

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media Crossword Puzzle Online terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X-4 SMAN 10 Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berfokus pada eksperimen metode kuasi eksperimental bentuk non-equivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMAN 10 Tasikmalaya. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling yang hanya memberi kesempatan kepada kelas X-4 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 37 orang dan kelas X-8 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 34 orang. Pengumpulan data melalui lembar angket yang telah di uji validitas dan uji reliabilitas dan lembar observasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil analisis menjawab hipotesis uji terkait pengaruh media Crossword Puzzle Online terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Proses pembelajaran dilaksanakan selama tiga pertemuan yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan inti terdiri dari penyampaian materi, pembagian kelompok, diskusi pengerjaan Crossword Puzzle Online. Pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen telah menunjukkan adanya perubahan minat belajar selama proses *treatment* diberikan. Hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $<.001 < 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh media Crossword Puzzle Online terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X-4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya. Hasil penelitian ini mendukung teori behaviorisme yang menyatakan bahwa stimulus dapat menghasilkan respon positif. Stimulus disini berupa penggunaan media crossword puzzle online yang dapat menghasilkan respon positif berupa peningkatan minat belajar. Oleh karena itu, guru disarankan menggunakan media ini sebagai strategi pembelajaran yang menarik dan efektif dalam meningkatkan minat belajar. Didukung oleh fasilitas yang memadai dari pihak sekolah. Terakhir untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan studi lebih lanjut dengan mengkolaborasikan dengan pendekatan lain.

Kata Kunci: Crossword Puzzle Online, Minat Belajar, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of Crossword Puzzle Online media on students' learning interest in the history subject of class X-4 SMAN 10 Tasikmalaya. This research uses a quantitative approach focusing on experimental quasi-experimental method of non-equivalent control group design. The population in this study were all students of class X SMAN 10 Tasikmalaya. Sampling using purposive sampling technique which only gives the opportunity to class X-4 as an experimental class of 37 people and class X-8 as a control class of 34 people. Data collection through questionnaire sheets that have been tested validity and reliability tests and observation sheets . The collected data were analyzed using normality test, homogeneity test and hypothesis test. The results of the analysis will answer the test hypothesis related to the effect of Crossword Puzzle Online media on students' interest in learning history subjects. The learning process was carried out over three sessions, consisting of introductory, core, and closing activities. The core activities included material delivery, group division, and discussion while working on the Online Crossword Puzzle. The learning conducted in the experimental class showed a change in students' learning interest during the treatment process. The hypothesis test results using an independent sample t-test showed a significance value (2-tailed) of $<.001 < 0.05$. These results indicate that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected, meaning that the Online Crossword Puzzle media has an effect on students' learning interest in history subject in class X-4 of SMA Negeri 10 Tasikmalaya. The results of this study support the behaviorist theory, which states that a stimulus can produce a positive response. In this case, the stimulus refers to the use of online crossword puzzle media, which can generate a positive response in the form of increased learning interest. Therefore, teachers are encouraged to use this media as an engaging and effective learning strategy to enhance students' interest in learning, supported by adequate facilities provided by the school. Finally, for future researchers, this study can serve as a foundation for further research by integrating it with other approaches.

Keywords: Online Crossword Puzzle, Learning Interest, History Learning