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran dapat dijadikan strategi dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Media *crossword puzzle* yang dianggap menarik dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan kondusif. Pembelajaran yang berjalan efektif mampu meningkatkan motivasi belajar pada siswa (Romi, 2022: 298).

Penggunaan *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa dianggap efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Hal ini dapat dibuktikan

dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa dari Universitas Yogyakarta. Media *crossword puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Pengaruh tersebut dapat dilihat pada hasil penelitian. Media *crossword puzzle* belum pernah digunakan pada pembelajaran sebelumnya mendapat respon baik dari siswa. Siswa merasa penasaran dan tertarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa (Rokhayati, 2020: 73).

Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah memakai *crossword puzzle*. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil persentase yang sudah dijelaskan sebelumnya. Peningkatan motivasi terhadap belajar siswa ini terjadi karena ada pengaruh dari media *crossword puzzle*. Pada pembelajaran sebelumnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran dinilai kurang, karena beberapa faktor salah satunya media pembelajaran kurang menarik dan memicu rasa jenuh pada siswa. Setelah pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle* motivasi siswa meningkat dikarenakan media tersebut dinilai menarik dan mendapatkan respon positif dari siswa.

Media *crossword puzzle* tentunya memiliki kelebihan, kekurangan, dan kesulitan dalam penggunaannya. Media *crossword puzzle* memiliki kelebihan yaitu, merupakan salah satu media yang cukup menarik. Media *crossword puzzle* tersebut jarang digunakan oleh guru dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat merespon baik penggunaan media tersebut. Kekurangan dari media *crossword puzzle* sedikit sulit dipahami oleh guru maupun siswa apabila sebelumnya belum pernah digunakan dan penggunaan media *crossword puzzle* memerlukan waktu yang panjang dalam mengisi karena harus menyesuaikan dengan kolom-kolom yang menghubungkan dengan satu kata. Kesulitan dalam media *crossword puzzle* penggunaan yang kurang dipahami. Guru maupun siswa mengalami kesulitan masing-masing. Guru kurang memahami cara penggunaan atau teknis penggunaan media *crossword puzzle* dikarenakan sebelumnya belum pernah digunakan. Siswa pun sama karena pertama kali belajar dengan media *crossword puzzle* sehingga kurang memahami cara penggunaannya dan kesusahan dalam mencari huruf untuk disusun dalam suatu kata.

Penelitian tentang pengaruh *crossword puzzle* sebagai media dalam belajar mengajar telah diteliti oleh Romi dan Mawaddah dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penelitian mengenai pengaruh *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dilaksanakan di SMA Al-Bukhari Muslim. Penelitian tersebut serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, di mana ditemukan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Sebelum dihitung nilai rata-rata, nilai tertinggi adalah 93 dan nilai terendah adalah 33, sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan media

*crossword puzzle* memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,16 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 73. Ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, skor yang dicapai oleh kelas eksperimen adalah 23,70, sementara pada kelas kontrol yang tidak menerima penggunaan media *crossword puzzle* memperoleh skor sebesar 13,18.

Perhitungan menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Selain itu, nilai thitung  $>$  ttabel sebesar  $11,059 > 1,996$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa, sehingga mendorong semangat dan mencapai target pembelajaran.

Penggunaan *crossword puzzle* Sangat berguna karena bisa meningkatkan kemampuan mengingat dan keahlian memecahkan masalah. Di samping itu, penggunaan *crossword puzzle* juga bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan imajinatif siswa. Oleh karena itu, disarankan untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran ini dalam kegiatan belajar-mengajar. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme di mana teori ini menjelaskan bahwa fokus utama dalam pembelajaran adalah siswa melakukan eksplorasi dan penemuan sendiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Media pembelajaran ini mendapatkan respon dan apresiasi baik dari siswa dan proses pembelajaran pun terlaksana dengan efektif, dengan hal ini penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran berhasil menghasilkan tanggapan yang positif dari siswa dan mempengaruhi meningkatnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah