

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
TEKA-TEKI SILANG (*CROSSWORD PUZZLE*) TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII
SMPN 3 MOJOKERTO**

SKRIPSI



Oleh:

Wanda Nur Saputra
NIM. 208200041

IAIN
PONOROGO

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2024

ABSTRAK

Saputra, Wanda Nur. 2024. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Mojokerto.* **Skripsi.** Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Risma Dwi Arisona M.Pd.

Kata Kunci : Kemampuan Hasil Belajar IPS, Model Pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*).

Pembelajaran IPS sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari, sebagai sarana dalam meningkatkan pola pikir dan kesadaran berkembangnya budaya, sarana dalam pengenalan pola-pola hubungan dan proses generalisasi pengalaman. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak kendala yang terdapat dalam proses belajar IPS, salah satunya yaitu kendala dalam menerapkan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) dalam materi IPS. Penyebabnya masih banyak kegiatan pembelajaran IPS yang masih menggunakan model konvensional, dimana kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran. Upaya untuk mengatasi hal tersebut peneliti melakukan penelitian terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Mojokerto. Mengetahui hasil belajar siswa yang sudah diberikan perlakuan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*). Peneliti ingin meneliti hasil belajar siswa khususnya aspek kognitif lebih spesifik pada C1-C3.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Pengambilan data dilakukan dengan cara melakukan dokumentasi keterlaksanaan pembelajaran dan tes. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik cluster random sampling. Sampel penelitian ini yaitu kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol. Data penelitian diolah dan dilakukan uji hipotesis berupa uji Independent t Test dan Uji N-Gain.

Hasil penelitian ini yaitu kemampuan hasil belajar siswa terdapat peningkatan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*). *Pre-test* memperoleh rata-rata nilai 58,50 sedangkan pada *post-test* diperoleh rata-rata nilai 75,93. Pada uji hipotesis *independent t* tes memperoleh nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,013. Dikarenakan nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada N-Gain score, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol yang tanpa menggunakan perlakuan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) adalah sebesar 35% termasuk dalam kategori tidak efektif. Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan media pembelajaran Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*) adalah sebesar 59% termasuk dalam kategori cukup efektif Untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar IPS Siswa kelas VIII..



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Wanda Nur Saputra
 NIM : 208200041
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang
 (*Crossword Puzzle*) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII
 SMPN 3 Mojokerto

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

Risma Dwi Arisona, M.Pd.
 NIP. 199101102018012001

Ponorogo, 26 Agustus 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Arif Rofiqin Hakim, M.Pd.
 NIP. 198301292015031002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Wanda Nur Saputra
 NIM : 208200041
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang
 (*Crossword Puzzle*) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII
 SMPN 3 Mojokerto

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
 Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
 Tanggal : 30 Oktober 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar
 Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Senin
 Tanggal : 11 November 2024



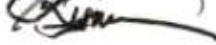
Ponorogo, 11 November 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
 NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

| | | |
|--------------|--------------------------------|---|
| Ketua sidang | : Sofwan Hadi, M.Si. | () |
| Penguji I | : Dr. M. Syafiq Humaisi, M.Pd. | () |
| Penguji II | : Risma Dwi Arisona, M.Pd. | () |

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

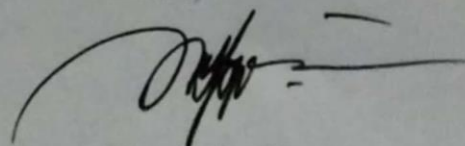
Nama : Wanda Nur Saputra
NIM : 208200041
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi/Tesis : Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Teka-teki Silang
(*Crossword Puzzle*) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII
SMPN 3 Mojokerto

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 28 November 2024

Penulis,



Wanda Nur Saputra



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wanda Nur Saputra
NIM : 208200041
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang
(*Crossword Puzzle*) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII
SMPN 3 Mojokerto

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar sarjananya).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 26 Agustus 2024
Yang membuat pernyataan



Wanda Nur Saputra
NIM. 208200041

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa fungsi dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Berdasarkan fungsi dan tujuan dari pendidikan tersebut maka pada tingkat jenjang pendidikan pada sekolah menengah pertama dengan tujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan mulai dari pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan ke jenjang yang lebih lanjut. Namun pada kenyataannya di sekolah menengah pertama yang menunjukkan bahwa minat siswa untuk mengikuti pembelajaran masih sangat kurang. Hal ini disebabkan karena pada proses pembelajaran yang dilakukan sehari-hari masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Perkembangan jaman yang semakin maju menuntut semua aspek kehidupan ikut berubah dan menyesuaikan diri tidak

¹ I Wayan Cong Sujana, "FUNGSI DAN TUJUAN PENDIDIKAN INDONESIA." Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.4, No. 1, (2019) : 30.

terkecuali pada proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga berperan serta dalam penyerapan materi dari guru ke siswa karena tujuan dari dibuatnya media pembelajaran adalah sebagai sarana atau alat bantu untuk menyampaikan informasi kepada siswa secara jelas dalam bentuk visual baik seperti video, gambar, diagram, grafik dan sebagainya sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang, proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara pihak satu dan lingkungannya. Belajar merupakan suatu usaha seseorang untuk memperoleh sebuah perubahan yang nyata tingkah laku maupun secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam berinteraksi di sebuah lingkungan. Perubahan tersebut bersifat relatif konsisten dan berfokus antara proses belajar dan transformasi sebagai bukti hasil yang telah diproses.²

Metode pembelajaran yang digunakan di Indonesia sangat beragam menyesuaikan kebutuhan pada mata pelajaran tertentu, seperti studi kasus, demonstrasi, discovery, jigsaw dan lain sebagainya. Pada era sekarang ini yang menggunakan kurikulum merdeka guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk berfikir secara kreatif agar siswa tertarik dalam mempelajari suatu materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik bisa

² Herliani, Didimus Tanah Boleng, and Elsy Theodora Masawet, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2022), 5.

diserap secara baik. Media pembelajaran dalam dunia pendidikan dan dalam proses kegiatan belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik dan optimal.

Dari hasil pengamatan dan observasi penulis di SMPN 3 Mojokerto saat pembelajaran berlangsung, terlihat proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru atau dengan cara metode berceramah. Alhasil siswa tidak tertarik akan materi yang diajarkan serta siswa juga susah untuk memahami dan juga belum bisa berkolaborasi serta bereksplorasi.

Akibatnya murid menjadi pasif sehingga siswa tidak memiliki keantusiasan dalam mengikuti pembelajaran dikelas hal tersebut dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa sehingga berakibatkan pada hasil belajar siswa cenderung menjadi menurun dan tidak maksimal. Disamping itu penggunaan metode pembelajaran jarang digunakan sehingga pembelajaran di kelas menjadi cenderung monoton dan kurang menarik.

Perkembangan metode pembelajaran dan strategi belajar yang diterapkan oleh guru di sekolah-sekolah perkotaan semakin berkembang. Salah satu penyebab hal ini terjadi adalah perkembangan zaman yang menuntut pendidik dan peserta didik untuk cerdas dalam mengajar dan belajar. Menyadari hal tersebut, peneliti ingin mencari metode, strategi, atau hal-hal menarik lain di beberapa sekolah di Kota Mojokerto yang kemudian bisa diteliti lebih dalam dan bisa disebarakan sebagai pengetahuan baru dalam ilmu pendidikan.

Maka dari sini peneliti mengambil media pembelajaran berupa permainan edukasi teka-teki silang (*Crossword puzzle*). Teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) atau yang populer dengan singkatan TTS, merupakan suatu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) merupakan model pembelajaran yang didalamnya terdapat langkah-langkah yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi (inti) dari kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Bentuk pertanyaan dalam teka-teki silang dapat berupa pernyataan/statement, pertanyaan ataupun gambar yang memerlukan jawaban singkat pada kotak-kotak, kemudian masing-masing kotak harus diisi dengan huruf-huruf yang saling berkaitan sehingga membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya biasa dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung posisi kata-kata yang harus diisi.³

Di sisi lain guru dituntut untuk kreatif dan harus memiliki seperangkat pengetahuan dan ketrampilan. Dalam pembelajaran terdapat tiga komponen yang berpengaruh untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar yaitu diantaranya kondisi pembelajaran, hasil pembelajaran, dan metode pembelajaran. Terkait ketiga komponen tersebut maka perlu diketahui guru harus menciptakan suasana belajar yang dapat diterima murid dengan menggunakan metode yang menarik agar pelajaran tersebut dapat terekam di otak mereka.⁴

³ Zaini dkk, Strategi Pembelajaran Aktif, (Yogyakarta: Institut Agama Islam Sunan Kalijaga, 2007), halaman 73.

⁴ Ira Irsanti, Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V Sd

Siswa didalam kelas tersebut kurang menyimak materi yang disampaikan pengajar dikarenakan murid tidak memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran sebab metode yang digunakan kurang menarik alhasil terdapat beberapa siswa asik bermain ponsel dan juga saling berbincang-bincang satu sama lain. Sehingga dari kejadian ini banyak siswa tidak bisa maksimal dalam menerima materi yang disampaikan oleh Guru. Dari sini kita mengetahui tidak hanya siswa namun guru juga dituntut untuk kreatif serta inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga bagaimana cara pengajar tersebut bisa menarik atensi siswa agar tidak bosan dan memiliki semangat dalam mengikuti Pembelajaran dikelas, solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara menerapkan **Metode Pembelajaran Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Siswa** Sehingga dengan diterapkannya metode tersebut dapat menarik atensi siswa dan berimbas baik pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin meneliti penerapan strategi pembelajaran Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII di SMPN 3 Mojokerto. Dan judul penelitian ini adalah **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG (*CROSSWORD PUZZLE*) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII SMPN 3 MOJOKERTO.**

B. Identifikasi Masalah

Untuk memperkuat proses serta hasil penelitian, maka peneliti melengkapi dengan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, sehingga dapat diketahui permasalahan yang ada:

1. Metode yang digunakan oleh pengajar di SMPN 3 Mojokerto masih monoton. Monoton disini seperti halnya membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menjadi kurang menggairahkan dan tidak menarik. Seakan-akan kelas menjadi sepi. Hal tersebut karena siswa tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru Kelas VIII SMPN 3 Mojokerto pada mata pelajaran IPS yang masih menggunakan model konvensional.
3. Guru masih minim dalam penggunaan media pembelajaran sehingga menyebabkan para siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas.
4. Siswa kurang memahami materi yang diajar dikarenakan penyampaian pengajar kurang menarik dan tidak bersemangat sehingga penangkapan materi sulit dimengerti dan dipahami.
5. Siswa tidak memiliki atensi dan kurang konsentrasi sehingga hasil belajar menurun.
6. Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran kurang baik karena siswa menganggap bahwa pelajaran IPS merupakan pelajaran yang sulit dan

membosankan.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah merupakan kegiatan peneliti membatasi masalah penelitian untuk mempersempit objek penelitian sehingga penelitian lebih jelas dan terarah maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran dengan menggunakan Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*). Maksudnya peneliti mengambil media ini kemudian menggunakannya dalam materi pembelajaran, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di kelas yang dilakukan antara guru dan peserta didik. Media ini dapat membuat siswa menjadi lebih meningkatkan kecerdasan verbal karena dengan mengisi TTS, kosa kata akan semakin kaya. Selain itu, dengan tingkat kesulitan yang beragam, mengisi TTS dapat melatih kemampuan untuk memecahkan masalah. Dengan demikian daya mengingat peserta didik terkait materi yang diberikan akan lebih lama menetap di ingatan.
2. Dengan menggunakan Media Teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) Terhadap Hasil Belajar Siswa melalui penggunaan strategi belajar yang menyenangkan akan membuat siswa dapat menyelesaikan soal teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) dengan mudah dan merasa tidak bosan.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi IPS Kelas VIII Semester Genap Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia (*Penjelajahan Samudera, Kolonialisme, dan Imperialisme*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pokok dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh keterlaksanaan penerapan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 3 Mojokerto?
2. Apakah Terdapat efektivitas penggunaan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar IPS kelas VIII di SMPN 3 Mojokerto?

E. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah penulis kemukakan di atas maka dapat penulis uraikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VIII di SMPN 3 Mojokerto.
2. Untuk mengetahui efektivitas hasil belajar siswa setelah penerapan strategi pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII di SMPN 3 Mojokerto.

F. Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian, tentunya diharapkan dapat memberikan kontribusi/manfaat hasil penelitian yang telah dilakukan. Dalam hal ini, kontribusi yang ingin dicapai antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan mengkaji strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan Hasil Belajar Siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 3 Mojokerto. Dengan demikian temuan penelitian ini akan memperkaya khasanah pengetahuan di bidang strategi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah : Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai informasi dalam rangka meningkatkan kualitas dan mutu dalam proses pembelajaran untuk sekolah yang diteliti.
- b. Bagi Siswa : siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, siswa juga menjadi lebih berminat dalam belajar melalui penerapan strategi Teka- teki silang (*Crossword Puzzle*). Dengan demikian, akan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik karena lebih meningkat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
- c. Bagi Guru : Diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam hal belajar mengajar dikelas, memberikan wacana untuk menambah variasi mengajar, serta mampu menghidupkan suasana kelas dengan strategi pembelajaran yang telah diterapkan.
- d. Bagi Orang Tua Siswa : Dapat dijadikan dasar bahwa betapa pentingnya perhatian orang tua terhadap aktifitas dan prestasi belajar putra-putrinya. Dengan demikian, akan menggugah hati para orang

tua siswa untuk berpartisipasi aktif memberikan dukungan dalam rangka menyukseskan pendidikan putra-putrinya.

- e. Bagi Sekolah : Diharapkan mampu untuk mengetahui hambatan dan kelemahan penyelenggaraan pembelajaran serta sebagai upaya untuk memperbaiki dan mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi di kelas serta menerapkan strategi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dikelas.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam rangka memperoleh hasil paparan yang mudah dibaca dan dimengerti maka peneliti merencanakan pengorganisasian laporan penelitian dengan sistematika sebagai berikut :

1. Bab I meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan, dan jadwal penelitian.
2. Bab II meliputi kajian teori, telaah penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesisi penelitian.
3. Bab III meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, validitas dan reliabilitas, dan teknik analisis data.
4. Bab IV meliputi deskripsi data dan statistik inferensial.
5. Bab V meliputi simpulan dan saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara”. Lebih lanjut, media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan.⁵ Adam dan Syastra mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala unsur, baik itu berupa elemen fisik maupun teknis, yang dipakai dalam proses pengajaran untuk mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa⁶. Sementara itu, Yolanda dan Maria berpelndapat bahwa media pembelajaran merujuk pada peralatan, metode, atau teknik yang berfungsi dalam menyampaikan pesan, mampu menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan murid, serta memperjelas materi pelajaran.⁷

Sesuai penjelasan Sufri Mashuri, media pembelajaran mencakup seluruh komponen yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan pesan. Tujuannya adalah untuk menggerakkan pemikiran, emosi, minat, dan perhatian pelajar, menciptakan interaksi komunikasi

⁵ Oleh Nunu Mahnun, “(Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)” 37, no. 1 (2012).

⁶ Steffi Adam, S Kom, and M Msi, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam,” 2015.

⁷ Yolanda Febrita and Maria Ulfah, “Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” 2019.

edukatif yang efisien dan bermanfaat antara guru dan siswa.⁸

Firmantika dan Mukminan menjelaskan media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara yang memfasilitasi penyampaian informasi kepada siswa. Jenis media tersebut mencakup rekaman, perangkat lunak komputer, atau unsur lain yang mendukung proses belajar mengajar.⁹ Berdasarkan Penjelasan tersebut, Penulis dapat menyimpulkan bahwasannya media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan isi atau materi pengajaran kepada peserta didik yang bertujuan untuk merangsang peserta didik agar tetap mau belajar. pendapat para ahli di atas, dapat juga disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang membantu mempermudah proses belajar mengajar. Bertujuan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa.

2. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda-beda sesuai dengan kegunaan pembelajaran. Fungsi dari media tersebut akan terasa apabila diletakkan pada posisi yang tepat. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu tidak boleh dilakukan sembarangan. Seorang pendidik harus memperhatikan dan mempertimbangkan apakah media yang akan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak.

Media dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang

⁸ Sufri Mansuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Deepublish, 2019).

⁹ Lusty Firmantika and Mukminan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan Bagi Siswa SMP," *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 1, no. 2 (September 1, 2014), <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v1i2.2437>.

besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Sehingga penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran sendiri.

Sudjana dan Rivai menjelaskan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar siswa, antara lain:¹⁰

- a. Pemanfaatan media pembelajaran akan meningkatkan ketertarikan dan memotivasi siswa untuk belajar.
- b. Siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar setiap jam maka variasi metode mengajar akan semakin bertambah.
- c. Siswa akan terlibat lebih aktif dalam proses belajar, karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, melainkan juga terlibat dalam kegiatan lain seperti pengamatan, praktik, demonstrasi, dan peran.

Menurut Kustandi dan Darmawan manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:¹¹

- a. Untuk memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, media pembelajaran dapat membuat pesan dan informasi tersaji lebih jelas.
- b. Perhatian siswa dapat ditarik dan dipertahankan lebih terfokus

¹⁰ Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011).

¹¹ Cecep Kustandi And Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020).

melalui media pembelajaran.

- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu Berdasarkan berbagai penjelasan yang disampaikan di atas, secara umum dapat diartikan bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat dalam memberikan materi kepada siswa sebagai siswa yang terlibat dan dinamis, sehingga menunjang kelancaran tugas-tugas pendidikan di sekolah.

3. Media Pembelajaran Teka-Teki Silang

a. Pengertian Teka-Teki Silang

Teka-teki silang adalah permainan di mana pemain harus memanfaatkan petunjuk yang diberikan untuk mengisi kotak kosong dengan huruf untuk membentuk sebuah kata. Kotak terdiri dari menurun dan mendatar. Permainan teka-teki silang mengharuskan pemainnya untuk berkonsentrasi dan berpikir kritis. Jika beberapa pertanyaan telah dijawab, pemain akan lebih mudah untuk mengisi kotak lainnya.¹²

Menurut Asmawati permainan dan alat yang dikenal sebagai media teka-teki silang ini mengharuskan pemainnya untuk mengisi kotak kosong, baik secara horizontal maupun vertikal. Permainan ini membantu siswa dengan memusatkan perhatian pada pengalaman pendidikan, dan membantu melatih penalaran dan kemampuan

¹² Vionaliza Ligenesia Amja And Meira Anggia Putri, "Efektivitas Permainan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Penguasaan Goi Tingkat Dasar Pada Siswa Kelas XI Tahun Masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang" 2 (2018).

mental siswa.¹³ Buwona dan Firmansyah teka-teki silang adalah suatu permainan yang berbentuk kotak kosong persegi ada yang mendatar dan menurun sesuai dengan petunjuk yang sudah disediakan.¹⁴ Wirahyuni juga menggambarkan teka-teki silang sebagai permainan yang menggunakan ruang-ruang kosong berupa kotak-kotak yang berisi huruf-huruf untuk mendekati kata yang ditunjukkan oleh pertanyaan.¹⁵

Dapat disimpulkan bahwa teka teki silang termasuk media pembelajaran sejenis permainan yang terbagi ke dalam kategori mendatar dan menurun. Meskipun hanya sebuah permainan kumpulan teka-teki, teka teki silang memiliki sebuah pemikiran logis serta pemecahan masalah yang juga dapat mendidik, menambah wawasan, dan mengasah kemampuan berpikir secara cepat. Oleh karena itu, dengan menerapkan media pembelajaran ini teka teki silang dapat mampu meningkatkan daya ingat siswa, dan mengembangkan kemampuan berpikir khususnya dalam pengetahuan siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Teka-Teki Silang

Media teka-teki silang juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan teka-teki silang sebagai berikut:

¹³ Asmawati Asmawati Et Al., "Penerapan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Ii Di Sdn 029 Tarakan," *Jurnal Borneo Humaniora* 5, no. 2 (August 26, 2022): 1–10, doi:10.35334/borneo_humaniora.v5i2.2944.

¹⁴ Sri Buwono and Andang Firmansyah, "Penerapan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma N 1 Sungai Raya," 2016.

¹⁵ Kadek Wirahyuni, "Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan 'Balsem Plang,'" *Acarya Pustaka* 3,no.1 (Desember 5,2017):1,doi:10.23887/ap.v3il.12371.

- 1) Berperan dalam mengasah daya ingat
- 2) Mendorong siswa untuk belajar mengklarifikasi kata-kata dan mengelompokkannya menjadi kalimat utuh.
- 3) Mengembangkan kemampuan analisis siswa, karena permainan ini menuntut analisis yang baik.
- 4) Sebagai bentuk permainan yang mengasah otak, butuh analisa yang baik.¹⁶

Kelemahan media teka-teki silang adalah sebagai berikut:

- 1) Menghabiskan banyak waktu
- 2) Cenderung hanya dapat dikerjakan oleh satu atau dua orang.
- 3) Soal terkadang membingungkan
- 4) Memerlukan tingkat konsentrasi yang tinggi
- 5) Jawaban harus disajikan secara singkat
- 6) Jawaban terkadang harus berkaitan dalam kotak tertentu¹⁷

4. Hasil Belajar

Seluruh kegiatan yang dilakukan oleh seseorang tentunya mempunyai tujuan tertentu. Untuk mengetahui kegiatan yang telah dilakukan seseorang sudah mencapai atau sudah berhasil dalam mencapai tujuannya maka harus ada ukuran atau penilaian tertentu sebagai tolak ukur. Demikian halnya dalam proses belajar mengajar senantiasa diadakan pengukuran atau penilaian terhadap proses belajar mengajar

¹⁶Syarifuddin Khardi, "Pengelolaan Pembelajaran Menghafal Ayat Al-Qur'an Secara Cepat Dengan Strategi Permainan Crossword Puzzle," *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 3, no. 02 (December 31, 2017): 144, doi:10.32678/tarbawi.v3i02.1785.

¹⁷Wirahyuni, "Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan 'Balsem Plang.'"

tersebut agar dapat diketahui hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai segala informasi yang berhasil diperoleh selama proses pendidikan yang digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan pasukan dan transformasi yang ada dalam proses belajar adanya umpan balik sebagai hasil evaluasi yang akurat akan memudahkan kegiatan perbaikan pendidikan.¹⁸

Merujuk pada pendapat di atas, maka dalam proses belajar mengajar selalu menghasilkan belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik dimana proses pencapaiannya adalah dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik mengalami perubahan yang lebih baik kemajuan belajar peserta didik itu diukur dengan maksud untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah menguasai kompetensi dasar yang ditekankan dalam kurikulum.

a. Jenis dan Indikator Hasil Belajar

Dalam belajar selalu melibatkan aspek fisik maupun aspek mental. Oleh karena itu keduanya harus dikembangkan bersama-sama secara terpadu. Dari aktivitas belajar inilah yang akan menghasilkan suatu perubahan yang disebut dengan hasil belajar. Hasil tersebut akan nampak dalam suatu hal belajar yang diberikan oleh peserta didik misalnya hal menerima, menanggapi dan menganalisa bahan pembelajaran yang disajikan oleh guru.

Hasil belajar tersebut berbeda - beda sifat dan bentuknya

¹⁸ Dimiyati, Belajar dan Pembelajaran, Bumi Aksara, Jakarta. 2006, halaman 193.

tergantung dalam bidang apa anak akan menunjukkan prestasi tersebut .biasanya dalam pelajaran disekolah bentuk pelajaran tersebut meliputi 3 bidang yaitu bidang pengetahuan sikap atau nilai, bidang keterampilan. Hal ini sesuai dengan klasifikasi yang dikemukakan oleh B.S. Bloom sebagaimana yang dikutip oleh Nana Sudjana bahwa hasil belajar diklasifikasikan kedalam tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif (*cognitive domain*)
- 2) Ranah afektif (*affective domain*)
- 3) Ranah psikomotorik (*psychomotori domain*)¹⁹

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses pembahasan dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan didalam diri manusia maka tidaklah dapat dikatakan bahwa pada dirinya telah berlangsung proses belajar, tentu saja perubahan itu berencana dan bertujuan.

Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Menurut Ahmad Tafsir hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan itu merupakan suatu target atau tujuan pembelajaran yang meliputi 3 aspek yaitu:

- 1) Tahu, mengetahui (*knowing*)
- 2) Terampil melaksanakan atau mengerjakan yang ia ketahui itu (*doing*)

¹⁹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses belajar Mengajar*. sinar Baru, Algensindo,. Bandung. 2002, halaman. 39.

3) Melaksanakan yang ia ketahui secara rutin dan konsekuen (*being*)²⁰

Bertolak dari kedua pendapat tersebut diatas, peneliti lebih cenderung kepada pendapat Benjamin S. Bloom Kecenderungan ini didasarkan pada alasan bahwa ketiga ranah yang diajukan lebih terukur, dalam artian bahwa untuk mengetahui prestasi belajar yang dimaksudkan mudah dan dapat dilaksanakan, khususnya pada pembelajaran yang bersifat formal.

Untuk mengungkap hasil belajar pada pada ketiga ranah tersebut diatas diperlukan patokan patokan atau indikator-indikator sebagai penunjuk bahwa seseorang telah berhasil meraih prestasi pada tingkat tertentu dari ketiga ranah tersebut, dan kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.²¹

Selanjutnya agar lebih mudah dalam memahami hubungan antara jenis jenis belajar dengan indikator- indikator termuat dalam tabel sebagai berikut:

| No | Jenis Prestasi Belajar | Indikator Prestasi Belajar |
|----|------------------------|----------------------------|
| | Ranah Cipta (kognitif) | • Dapat menunjukkan |

²⁰ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Remaja Rosda Karya. Bandung, 2007, halaman. 34-35.

²¹ Muhibin Syah, *Psikologi pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Remaja Rosda Karya, Bandung, 2008, halaman. 148.

| | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Ingatan • Pemahaman • Penerapan • Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti) • Sintesis (membuat panduan bani dan utuh) | <ul style="list-style-type: none"> • Dapat membandingkan • Dapat menghubungkan • Dapat menyebutkan • Dapat menunjukan kembali • Dapat menjelaskan • Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri • Dapat memberikan contoh • Dapat menggunakan secara tepat • Dapat menguraikan • Dapat mengklasifikasikan / memilah - milah • Dapat menghubungkan • Dapat Menyimpulkan • Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum) |
| | <p>Ranah Rasa (afektif)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerimaan • Sambutan • Apresiasi (sikap menghargai) • Internalisasi (pendalaman) <p>Karakteristik</p> | <ul style="list-style-type: none"> • mengingkari • melembagakan atau meniadakan • menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari |
| | <p>Ranah Karsa (psikomotorik)</p> <ul style="list-style-type: none"> • keterampilan bergerak dan bertindak • kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal | <ul style="list-style-type: none"> • mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya • mengucapkan • membuat mimik dan gerakan jasmani |

Tabel 2. 1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam melaksanakan tugasnya secara profesional. Seorang pendidik harus memerlukan wawasan yang mantap dan utuh tentang kegiatan belajar mengajar. Seorang pendidik harus mengetahui dan memiliki gambaran secara menyeluruh mengenai bagaimana proses belajar mengajar itu terjadi serta langkah langkah apa yang

diperlukan sehingga tugas tugas keguruan nya bisa dilakukan dengan baik dan memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan siswa dengan menggerakkan jiwa dan raga. Oleh karena itu, aktivitas belajar merupakan suatu perbuatan yang pelaksanaannya tentu tidak dapat terlepas dan berbagai faktor yang mempengaruhi, hasil belajar siswa, dikemukakan oleh Nana Sudjana bahwa “hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi dari dalam diri itu dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan²²

Merujuk pada pendapat tersebut, maka secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal (diri siswa) dan eksternal (luar diri siswa) Faktor - faktor tersebut berkontribusi besar bagi perkembangan hasil belajar siswa.

1) Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah berupa keadaan yang bersifat dari dalam diri individu yang belajar, menurut Oemar Hamalik faktor internal adalah sebagai berikut:

- a) Tidak mempunyai tujuan belajar yang jelas
- b) Kurangnya minat terhadap pelajaran
- c) Kesehatan yang sering terganggu

²² *Ibid*, halaman. 148-150.

- d) Kecakapan mengikuti pelajaran
- e) Kurangnya penguasaan bahasa.²³

Selanjutnya menurut Slameto faktor internal tersebut meliputi:

- a) Faktor jasmaniah
 - b) Faktor psikologis
- 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah berupa keadaan dari luar individu meliputi:

- a) Faktor keluarga
 - (1) Cara orang tua mendidik
 - (2) Relasi antar anggota keluarga
 - (3) Suasana rumah
 - (4) Keadaan ekonomi keluarga
 - (5) Pengertian orang tua
 - (6) Latar belakang kebudayaan
- b) Faktor sekolah
 - (1) Metode mengajar
 - (2) Kurikulum
 - (3) Relasi guru dengan siswa
 - (4) Relasi siswa dengan siswa
 - (5) Disiplin sekolah
 - (6) Alat pelajaran

²³ Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan Dalam Belajar*. Bandung, 2007. halaman. 107.

- (7) Waktu sekolah
- (8) Standar pelajaran diatas ukuran
- (9) Keadaan gedung
- (10) Metode belajar
- (11) Tugas rumah

c) Faktor masyarakat

- (1) Kegiatan siswa dalam masyarakat
- (2) Media massa
- (3) Teman bergaul
- (4) Bentuk kehidupan masyarakat²⁴

Selanjutnya Muhibin Syah menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi dari luar peserta didik adalah sebagai berikut:

a) Faktor sosial

Faktor sosial yang terdiri dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

b) Faktor non sosial

Faktor non sosial yang meliputi, keadaan dan letak gedung sekolah, rumah tempat tinggal keluarga, alat-alat sumber belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor tersebut dipandai turut menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik disekolah.

c) Faktor pendekatan belajar

²⁴ *Ibid.* halaman. 60-71.

Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik (siswa) dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar materi tertentu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.²⁵

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, bahwa faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar siswa yang timbul dari lingkungan sekitar siswa baik yang berkenaan dengan lingkungan keluarga meliputi tingkat pendidikan orang tua, lingkungan sekolah meliputi kurikulum atau bahan pelajaran, guru dan tenaga pengajar, sarana dan fasilitas, administrasi atau manajemen dan lingkungan masyarakat.

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Telaah hasil penelitian terdahulu yang mirip dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pertama oleh Rusni Deden Purdiasih yang merupakan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta skripsi tahun 2020. Dengan judul **Meta-Analisis Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV Dan V MI/SD**. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode meta-analisis. Meta-analisis adalah suatu analisis yang

²⁵ Muhibin Syah, *Op Cit*, halaman. 136.

menggunakan prosedur statistika untuk menguji hasil hipotesis penelitian. Sampel yang digunakan adalah sepuluh jurnal nasional yang dipublikasikan rentang waktu 2014-2019 pada jenjang MI dan SD yang membahas penelitian eksperimen mengenai penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar IPS. Instrumen penulisan berupa lembar pengkodean yang memuat data dan informasi jurnal. Berdasarkan analisis yang dilakukan bahwa nilai rata-rata besar pengaruh teka- teki silang terhadap hasil belajar IPS secara keseluruhan sebesar 1,49 yang termasuk dalam kategori efek tinggi dan nilai rata-rata besar pengaruh teka- teki silang terhadap hasil belajar IPS berdasarkan variabel terikatnya sebesar 2,25 yang juga termasuk dalam kategori tinggi. Media pembelajaran teka-teki silang memberikan pengaruh yang efektif dilihat dari peningkatan hasil belajar IPS. Hal ini menunjukkan simpulan bahwa media pembelajaran teka-teki silang lebih efektif digunakan dalam mata pelajaran IPS dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam studi ini.²⁶

2. Penelitian kedua oleh Heny Apriani Putri yang merupakan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi skripsi tahun 2020. Dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dan *Spelling Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi**. Penelitian Ini adalah

²⁶ Rusni Deden Purdiasih, *Meta-Analisis Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV Dan V MI/SD*, 2020.

salah satu penelitian yang jenis penelitiannya menggunakan pendekatan penelitian Eksperimen, dan jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimental, yang dilakukan terhadap dua kelas sampel dengan memberikan perlakuan yang berbeda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Madrasah Aliyah Nurul iman yaitu sebanyak 34 siswa. Kelas XI Putra merupakan kelas Eksperimen 1 (Putra) dan kelas XI Putri merupakan kelas Eksperimen 2 (Putri). Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedua penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar, Namun, Penggunaan media *Crossword Puzzle* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut terlihat pada hasil rata-rata penilaian kelas Eksperimen 1 (Putra) yaitu 81, dan dengan melihat hasil uji t-test dengan perolehan hasil koefisien t hitung > t tabel ($20,199 > 2,03693$). Dan pada hasil rata-rata penilaian kelas Eksperimen 2 (Putri) yaitu 73,24, dan dengan melihat hasil uji t-test dengan perolehan hasil koefisien t hitung > t tabel ($9,976 > 2,03693$).²⁷

3. Penelitian ketiga oleh Almira Nurkusuma Yang Merupakan Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Tanjungpura skripsi tahun 2020. Dengan judul **Efektivitas Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik**. Penelitian Ini adalah salah satu penelitian yang jenis penelitiannya menggunakan menggunakan metode eksperimen dimana bentuk penelitiannya adalah

²⁷ Heny Apriani Putri, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi*, 2020.

Pre-Eksperimental Design dengan rancangan penelitian one group pretest-posttest. Dari hasil penelitian ini dengan pengukuran dari hasil lembar pengamatan minat belajar peserta didik (check list) pada pertemuan pertama dimana dari total keseluruhan peserta didik sebanyak 30 siswa, hasil data minat belajar peserta didik rata-ratanya adalah sebesar 17,25 atau jika di persentasekan adalah 58%. Hal ini dibuktikan dengan pengukuran dari hasil lembar pengamatan minat belajar peserta didik (check list) pada pertemuan kedua dimana dari total keseluruhan peserta didik sebanyak 30 siswa, hasil data minat belajar peserta didik rata-ratanya adalah sebesar 23 atau jika di persentasekan adalah 77%. Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) pada pertemuan kedua sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dikatakan berhasil.²⁸

4. Penelitian keempat oleh Miftakhul Jannah yang merupakan mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Prodi Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Walisongo skripsi tahun 2021. Dengan judul **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dikelas IV MI Salafiyah Jepara Tahun Ajaran 2020/2021**. Penelitian Ini adalah salah satu penelitian yang jenis penelitiannya menggunakan menggunakan metode kuantitatif dengan teknik eksperimen, dengan desain Pretest-posttest Control Group Design. Pada penelitian eksperimen peneliti dapat

²⁸ Almira Nurkusuma, *Efektivitas Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*, 2020.

membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Salafiyah Jepara. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik perbedaan rata-rata yaitu analisis uji t-test. Dari penelitian yang telah dilakukan mengenai Efektivitas Penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle terhadap penguasaan kosakata siswa kelas IV MI salafiyah Jepara diperoleh kesimpulan bahwa, hasil postest yang telah dilakukan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 69,15 dengan standar deviasi sebesar 7,63, sementara rata-rata kelas kontrol adalah 60,35 dengan standar deviasi sebesar 5,65. Dari analisis data akhir diperoleh thitung sebesar 4,14 dan ttabel 2,02. Karena thitung > ttabel, maka hipotesis yang diajukan yaitu media pembelajaran aktif crossword puzzle efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV MI Salafiyah Jepara yaitu dapat diterima.²⁹

5. Penelitian kelima oleh Farah Nur Fakhriyah yang merupakan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada skripsi tahun 2021. Dengan judul **Pengaruh Media Pembelajaran Tts Xwords Generator Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Siswa Kelas X SMA It Mutiara Hikmah Tahun Pelajaran 2020/2021**. Penelitian ini adalah salah satu penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian gabungan dengan penekanan pada

²⁹ Miftakhul Jannah, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dikelas IV MI Salafiyah Jepara Tahun Ajaran 2020/2021*, 2021.

statistik yakni kuantitatif praeksperimen dan menggunakan teknik The One Group Pretest-Posttest Design. Instrumen penelitian ini berupa tes awal (pretest) yang berupa pilihan ganda dan tes akhir (posttest) yang berupa Teka-teki Silang. Teknik analisis data menggunakan bantuan program aplikasi IBM SPSS Statistic 22. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran TTS XWords Generator berpengaruh positif terhadap hasil belajar menyimak teks biografi siswa kelas X SMA IT Mutiara Hikmah. Hal tersebut dilihat dari nilai rata-rata posttest (93,86) lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest (72,78) dan dengan tingkat pengaruh sebesar 90,9% menurut perhitungan regresi. Uji hipotesis dilakukan dengan menghitung uji Mann-Whitney dengan bantuan program aplikasi IBM SPSS Statistic 22 dengan hasil nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 atau lebih kecil dibandingkan dengan nilai taraf signifikansi sebesar 0,05. Artinya, terdapat peningkatan nilai rata-rata saat menggunakan media pembelajaran TTS XWords Generator.³⁰

6. Penelitian keenam oleh Yuliana yang merupakan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Tadris Bahasa Inggris pada skripsi tahun 2021. Dengan Judul **Efektivitas Penggunaan Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas X IPA Di Man 2 Sinjai**. Penelitian ini adalah salah satu penelitian yang Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian

³⁰ Farah Nur Fakhriyah, *Pengaruh Media Pembelajaran Tts Xwords Generator Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Siswa Kelas X SMA It Mutiara Hikmah Tahun Pelajaran 2020/2021*, 2021.

kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan media teka-teki silang dalam meningkatkan kosakata, peneliti memberikan peserta didik pre-test sebelum memberikan perlakuan (treatment) dan post-test setelah perlakuan (*treatment*). Teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan tes dan dokumentasi, dengan tehnik analisis data berupa uji normalitas dan uji-t. Berdasarkan hasil dari test of normaliti, pada Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi $0,451 > 0,05$ dan nilai sig. $0,790 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil dari uji paired sample t-test, diperoleh nilai Sig. $0,000 < 0,05$, dan nilai Thitung $8,161 > Ttabel 2,181$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media teka-teki silang efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata di kelas X IPA di MAN 2 Sinjai.³¹

7. Penelitian ketujuh oleh Widiya yang merupakan mahasiswi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry pada skripsi tahun 2022. Dengan judul **Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Aceh Besar**. Metode penelitian ini adalah Quasi Eksperimen Design, dengan desain penelitian

³¹ Yuliana, *Efektivitas Penggunaan Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas X IPA Di Man 2 Sinjai*, 2021.

Nonequivalent pretest dan post-test. Teknik pengumpulan data melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan soal tes. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik sudah memiliki kriteria baik dengan diperoleh keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen 85,83%, dan kelas kontrol yaitu 87,50%. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 23 orang, dan kelas kontrol yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 20 orang. Pengaruh media crossword puzzle dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar diketahui dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji independent t test diperoleh nilai t hitung adalah $2,088 > 1,993$ dan nilai Sig. $0.040 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Aceh Besar.³²

8. Penelitian kedelapan oleh Puan Hidayati HSB yang merupakan mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan skripsi tahun 2022. Dengan judul **Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Keterampilan Pengukuran Siswa Kelas III SD Negeri 110223 ADIAN TOROP**. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui

³² Widiya, *Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Aceh Besar*, 2022.

keterampilan pengukuran siswa kelas III SD Negeri 112302 Adian Torop sebelum menggunakan media teka-teki silang dan untuk mengetahui keterampilan pengukuran siswa kelas III SD Negeri 112302 Adian Torop sesudah menggunakan media teka-teki silang. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pengukuran siswa kelas III di SD Negeri 112302 Adian Torop sebelum menerapkan media pembelajaran teka-teki silang adalah masih terbilang rendah. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata pre-test siswa kelas III adalah 68,15 atau jika dibulatkan rata-rata nilai siswa adalah 68. Hal tersebut diketahui hanyalah 7 orang yang memenuhi KKM dan 13 orang siswa belum memenuhi nilai KKM. Keterampilan pengukuran setelah menggunakan media teka-teki silang mengalami peningkatan yaitu 16 orang memenuhi nilai KKM. Maka terdapat pengaruh media pembelajaran teka-teki silang pada siswa kelas III SD Negeri 112302 Adian Torop.³³

9. Penelitian kesembilan oleh Zulfa Indana yang merupakan mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung skripsi tahun 2023. Dengan judul **Pengaruh Penggunaan *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pembelajaran Al-Quran Hadist Kelas VII Di MTs Darul Huda Bandar Lampung**. Penelitian Ini adalah salah satu penelitian yang Jenis penelitiannya menggunakan pendekatan

³³ Puan Hidayati HSB, *Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Keterampilan Pengukuran Siswa Kelas III SD Negeri 110223 ADIAN TOROP*, 2022.

kuantitatif dengan desain penelitian Quasi Eksperimen atau Eksperimen Semu dan menggunakan angket atau kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Desain penelitian yang digunakan Quasi Eksperimen Design yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk Desain Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Group Desain. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah dengan menggunakan *Uji Independen Sample T-Test* didapatkan nilai Signifikansi 2-Tailed 0.000 yang dimana nilai Signifikansi tersebut lebih kecil dari nilai Signifikansi 0.005 ($0.000 < 0.005$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII Di Mts Darul Huda Bandar Lampung.³⁴

10. Penelitian kesepuluh oleh Ayu Purwitasari yang merupakan mahasiswi Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang skripsi tahun 2024. Dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Gedangan**. Penelitian ini adalah salah satu penelitian yang jenis penelitiannya menggunakan menggunakan metode menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment) dengan posttest only control design. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2

³⁴ Zulfa Indana, *Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pembelajaran Al-Quran Hadist Kelas VII Di MTs Darul Huda Bandar Lampung*, 2023.

Gedangan, untuk kelas eksperimen terdiri dari 24 siswa dan kelas kontrol terdiri dari 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dan angket minat belajar. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji Anava Dua Jalur (Two Way Anova) dan uji lanjut (LSD) dengan bantuan perangkat lunak SPSS 25 for Windows.³⁵

Novelty dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian diatas, penelitian ini dilaksanakan ditingkat SMPN 3 Mojokerto selanjutnya pada penelitian ini tidak hanya melihat perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol saja ,akan tetapi melihat Efektivitas model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*) terhadap Kemampuan Hasil Belajar disertai dengan statistika deskriptif dari tiap-tiap variabel.

C. Kerangka Berpikir

Pada pembelajaran IPS seringkali siswa merasa kesulitan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru, siswa kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran IPS dikelas. Hal ini terjadi karena sampai saat ini masih banyak guru IPS yang masih menggunakan metode pembelajaran yang disebut dengan metode konvensional, yaitu guru membacakan atau memberikan bahan yang disiapkannya sedangkan siswa mendengarkan, mencatat dengan teliti dan mencoba menyelesaikan soal sebagai mana yang dicontohkan oleh guru. Dalam pembelajaran IPS seharusnya siswa aktif belajar sehingga mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kreatifitasnya serta lebih

³⁵ Ayu Purwitasari, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Gedangan, 2024.*

dapat memahami pelajaran dan terampil dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Penyampaian materi pelajaran IPS dengan kurang bervariasinya pembelajaran yang dilakukan oleh guru, membuat peserta didik kurang terlibat aktif serta merasa jenuh dan bosan karena menganggap materi IPS merupakan pelajaran yang membosankan. Salah satu cara untuk menarik perhatian anak untuk dapat tertarik terhadap pembelajaran IPS yaitu dengan cara menerapkan strategi pembelajaran dimana pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered*) bukan berpusat pada guru (*Teacher Centered*) salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dianggap cocok untuk mata pelajaran IPS. Dimana dalam strategi pembelajaran ini penanaman sikap kepada anak yang terlihat dalam penerapan. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pembelajaran IPS itu sendiri. Sehingga diharapkan dengan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar menjadi jauh lebih baik daripada sebelumnya.

Maka dari itu untuk itu peneliti mencoba untuk memberikan bantuan kepada siswa untuk memahami materi pembelajaran IPS dengan cara melalui permainan edukatif berupa teka-teki silang (*Crossword Puzzle*). Selain untuk membantu siswa memahami materi, permainan edukatif teka-teki silang peneliti ingin memberikan inovasi baru dalam pembelajaran dari

pembelajaran konvensional ke pembelajaran yang dikemas dalam permainan edukatif yaitu dengan permainan teka-teki silang (*Crossword Puzzle*).

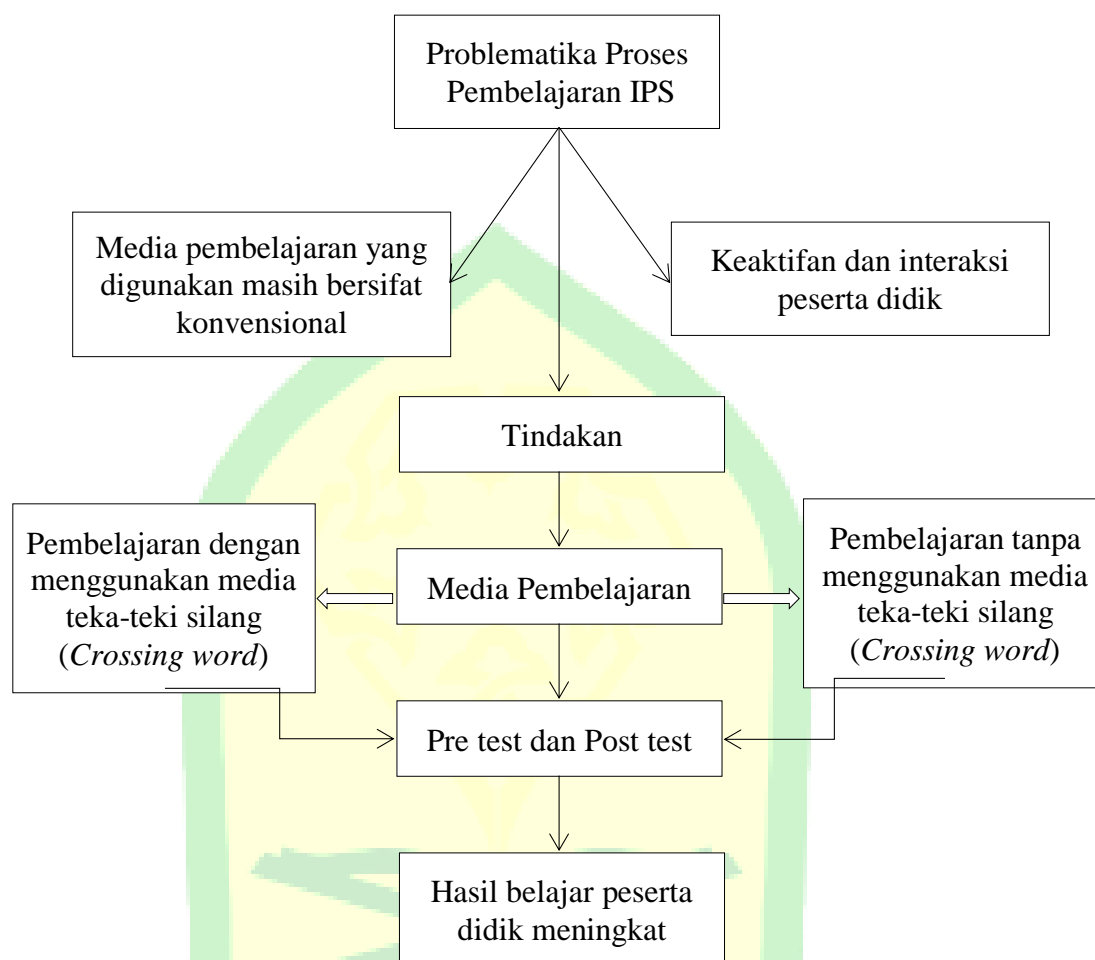
Permainan edukatif teka-teki silang tidak hanya membuat siswa aktif untuk bermain, namun dengan adanya teka-teki silang ini siswa diajak untuk berkonsentrasi dalam memecahkan suatu masalah yang disediakan selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dengan cara menggunakan permainan edukatif teka-teki silang ini diharapkan siswa akan menjadi lebih mudah untuk memahami materi dengan cara mengaitkan jawaban satu dengan jawaban lainnya sehingga siswa menjadi lebih senang dan enjoy selama proses pembelajaran di kelas secara berlangsung.

Pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan hasil belajar dari siswa tersebut juga akan meningkat. Penggunaan permainan edukatif teka-teki silang pada pembelajaran IPS diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan hasil belajar yang baik sehingga permainan edukatif teka-teki silang mempunyai efektivitas yang baik.

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu dan landasan teori di atas, sehingga dapat diajukan kerangka berpikir sebagai berikut:

1. Jika metode Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*) digunakan dengan baik dan benar dan dilakukan secara tepat, maka hasil belajar akan meningkat.

P O N O R O G O



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

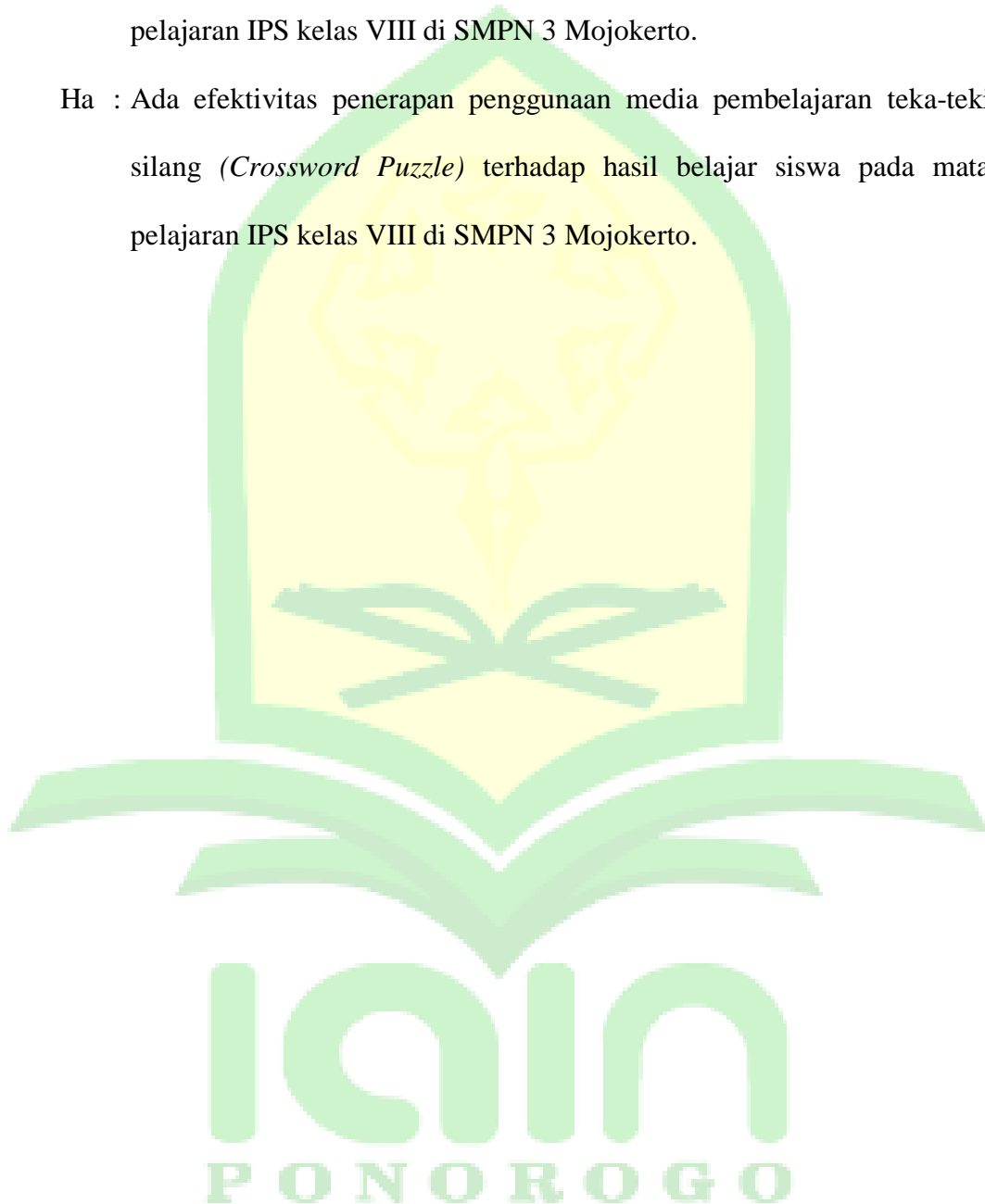
D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap masalah dalam penelitian yaitu mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian. Hipotesis itu bersifat sementara, maka dari itu perlu dibuktikan dengan penelitian lebih lanjut. Berdasarkan hal ini peneliti mengajukan hipotesis, yaitu Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*) digunakan untuk meningkatkan kemampuan Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Mojokerto. Selain hipotesis penelitian diatas,

terdapat juga hipotesis statistika pada penelitian ini, yaitu:

H₀ : Tidak ada efektivitas penerapan penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 3 Mojokerto.

H_a : Ada efektivitas penerapan penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 3 Mojokerto.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya di lakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan.³⁶

Desain yang digunakan dalam penelitian adalah *The Matching only posttest control group design*.³⁷ Dalam pola ini baik eksperimen maupun kontrol dikenakan *posttest*, tetapi hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan sehingga desainnya sebagai berikut:

| Kelas | Perlakuan | <i>Posttest</i> | <i>Pretest</i> |
|-------|-----------|-----------------|----------------|
| E | X | Q1 | Q2 |
| K | C | Q1 | Q2 |

Tabel 3. 1 The Matching Only Posttest Control Group Design

³⁶ Sugiyono, *Op. Cit*, halaman. 14.

³⁷ Sugiyono, *Mixed Methods*, (Bandung: ALFABETA, 2013) halaman. 11.

Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

Q₁ : Posttest Q₂:Pretest

X : Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*)

C : Pembelajaran tanpa menggunakan strategi model pembelajaran Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*)

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian True Eksperimen. Jenis penelitian ini adalah penelitian pre eksperimen. True Eksperimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest Post Test Design* artinya dalam eksperimen ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi *pre-test* (tes awal) dan di akhir pembelajaran sampel diberi *post-test* (tes akhir). Tujuan penelitian ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui efektifnya penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*).

Data kuantitatif deskriptif adalah yang menyangkut hasil tes yang telah disebarkan pada siswa untuk melihat penggunaan media teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Mojokerto dengan cara melakukan praktik langsung menggunakan media pembelajaran teka teki silang (*Crossword*

Puzzle) dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, serta untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMPN 3 Mojokerto.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Mojokerto yang beralamatkan di Jl. Raya Cinde No. 2, Mergelo, Prajurit Kulon, Kec. Prajurit Kulon, Kota Mojokerto, Jawa Timur 61326 peneliti memilih tempat di SMPN 3 Mojokerto dengan beberapa pertimbangan yaitu SMPN 3 Mojokerto merupakan sekolah yang berada di Kota dan tergolong maju oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di tempat tersebut.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar di kelas. Penelitian ini memerlukan 2 sampai 3 kali pertemuan untuk menerapkan metode Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas VIII SMPN 3 Mojokerto Tahun Ajaran 2023/2024. Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa dari kelas VIII D & VIII F SMPN 3 Mojokerto. Yang berjumlah 60 siswa diantaranya 35 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah seluruh subjek yang diteliti.³⁸ Objek pada populasi yang di teliti akan dianalisis dan hasilnya dapat di generalisasikan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 3 Mojokerto yang berjumlah 60 Siswa masing-masing kelas berjumlah 30 siswa baik itu kelas VIII D maupun Kelas VIII F tahun ajaran 2023/2024.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti. Penelitian yang digunakan sebagian wakil dari populasi yang diteliti. Dimana penelitian sampel yaitu pendekatan penelitian dengan cara menyimpulkan hasil penelitiannya.³⁹ Dengan begitu maka,pemilihan kelas eksperimen dilakukan dengan cara sampling jenuh.Sampling Jenuh dilakukan jika anggota populasi terlalu sedikit, oleh sebab itu semua anggota populasi dijadikan sampel bahan penelitian.⁴⁰

Sampel yang diambil dalam penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol. Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.

³⁸ Syafrida Hafni Sahir, Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022,34

³⁹ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan dan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidiks* (Cet. 1; Jakarta: Kencana, 2010), halaman. 255-256.

⁴⁰ *Ibid*, halaman 36.

Memilih kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol memerlukan pertimbangan yang matang untuk memastikan validitas dan reliabilitas penelitian. Berikut adalah beberapa alasan yang dapat mendasari pemilihan tersebut:

- a. **Karakteristik Siswa:** Kelas VIII D dan VIII F mungkin memiliki karakteristik siswa yang relatif seimbang dalam hal prestasi akademik, minat belajar, dan latar belakang pendidikan. Dengan karakteristik yang seimbang, hasil eksperimen akan lebih valid, karena perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kontrol dapat lebih akurat dianggap sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen.
- b. **Ketersediaan Guru atau Fasilitas:** Terkadang, pemilihan kelas eksperimen dipengaruhi oleh guru yang mengajar atau fasilitas yang tersedia di kelas tertentu. Jika guru di kelas VIII D memiliki kualifikasi khusus yang sesuai dengan metode eksperimen yang akan diterapkan, kelas tersebut mungkin lebih tepat untuk menjadi kelas eksperimen.
- c. **Distribusi Siswa:** Peneliti mungkin telah mempertimbangkan jumlah siswa dalam tiap kelas. Misalnya, jika kelas VIII D dan VIII F memiliki jumlah siswa yang sama atau hampir sama, maka mereka lebih ideal untuk dijadikan kelas eksperimen dan kontrol agar hasilnya tidak bias karena perbedaan jumlah siswa.

d. Kesiapan dan Kebijakan Sekolah:

- 1) Kesiapan Siswa dan Guru: Kelas VIII D mungkin menunjukkan kesiapan yang lebih tinggi atau antusiasme terhadap metode atau intervensi baru yang akan diuji, sedangkan kelas VIII F dapat berfungsi sebagai perbandingan tanpa menerima intervensi tersebut.
- 2) Kebijakan Sekolah: Pemilihan kelas eksperimen dan kontrol kadang juga dipengaruhi oleh kebijakan atau rekomendasi dari pihak sekolah. Sekolah bisa jadi menginginkan beberapa kelas tertentu untuk mengikuti pendekatan atau metode baru terlebih dahulu.

e. Randomisasi dalam Penelitian: Jika penelitian ini menggunakan desain acak (randomized design), maka pemilihan kelas dilakukan secara acak untuk memastikan tidak ada bias dalam pemilihan kelompok eksperimen dan kontrol.

Alasan-alasan ini bertujuan untuk menjaga validitas dan reliabilitas hasil penelitian, sehingga perbedaan yang diobservasi antara kelas eksperimen dan kontrol dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan, bukan faktor lain.

| No | Kelas | Jenis Kelamin | | Jumlah |
|---------------|--------|---------------|-----------|-----------|
| | | L | P | |
| 1 | VIII D | 15 | 15 | 30 |
| 2 | VIII F | 20 | 10 | 30 |
| Jumlah | | 35 | 25 | 60 |

**Tabel 3. 2 Sampel Penelitian Kelas VIII SMPN 3 Mojokerto
Tahun Ajaran 2023/2024**

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah komponen yang sudah ditentukan oleh seorang peneliti untuk diteliti agar mendapatkan jawaban yang sudah dirumuskan yaitu berupa kesimpulan penelitian.²⁸ Variabel merupakan komponen utama dalam penelitian, oleh sebab itu penelitian tidak akan berjalan apabila tanpa ada variabel yang diteliti. Untuk menentukan variabel harus disertai dengan dukungan teoritis yang diperjelas melalui hipotesis penelitian. Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel independen atau variabel yang mempengaruhi variabel lain, variabel bebas merupakan penyebab perubahan variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*).

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, variabel terikat merupakan akibat dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan hasil belajar siswa.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperkuat data yang diperoleh maka perlu adanya proses pengumpulan data, disini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara

membagi tes dan dokumentasi. Peneliti menggunakan metode tes sebagai metode pokok. Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan hasil belajar peserta didik serta nilai hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teka-teki silang (*Crossword Puzzle*). Tes ini berupa tes tertulis, penilaian tes berpedoman pada hasil tertulis peserta didik terhadap indikator-indikator kemampuan hasil belajar peserta didik.

Menyusun instrumen pada dasarnya merupakan termasuk dalam menyusun alat evaluasi, karena mengevaluasi adalah memperoleh data tentang suatu yang diteliti, dan hasil yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan standar yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Data tersebut dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah / pertanyaan penelitian. Instrumen tes dibuat untuk mengumpulkan data agar dapat mengetahui tingkat berfikir kritis peserta didik. Bentuk tes yang digunakan adalah tipe soal tes berpikir yang berkaitan dan memuat di dalamnya tes kemampuan mengingat, menghafal dll. Instrumen ini berbentuk soal yang digunakan untuk pre test dan post test.

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Tes adalah cara (yang dapat di pergunakan) atau prosedur (yang perlu di tempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian di

bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan (yang harus dijawab), atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) oleh *testee*, sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi *testee*; nilai mana dapat dibandingkan nilai-nilai yang dicapai oleh *testee* lainnya, atau dibandingkan dengan standar nilai *testee* tertentu.⁴¹

Dalam hal ini tes yang akan digunakan adalah tes tertulis, karena tes tertulis dalam pelaksanaannya lebih menekankan pada penggunaan alat tulis pensil dan kertas sebagai instrumennya, sehingga tes mengerjakan soal atau jawaban ujian pada kertas ujian secara tertulis, baik dengan tulisan tangan ataupun dengan komputer.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat pengumpulan data tertulis atau tercetak tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti fisik penelitian dan hasil penelitian dokumentasi ini akan menjadi sangat kuat kedudukannya.⁴² Dalam metode dokumentasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu cara pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan, baik itu berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, dan lain sebagainya.

⁴¹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 66.

⁴² Suharsimin Arikunto, *Op. Cit*, halaman. 159

2. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah untuk melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang tepat. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan dengan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian.

| No | Jenis Penelitian | Tujuan Instrumen | Sumber Data | Waktu |
|----|--------------------|--|---------------|---|
| 1. | Tes <i>Pretest</i> | Tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran. | Peserta Didik | Tes ini dilaksanakan pada awal proses pembelajaran dikelas. |
| 2. | Tes <i>Posttes</i> | Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan strategi pembelajaran Teka-teki Silang(<i>Crossword Puzzle</i>) | Peserta Didik | Tes ini dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran suatu materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tentang materi dan pokok penting dalam materi yang sedang dipelajari. |

Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian dan Tujuan Penggunaan Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah :

Tes Soal Pilihan Ganda

Lembar tes pilihan ganda terdiri dari 40 soal. Tes yang akan digunakan tersebut akan diuji prasyarat analisis datanya dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Memeriksa lembar tes yang telah diisi oleh peserta didik
- b. Menilai hasil tes peserta didik
- c. Tabulasi data adalah memasukkan data yang terkumpul kedalam tabel distribusi data dengan tujuan untuk memudahkan pengolahan selanjutnya.
- d. Menganalisis validitas dan realibilitas soal, taraf kesukaran dan sebagai daya pembeda

| | Indikator | Sub Indikator | Item | Jumlah |
|-----------------|------------------------|--|---|---------------|
| Kognitif | C1, Pengetahuan | Kemampuan mengingat informasi yang sudah dipelajari | 2, 5, 10, 13, 16, 18, 20, 22, 26, 28, 32, 34, 37, 39 | 14 |
| | C2, Pemahaman | Kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan atau kemampuan menangkap makna dari suatu konsep | 1, 6, 7, 12, 15, 17, 19, 23, 25, 27, 30, 35, 36, 38, 40 | 15 |
| | C3, Penerapan | Kemampuan untuk mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari | 3, 4, 8, 9, 11, 14, 21, 24, 29, 31, 33 | 11 |
| | Jumlah | | | 40 |

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Indikator Soal Pretest IPS Kelas VIII Semester Genap

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Validitas adalah uji coba pertanyaan penelitian dan tujuan untuk melihat sejauh mana responden

mengerti akan pertanyaan yang diajukan peneliti.⁴³ Jadi dapat disimpulkan bahwa uji validitas merupakan suatu tes yang akan diukur dan yang akan dilakukan sehingga dapat menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat mengukur apa yang ingin diukur sehingga memiliki validitas yang rendah atau tinggi. Hasil penelitian dapat dikatakan valid apabila terdapat kesatuan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Untuk menguji validitas isi (*Content Validity*), menggunakan formula Aiken. Validitas isi menunjukkan kelayakan dari butir-butir pertanyaan dalam soal tersebut dengan melakukan pengujian kelayakan isi tes kepada yang berkompeten, sehingga dapat mendukung tujuan pengukuran pada instrumen yang berfungsi secara valid. Adapun rumus untuk menghitung validitas adalah sebagai berikut:⁴⁴

$$V : \frac{S}{[n(C-1)]}$$

Keterangan:

V : Indeks validasi isi

S : Jumlah skor

N : Jumlah rater / validator

C : Jumlah kategori rating

Data hasil uji validitas menggunakan rumus diatas dapat dikatakan

⁴³ Safrida Hafni Sahir, *METODOLOGI PENELITIAN*, ed. Try Koryati, 1st ed. (Jogjakarta, 2022), 16.

⁴⁴ Silvia Khofifatul Damayanti & Retno Widyaningrum, "Jurnal Tadris IPA Indonesia Pengembangan Modul Ajar Online Berbasis Science Education for Sustainable Development (SESD) Untuk Meningkatkan Kemampuan" 3, no. 3 (2023): 280.

valid apabila $V > 0,90$ dan dikatakan tidak valid apabila $< 0,90$. Kemudian dikomparasikan dengan kriteria validitas sesuai dengan tabel berikut.

| Rentang Skor | Tingkat Kevalidan |
|--------------|-------------------|
| $V \leq 0,4$ | Validitas Rendah |
| $0,4 - 0,8$ | Validitas Sedang |
| $V \geq 0,8$ | Validitas Tinggi |

Tabel 3. 5 Kategori Validitas Berdasarkan Aiken V

Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji instrumen keterlaksanaan pembelajaran dan modul ajar. Berikut ini adalah tabel instrumen validasi keterlaksanaan pembelajaran dan instrumen validasi modul ajar.

| No | Aspek yang dinilai | Penilaian | | | | | Komentar |
|------------------------------|---|-----------|---|---|---|---|----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Format | | | | | | | |
| 1. | Modul ajar disusun secara runtut | | | | | | |
| 2. | Kejelasan identitas modul Ajar | | | | | | |
| 3. | Mencantumkan nama satuan pendidikan | | | | | | |
| 4. | Mencantumkan mata Pelajaran | | | | | | |
| 5. | Mencantumkan fase/kelas | | | | | | |
| 6. | Kesesuaian alokasi waktu | | | | | | |
| Kegiatan Pembelajaran | | | | | | | |
| 7. | Langkah-langkah pembelajaran ditulis dengan rinci melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup | | | | | | |
| 8. | Menggunakan media pembelajaran yang berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran | | | | | | |
| 9. | Skenario pembelajaran tersusun secara runtut | | | | | | |
| 10. | Kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa dan membuat siswa aktif belajar | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------|--|--|--|--|--|--|--|
| 11. | Terdapat kegiatan pemberian umpan balik | | | | | | |
| Bahasa | | | | | | | |
| 12. | Menggunakan tata bahasa yang sesuai kaidah bahasa Indonesia dengan baik dan benar. | | | | | | |
| 13. | Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif | | | | | | |
| 14. | Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami | | | | | | |
| 15. | Penulisan sesuai dengan kaidah PUEBI | | | | | | |

Tabel 3. 6 Instrumen Validasi Modul Ajar

| Aspek | Indikator | Penilaian | | | | | Keterangan |
|-------------------------|--|-----------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Kejelasan | 1. Petunjuk pengisian <i>pre test</i> & <i>post test</i> dinyatakan dengan jelas | | | | | | |
| | 2. Kejelasan setiap butir soal | | | | | | |
| Ketepatan isi | 3. Ketepatan butir soal sesuai dengan tingkat anak SMP/MTs | | | | | | |
| Relevansi | 4. Butir soal berkaitan dengan materi | | | | | | |
| Kevalidan isi | 5. Tingkat kebenaran butir soal | | | | | | |
| Ketepatan Bahasa | 6. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar | | | | | | |
| | 7. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif | | | | | | |
| | 8. Bahasa mudah dipahami dan dimengerti | | | | | | |
| | 9. Penulisan pertanyaan sesuai dengan PUEBI | | | | | | |

Tabel 3. 7 Instrumen Validasi Pre-test & Post-test

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti melakukan uji validitas instrumen kepada beberapa validator ahli, yaitu Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd., selaku dosen ahli, Iyang Nanda Desthivani Putri, S.Pd., selaku guru mata pelajaran, dan Titi Ningrawati, S.Pd., selaku guru mata pelajaran. Pada penelitian ini menggunakan validasi isi sebagai alat ukur dalam mengetahui sejauh mana isi dari alat pengukur tersebut mewakili semua aspek yang digunakan, untuk mengetahui setiap validasi instrumen yang digunakan, berikut penjelasannya:

a. Validasi Modul ajar

Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari modul ajar yang akan digunakan sebagai panduan dalam kegiatan proses pembelajaran. Berikut merupakan aspek yang terdapat pada lembar validasi modul ajar.

| No. | Aspek yang dinilai | Validator ke- | | |
|------------------------------|---|---------------|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 |
| Format | | | | |
| 1. | Modul ajar disusun secara runtut | 4 | 5 | 5 |
| 2. | Kejelasan identitas modul ajar | 4 | 5 | 5 |
| 3. | Mencantumkan nama satuan pendidikan | 4 | 5 | 5 |
| 4. | Mencantumkan mata pelajaran | 4 | 5 | 5 |
| 5. | Mencantumkan fase/kelas | 4 | 5 | 5 |
| 6. | Kesesuaian alokasi waktu | 4 | 5 | 5 |
| Kegiatan Pembelajaran | | | | |
| 7. | Langkah-langkah pembelajaran ditulis dengan rinci melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup | 4 | 5 | 5 |
| 8. | Menggunakan media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran | 4 | 5 | 5 |
| 9. | Skenario pembelajaran tersusun secara runtut | 3 | 5 | 5 |
| 10. | Kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa dan membuat siswa aktif belajar | 4 | 5 | 5 |
| 11. | Terdapat kegiatan pemberian umpan balik | 3 | 5 | 5 |

| Bahasa | | | | |
|--------|---|---|---|---|
| 12. | Menggunakan tata Bahasa yang sesuai kaidah Bahasa Indonesia dengan baik dan benar | 4 | 5 | 5 |
| 13. | Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif | 4 | 5 | 5 |
| 14. | Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami | 4 | 5 | 5 |
| 15. | Penulisan sesuai dengan kaidah PUEBI | 3 | 5 | 5 |

Tabel 3. 8 Hasil Validasi Ahli Modul Ajar

Pada validasi modul ajar ini terdapat beberapa masukan dari validator, diantaranya yaitu untuk lebih memperbaiki sesuai catatan.

Berikut merupakan hasil uji validitas menggunakan aiken v:

| Butir | Penilai | | | S_1 | S_2 | S_3 | \sum^s | n(c-1) | V | Keterangan |
|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-------------|--------------|
| | I | II | III | | | | | | | |
| Butir_01 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_02 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_03 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_04 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_05 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_06 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_07 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_08 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_09 | 3 | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 10 | 12 | 0,83 | TIDAK VALID |
| Butir_10 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_11 | 3 | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 10 | 12 | 0,83 | TIDAK VALID |
| Butir_12 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_13 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_14 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_15 | 3 | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 10 | 12 | 0,83 | TIDAK VALID |
| Total | 57 | 75 | 75 | 42 | 60 | 60 | 162 | 180 | 0,90 | VALID |

Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Aiken V Modul Ajar

Berdasarkan uji validitas menggunakan aiken pada program excel, diperoleh hasil bahwa pada butir 09, butir 11 dan butir 15 mendapatkan kategori yang tidak valid. Akan tetapi peneliti sudah melakukan revisi pada butir tersebut. Sehingga modul ajar dapat digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran teka-teki silang.

b. Validasi Lembar Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Validasi lembar soal *pre-test* dan *pos-test* bertujuan untuk mengukur kevalidan dari setiap butir soal *pre-test* dan *post-test* dalam pembelajaran menggunakan penerapan media pembelajaran teka-teki silang. Berikut aspek dari setiap instrumen yang terdapat dalam validasi lembar soal *pre-test* dan *post-test*:

| Aspek | Indikator | Validator ke- | | |
|------------------|--|---------------|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 |
| Kejelasan | 1. Petunjuk pengisian <i>pre test</i> & <i>post test</i> dinyatakan dengan jelas | 4 | 5 | 5 |
| | 6. Kejelasan setiap butir soal | 4 | 5 | 5 |
| Ketepatan isi | 7. Ketepatan butir soal sesuai dengan tingkat anak SMP/MTs | 4 | 5 | 5 |
| Relevansi | 4. Butir soal berkaitan dengan materi | 4 | 5 | 5 |
| Kevalidan isi | 5. Tingkat kebenaran butir soal | 4 | 5 | 5 |
| Ketepatan Bahasa | 6. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar | 4 | 5 | 5 |
| | 7. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif | 4 | 5 | 5 |
| | 8. Bahasa mudah dipahami dan dimengerti | 4 | 5 | 5 |
| | 9. Penulisan pertanyaan sesuai dengan PUEBI | 4 | 5 | 5 |

Tabel 3. 10 Lembar Validasi Ahli Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Pada validasi soal *pre-test* dan *post-test* ini para validator memberikan masukan bahwa perbaiki sesuai catatan. Berikut hasil uji validitas soal *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus aiken v:

| Butir | Penilai | | | S ₁ | S ₂ | S ₃ | Σ ^s | n(c-1) | V | Keterangan |
|--------------|-----------|-----------|-----------|----------------|----------------|----------------|----------------|------------|-------------|--------------|
| | I | II | III | | | | | | | |
| Butir_01 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_02 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_03 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_04 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_05 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_06 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_07 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_08 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Butir_09 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 0,92 | VALID |
| Total | 36 | 45 | 45 | 27 | 36 | 36 | 99 | 108 | 0,92 | VALID |

Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Aiken V Soal Pre-test & Post-test

Berdasarkan uji validitas dengan menggunakan aiken pada program excel, diperoleh hasil bahwasannya setiap aspek memiliki kategori nilai yang tinggi / valid. Maka, dapat disimpulkan bahwa soal *pre-test & post-test* dapat digunakan sebagai instrumen penelitian agar dapat mengetahui hasil pembelajaran yang tidak menggunakan penerapan media pembelajaran teka-teki silang pada kelas kontrol dan pembelajaran yang menggunakan penerapan media pembelajaran teka-teki silang pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII di SMPN 3 Mojokerto.

Sedangkan untuk menguji validitas data, dapat dilakukan melalui korelasi dengan nilai totalnya. Pengujian dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment*, sebagai berikut :⁴⁵

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} (n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}$$

⁴⁵ *Ibid*, halaman 32.

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Variabel Y

n : Banyaknya subyek yang dikenai tes

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara skor x dan skor y butir soal

$\sum X$: Jumlah seluruh skor x

$\sum Y$: Jumlah seluruh skor y.

Selanjutnya setelah diperoleh r_{xy} , maka nilai r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} pada $\alpha = 0,05$. Jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid. Tetapi jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut valid.

| Nilai r | Kategori |
|-------------|---------------|
| 0,80 – 1,00 | Sangat Tinggi |
| 0,60 – 0,79 | Tinggi |
| 0,40 – 0,59 | Sedang |
| 0,20 – 0,39 | Rendah |
| 0,00 – 0,19 | Sangat Rendah |

Tabel 3. 1 Kriteria Untuk Validitas Butir Soal

Berdasarkan hasil pembelajaran soal *pre-test* pada kelas uji coba, peneliti menguji menggunakan program *SPSS 26.0 for windows*, diperoleh hasil sebagai berikut:

| No. Soal | Pearson Correlation | Nilai Sig. | Kesimpulan | Interpretasi |
|----------|---------------------|------------|------------|---------------|
| Soal_1 | 0,736 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_2 | 0,574 | 0,001 | VALID | SEDANG |
| Soal_3 | 0,783 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_4 | 0,843 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_5 | 0,814 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_6 | 0,777 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_7 | 0,666 | 0,000 | VALID | TINGGI |

| No. Soal | Pearson Correlation | Nilai Sig. | Kesimpulan | Interpretasi |
|----------|---------------------|------------|------------|---------------|
| Soal_8 | 0,688 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_9 | 0,688 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_10 | 0,743 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_11 | 0,783 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_12 | 0,777 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_13 | 0,743 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_14 | 0,843 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_15 | 0,688 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_16 | 0,574 | 0,001 | VALID | SEDANG |
| Soal_17 | 0,688 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_18 | 0,736 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_19 | 0,793 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_20 | 0,736 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_21 | 0,574 | 0,001 | VALID | SEDANG |
| Soal_22 | 0,793 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_23 | 0,666 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_24 | 0,777 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_25 | 0,688 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_26 | 0,814 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_27 | 0,743 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_28 | 0,843 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_29 | 0,666 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_30 | 0,846 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_31 | 0,574 | 0,000 | VALID | SEDANG |
| Soal_32 | 0,736 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_33 | 0,814 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_34 | 0,793 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_35 | 0,846 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_36 | 0,777 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_37 | 0,843 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_38 | 0,688 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_39 | 0,783 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_40 | 0,666 | 0,000 | VALID | TINGGI |

Tabel 3. 2 Hasil Validitas Uji Coba Soal Pre-test

Menurut Imam Ghozali validitas dapat dilihat dari tingkat signifikansinya, apabila hasil nilai signifikansinya $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa indikator pertanyaan dari soal tersebut adalah valid. Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa seluruh soal *pre-test* dikatakan valid dengan kategori rendah, tinggi

dan sangat tinggi. Sehingga peneliti dapat menggunakan soal *pre-test* yang sudah diuji kevalidannya ini, yaitu sebanyak 40 soal.

Berdasarkan hasil pembelajaran *post-test* pada kelas uji coba, peneliti menguji menggunakan program *SPSS 26.0 for windows*, diperoleh hasil sebagai berikut:

| No. Soal | Pearson Correlation | Nilai Sig. | Kesimpulan | Interpretasi |
|----------|---------------------|------------|------------|---------------|
| Soal_1 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_2 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_3 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_4 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_5 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_6 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_7 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_8 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_9 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_10 | 0,619 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_11 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_12 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_13 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_14 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_15 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_16 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_17 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_18 | 0,619 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_19 | 0,619 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_20 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_21 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_22 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_23 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_24 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_25 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_26 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_27 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_28 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_29 | 0,619 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_30 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_31 | 0,968 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_32 | 0,968 | 0,002 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_33 | 0,532 | 0,000 | VALID | SEDANG |
| Soal_34 | 0,619 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_35 | 0,829 | 0,000 | VALID | SANGAT TINGGI |
| Soal_36 | 0,692 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_37 | 0,619 | 0,000 | VALID | TINGGI |

| No. Soal | Pearson Correlation | Nilai Sig. | Kesimpulan | Interpretasi |
|----------|---------------------|------------|------------|--------------|
| Soal_38 | 0,619 | 0,000 | VALID | TINGGI |
| Soal_39 | 0,372 | 0,039 | VALID | RENDAH |
| Soal_40 | 0,611 | 0,000 | VALID | TINGGI |

Tabel 3. 14 Hasil Validitas Uji Coba Soal Post-test

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa seluruh soal *post-test* dikatakan valid dengan kategori rendah, tinggi dan sangat tinggi. Sehingga peneliti dapat menggunakan soal *post-test* yang sudah diuji kevalidannya ini, yaitu sebanyak 40 soal.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah menguji tingkat kekonsistenan jawaban responden.⁴⁶ Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien, semakin tinggi koefisien maka reliabilitas atau konsistensi jawaban responden semakin tinggi juga. Untuk mengukur reliabilitas data penelitian maka dapat menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu sebagai berikut :⁴⁷

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum si^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : Koefisien reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum si^2$: Jumlah varian skor tiap-tiap item

s_t^2 : Varian total

1 : Bilangan konstanta.

⁴⁶ *Ibid*, 33.

⁴⁷ *Ibid*.

Dalam penelitian ini, untuk menguji reliabilitas data penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 26.0 for windows*, hasil r_{11} dikonsultasikan pada r_{tabel} dengan taraf signifikansi (α) 5%, serta derajat kebebasan (dk) = $n - 2$.⁴⁸

Jika $r_{11} \geq r_{tabel}$, maka butir instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel.

Jika $r_{11} < r_{tabel}$, maka butir instrument tersebut dapat dikatakan tidak reliabel.

Jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 maka data dinyatakan reliabel.

Jika nilai *Cronbach Alpha* < 0,60 maka data dinyatakan tidak reliabel.

Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas tes digunakan kategori sebagai berikut :

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|----------------------|----------------------------|
| $0,00 < r \leq 0,20$ | Reliabilitas Sangat Rendah |
| $0,20 < r \leq 0,40$ | Reliabilitas Rendah |
| $0,40 < r \leq 0,60$ | Reliabilitas Sedang |
| $0,60 < r \leq 0,80$ | Reliabilitas Tinggi |
| $0,80 < r \leq 1,00$ | Reliabilitas Sangat Tinggi |

Tabel 3. 3 Kategori Reliabilitas

Berikut ini hasil uji coba soal *pre-test* pada kelas uji coba:

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .979 | 40 |

Tabel 3. 4 Data Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha Soal Pre-test

Berdasarkan tabel hasil perhitungan *cronbach's Alpha* pada soal *pre-test* di kelas uji coba menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,979

⁴⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: CV. Alfabeta, 2017), 121.

yang memiliki arti bahwa nilai reliabilitas tersebut $> 0,60$. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian dikatakan *reliabel* dengan kategori reliabilitas sangat tinggi. Berikut ini hasil uji coba soal *post-test* pada kelas uji coba:

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .987 | 40 |

Tabel 3. 5 Data Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha Soal Post-test

Berdasarkan tabel hasil perhitungan *cronbach's Alpha* pada soal *post-test* di kelas uji coba menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,987 yang memiliki arti bahwa nilai reliabilitas tersebut $> 0,60$. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian dikatakan *reliabel* dengan kategori reliabilitas sangat tinggi.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah data yang sudah diolah sehingga hasil yang diperoleh mudah dimengerti oleh pembaca penelitian.⁴⁹ Teknik analisis data terdiri dari teknik statistika deskriptif dan teknik statistika inferensial. Perhitungan statistika deskriptif digunakan untuk menentukan distribusi frekuensi, mean, media, modus, varian, kurtosis, dan lain-lainnya. Sedangkan statistika inferensial digunakan untuk yang berkaitan dengan pengambilan kesimpulan yaitu uji hipotesis. Hipotesis yang sudah dirumuskan akan dianalisis dengan menggunakan uji t, tetapi terlebih dahulu akan diujikan prasyarat analisis.

⁴⁹ *Ibid*, halaman 37.

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang peneliti dapat berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas harus dilakukan karena menjadi syarat sebelum melakukan pengujian hipotesis selanjutnya. Data yang digunakan dalam pengujian normalitas adalah data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Langkah-langkah dalam melakukan uji normalitas yang dipakai peneliti adalah dengan menggunakan uji *Kolmogroff-Smirnov* berbantuan software SPSS statistik versi 26. Metode *Kolmogroff-Smirnov* merupakan salah satu metode untuk menguji normalitas data yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil ($N > 50$). Taraf signifikansi yang digunakan yaitu 5% atau 0,05⁵⁰. Ketentuan uji *Kolmogorov Smirnov* dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

| Nilai Sig | Keterangan | |
|-----------|-------------------------|---------------------------------|
| Sig>0,05 | H ₀ diterima | Data berdistribusi normal |
| Sig<0,05 | H ₀ ditolak | Data tidak berdistribusi normal |

Tabel 3. 18 Ketentuan Kolmogroff-Smirnov

b. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Pengujian homogenitas merupakan pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Untuk

⁵⁰ Zul Amry, "Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Penelitian Kuantitatif," *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Yang Menyenangkan Dan Berkarakter*, 2011, 207–15.

menguji homogenitas variansi ini digunakan metode Uji *Levene Test* dengan rumus sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{F_{pembilang}}{F_{penyebut}}$$

Uji *Levene Test* dengan taraf signifikansi pada kolom *Based on mean* dapat digunakan mengambil keputusan dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Nilai sig (signifikansi) > 0,05, maka data adalah homogen
- 2) Nilai sig (signifikansi) < 0,05, maka data adalah tidak homogen

2. Uji Hipotesis

a. Uji-t

Setelah uji normalitas dan homogenitas terpenuhi, maka dilakukan uji hipotesis. Untuk uji hipotesis, peneliti melakukan uji “t” yang satu sama lain tidak memiliki hubungan. Tes “t” merupakan salah satu tes statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa diantara dua buah mean sampel yang diambil tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan satu dengan yang lain. Jika ada perbedaan rata-rata manakah yang lebih tinggi. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio.

Rumus yang digabungkan yaitu :

$$S_{\bar{x}_2 - \bar{x}_1} = \sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}$$

$$t = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{S_{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}}$$

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji *Independent Sample T-Test*. Adapun langkah-langkah menghitung uji *t* independent sebagai berikut :

1) Rumuskan Hipotesis

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran teka-teki silang

H_1 : Ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran teka-teki silang

2) Menganalisis Data Awal

3) Menghitung Rumus Nilai T

4) Menentukan H_0 Ditolak atau Diterima

5) Membuat Kesimpulan

b. Uji N-Gain

Uji N-Gain dipakai guna menentukan efektivitas penerapan media pada penelitian kelompok eksperimen dan kontrol. N-Gain score merupakan selisih hasil *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini menyertakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji N-Gain dipakai waktu terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata *post-test* kelompok eksperimen dan *post-test* kelompok kontrol. Perhitungan ini menggunakan *SPSS 26.0 for windows*. Rumus uji N-

Gain score:⁵¹

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$



⁵¹ Abdul Wahab, Junaedi Junaedi & Muh. Azar, "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1041

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP Negeri 3 Mojokerto terletak di Jalan Raya Cinde No. 2, Kecamatan Prajurit Kulon, Kota Mojokerto. Sebelah timur berbatasan dengan perkantoran diantaranya kantor Kecamatan Prajurit Kulon, Kantor Polsek, Perpustakaan kota, sebelah selatan berbatasan dengan lapangan Surodinawan, sebelah barat berbatasan dengan Puskesmas Blooto, sebelah utara berbatasan dengan jalan raya dan area pemukiman warga. Kondisi lahan sangat memadai dengan luas tanah 9,069 M², lahan yang sebelumnya area persawahan memiliki tanah yang subur sehingga tumbuhan dengan mudah tumbuh yang menjadikan suasana asri dan nyaman. Kesuburan tanah yang dimiliki SMP Negeri 3 Mojokerto juga dimanfaatkan untuk membudidayakan tanaman obat keluarga. Tanaman obat keluarga tersebut selanjutnya diolah menjadi minuman herbal dan permen yang diberi nama "Jurus 311". Proses penanaman hingga pengolahan menjadi produk pangan tersebut tersebut terinclude dalam kegiatan proyek sekolah. Sekolah ini juga merupakan penyandang gelar sekolah adiwiyata mandiri nasional. Kini, lembaga satuan pendidikan itu terus menelurkan beragam usaha untuk mengusung persiapan menuju ASEAN Eco School.

1. Profil Singkat Sekolah

| | |
|-----------------------------|---|
| Nama Sekolah | : SMP Negeri 3 Mojokerto |
| Alamat | : Jl. Raya Cinde No.2, Mergelo, Prajurit Kulon, Kec. Prajurit Kulon, Kota Mojokerto, Jawa Timur 61326 |
| NPSN | : 20534771 |
| Status Kepemilikan | : Pemerintah Daerah |
| Tanggal SK Pendirian | : 1979-03-17 |
| Tanggal SK Izin Operasional | : 1910-01-01 |
| Akreditasi | : A |

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Terwujudnya Generasi Profil Pelajar Pancasila yang Berbudaya Lingkungan dan Menguasai IPTEK.

b. Misi

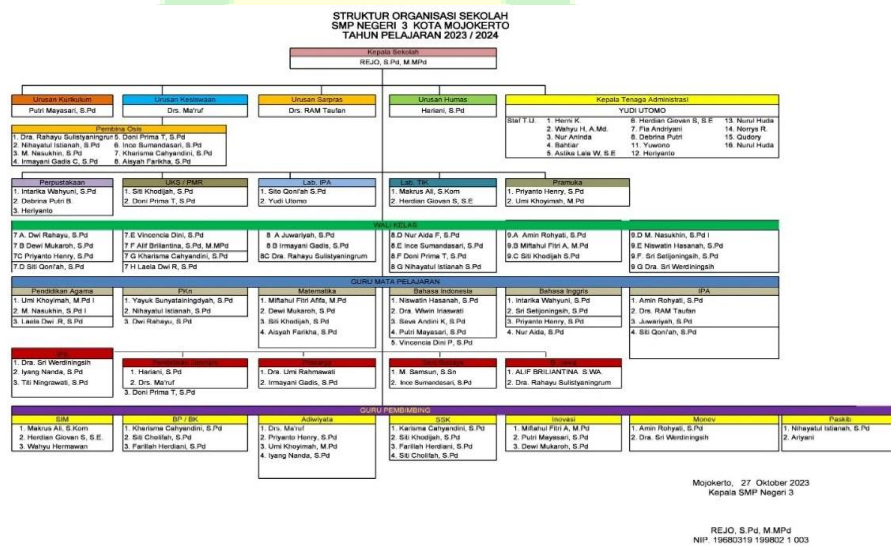
- 1) Mewujudkan lulusan berkarakter yang menunjukkan perilaku sebagai profil pelajar pancasila
- 2) Mewujudkan proses Pendidikan yang berakar pada standart mutu
- 3) Mewujudkan situasi proses pembelajaran yang kondusif, inovatif, kreatif, dan bermakna bagi peserta didik
- 4) Mewujudkan lulusan yang arif dan berperilaku ramah terhadap lingkungan

5) Mewujudkan lulusan yang menguasai IPTEK dan mampu bersaing di era abad

6) Mewujudkan lulusan yang mampu melestarikan budaya bangsa.

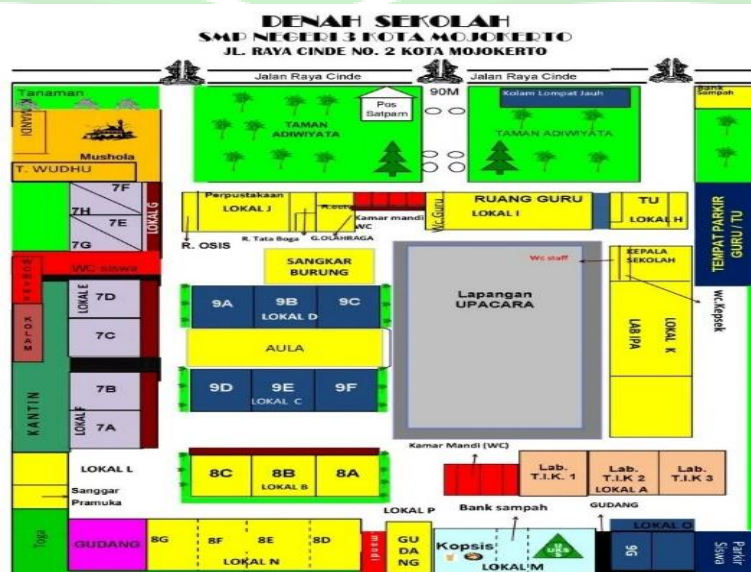
3. Struktur Organisasi dan Denah Sekolah

a. Struktur Organisasi



Gambar 4. 1 Struktur Organisasi

b. Denah Sekolah



Gambar 4. 2 Denah Sekolah

4. Sumber Daya Manusia

a. Data Guru

Guru adalah seorang transformer ilmu pengetahuan dan nilai-nilai akhlak yang baik. Melihat tugas guru yang tidak hanya sebagai pendidik tetapi juga sebagai pengajar di sekolah. Kualitas guru sangat mempengaruhi keadaan siswa baik secara akademisi atau moral. Maka dari itu, diperlukan yang namanya standar kualifikasi bagi seorang guru.

Adapun standar kualifikasi tersebut telah menyelesaikan pendidikannya setara D4/S1 kependidikan, latar belakang guru sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, memiliki sertifikasi profesi pendidik dari lembaga pemerintah, memiliki pengalaman mengajar sebagai guru dan memiliki sertifikat dari asosiasi profesi.

| No | Nama Guru | Pengampu Mata Pelajaran |
|-----|-------------------------------|---|
| 1. | Umi Khoyimah, M.Pd.I. | Pendidikan Agama Islam |
| 2. | M. Nashukin, S.Pd.I. | Pendidikan Agama Islam |
| 3. | Laela Dwi.R., S.Pd. | Pendidikan Agama Islam |
| 4. | Yayuk Sunyatainingdyah, S.Pd. | Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) |
| 5. | Nihayatul Istianah, S.Pd. | Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) |
| 6. | Dwi Rahayu, S.Pd. | Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) |
| 7. | Miftahul Fitri Afifa, M.Pd. | Matematika |
| 8. | Dewi Mukaroh, S.Pd. | Matematika |
| 9. | Siti Khodijah, S.Pd. | Matematika |
| 10. | Aisyah Farikha, S.Pd | Matematika |
| 11. | Nsiwatin Hasanah, S.Pd | Bahasa Indonesia |
| 12. | Dra.Wiwin Iriawati | Bahasa Indonesia |
| 13. | Seva Andini.K., S.Pd. | Bahasa Indonesia |
| 14. | Putri Mayasari, S.Pd. | Bahasa Indonesia |
| 15. | Vincencia Dini.P., S.Pd. | Bahasa Indonesia |
| 16. | Puput Septyo Budiarti, S.Pd. | Bahasa Indonesia |
| 17. | Intarika Wahyuni, S.Pd. | Bahasa Inggris |

| No | Nama Guru | Pengampu Mata Pelajaran |
|------|-------------------------------------|---|
| 18. | Sri Setijoningsih, S.Pd. | Bahasa Inggris |
| 19. | Priyanto Henry, S.Pd. | Bahasa Inggris |
| 20. | Nur Aida Fitantri.F., S.Pd. | Bahasa Inggris |
| 21. | Amin Rohyati, S.Pd. | IPA |
| 22.. | Drs. Ram Taufan | IPA |
| 23. | Juwariyah, S.Pd. | IPA |
| 24. | Siti Qoni'ah, S.Pd. | IPA |
| 25. | Dra. Sri Werdiningsih | IPS |
| 26. | Iyang Nanda Desthivani Putri, S.Pd. | IPS |
| 27. | Titi Ningrawati, S.Pd. | IPS |
| 28. | Hariani, S.Pd. | Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) |
| 29. | Drs. Ma'ruf | Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) |
| 30. | Doni Prima Tristanto, S.Pd. | Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) |
| 31. | Dra. Umi Rahmawati | Prakarya |
| 32. | Irmayani Gadis Colifah, S.Pd. | Prakarya |
| 33. | M. Samsun, S.Sn. | Seni Budaya |
| 34. | Ince Sumandasari, S.Pd. | Seni Budaya |
| 35. | Alif Brilliantika, S.Pd. | Bahasa Jawa |
| 36. | Dra. Rahayu Sulistyaningrum | Bahasa Jawa |

Tabel 4. 1 Data Guru SMPN 3 Mojokerto

b. Data Staff dan Tata Usaha

| No | Nama Staf Tata Usaha | Bagian |
|-----|-----------------------------|----------------------------|
| 1. | Yudi Utomo | Kepala Tenaga Administrasi |
| 2. | Wahyu Hermawan, A.Md. | Staf TU / Kepegawaian |
| 3. | Nur Aninda Fendyastiwi | Staf TU/ Persuratan |
| 4. | Herni Kurniawati | Staf TU / Kesiswaan |
| 5. | Astika Lala Winanda, S.E. | Staf TU / Ops Bos |
| 6. | Bachtiar | Sarpras |
| 7. | Herdian Giovan S., S.E. | Staf TU / Ops Dapodik |
| 8. | Fia Andriani Dwi | Staf TU/ Kopsis |
| 9. | Heriyanto | Staf TU/ Sarpras |
| 10. | Debrina Putri Buana | Staf TU / Perpustakaan |
| 11. | Jannatul Shobiroh, A.Md.Kep | Petugas UKS |

Tabel 4. 2 Data Staff dan TU SMPN 3 Mojokerto

5. Prestasi Lembaga dan Kegiatan Pendukung SMPN 3 Mojokerto

a. Prestasi Sekolah

- 1) Pemberian Penghargaan PANCA WARSA dan Pelantikan Pramuka Garuda
- 2) Juara 2 Guru Terfavorit Jenjang SMP 2023
- 3) Juara 3 lomba MTQ antar ASN se-kota Mojokerto

b. Prestasi Siswa

- 1) Prestasi Siswa Tingkat Kabupaten/Kota
 - a) Juara 4 Cerdas Cermat Bahasa Inggris Se Jawa Timur Dalam Rangka Dies Natalis SMAN 1 Dawar Blandong
 - b) Team Sepak Bola Juara 2 GSI Kota Mojokerto Tahun 2023
 - c) Ubaidillah Asadulloh Juara 1 Bulu Tangkis O2SN Kota Mojokerto Serta Sayedarian dan Nabil Juara 1 Pantomim FLS2N
 - d) Juara 1 Lomba Membuat Poster Gerakan Koperasi SMK Negeri 2 Mojokerto Tingkat SMP/MTS Se-Kota Mojokerto
 - e) Juara 2 Lomba Membuat Konten Video SMK Negeri 2 Tingkat SMP/MTS Se-Kota Mojokerto
 - f) Juara 3 Lomba Gerak Jalan Tingkat SMP/MTS Se-Kota Mojokerto Dalam Rangka Memperingati HUT RI Ke-78
 - g) Juara 2 Pencak Silat Bupati CUP II Mojokerto Tanding Pra Remaja Kelas D Putri
 - h) Juara 1 Lomba Patrol Tingkat SMP/MTS Se-Kota

Mojokerto Tahun 2023

i) Juara 2 Lomba Menulis Jurnalistik Pelajar SMP Se-Kota Mojokerto Tahun 2023

j) Juara Harapan 2 Lomba LKBB Patriot 4 di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto pada hari Sabtu 14 Januari 2023 (Tim Paskibra SPENGA Putri)

2) Prestasi Siswa Tingkat Provinsi

a) Juara 3 CARAKA LKBB Sanjaya Tingkat SMP/MTS Se-Jawa Timur

b) Ghifari Rangga Agustino Kontingen Provinsi Jawa Timur Melaju Ke Tingkat Nasional Gala Siswa Indonesia (GSI)

c) Juara 2 Purwa LKBB Sakera Tim Paskib SMP Negeri 3 Paspengga

d) Selamat untuk tim Paskibraka Spenga Juara Bina I Untuk Tim A dan Juara Bina II Untuk Tim B Yang diselenggarakan oleh LKBB PPI Lamongan "Season 2" pada 18 Juni 2023

e) Juara 2 Potensial Tingkat SMP Negeri/Swasta Se-Jawa Timur di SMA Sejahtera Surabaya Tahun 2023

f) Aya Sofia Yasmin Prasetyo Juara 3 Lomba Seni Kaligrafi dalam Festifal Seni Islami XVII (FISI) 2023 SMP/ MTS di SMA Negeri 1 Sooko Se-Jawa Timur Tahun 2023.

3) Prestasi Siswa Tingkat Nasional

- a) Juara 2 Team Sepak Bola Pada Gala Siswa Indonesia Tahun 2023
- b) Juara 1 O2SN (Bulu Tangkis Tunggal Putra)
- c) Juara 1 Lomba FLS2N Pantomim
- d) Juara 2 dan 3 Pra Remaja Putra dan Putri UNESA Pencak Silat Challenge Piala Rektor UNESA tahun 2024

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Keterlaksanaan Penggunaan Media pembelajaran Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Mojokerto

Penelitian ini membahas mengenai kemampuan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Crossword Puzzle (TTS)*. Untuk mengetahui hipotesis penelitian sebagaimana yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, peneliti mengolah data yang didapatkan selama melaksanakan penelitian di SMPN 3 Mojokerto pada tahun ajaran 2023/2024. Pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 29 April sampai dengan tanggal 8 Mei 2024, dengan objek penelitian yaitu kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol. Adapun, pada kelas VIII D terdapat 30 peserta didik dan kelas VIII F juga terdapat 30 peserta didik. Materi dalam penelitian ini yaitu Mengenai Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia (Penjelajahan Samudera, Kolonialisme, dan Imperialisme di Indonesia).

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan untuk setiap kelas. Pada pertemuan pertama, peneliti dibantu oleh teman sejawat sebagai observer untuk melakukan observasi atau pengamatan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* (TTS) dan peserta didik mengerjakan soal pre-test. Pada pertemuan kedua, peneliti dibantu teman sejawat untuk melakukan observasi atau pengamatan keterlaksanaan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* (TTS) dan peserta didik mengerjakan soal post-test.

2. Efektivitas Penggunaan Media pembelajaran Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Mojokerto

Untuk mengukur efektivitas penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar IPS di kelas VIII , kita dapat melihat peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai indikatornya. Berikut adalah analisis dari data yang diberikan:

a. Peningkatan Rata-rata Nilai di Kelas Eksperimen

- 1) Nilai Pretest Kelas Eksperimen: 58,50
- 2) Nilai Posttest Kelas Eksperimen: 75,93
- 3) Peningkatan Rata-rata: $75,93 - 58,50 = 17,43$

Kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai sebesar 17,43 poin setelah menggunakan media teka-teki silang. Ini menunjukkan bahwa media ini kemungkinan memberikan kontribusi

positif pada hasil belajar siswa, mengingat kenaikan yang cukup signifikan.

b. Peningkatan Rata-rata Nilai di Kelas Kontrol

- 1) Nilai Pretest Kelas Kontrol: 53,40
- 2) Nilai Posttest Kelas Kontrol: 71,23
- 3) Peningkatan Rata-rata: $71,23 - 53,40 = 17,83$

Kelas kontrol juga mengalami peningkatan nilai sebesar 17,83 poin, meskipun tidak menggunakan media teka-teki silang. Peningkatan ini hampir sama besar dengan kelas eksperimen.

c. Perbandingan Efektivitas Penggunaan Media Teka-teki Silang

- 1) Walaupun kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan, hasil yang serupa pada kelas kontrol menunjukkan bahwa media teka-teki silang mungkin memiliki efek yang positif tetapi tidak jauh lebih efektif daripada metode pembelajaran biasa yang diterapkan di kelas kontrol.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok, dapat dilakukan uji statistik seperti uji-t untuk sampel berpasangan atau uji gain score. Hal ini bisa menunjukkan apakah peningkatan di kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol.

d. Interpretasi Efektivitas

- 1) Jika berdasarkan uji statistik ditemukan perbedaan signifikan antara kedua kelas, maka penggunaan media teka-teki silang

dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

- 2) Jika tidak ada perbedaan signifikan, maka bisa disimpulkan bahwa media teka-teki silang memiliki efek yang positif tetapi tidak lebih unggul dari metode biasa.

Dari data ini, penggunaan media teka-teki silang di kelas eksperimen memang memberikan kenaikan pada hasil belajar siswa, tetapi secara umum, peningkatan yang terjadi tidak jauh berbeda dari kelas kontrol. Evaluasi lebih mendalam menggunakan uji statistik akan memberikan kesimpulan yang lebih akurat terkait efektivitas media tersebut.

| No | Aspek yang dinilai | Penilaian | |
|-----------------------------|---|-------------|-------------|
| | | Pertemuan 1 | Pertemuan 2 |
| KEGIATAN PENDAHULUAN | | | |
| 1. | Peserta didik dan guru bersama-sama menyampaikan salam pembuka. | √ | √ |
| 2. | Peserta didik melaksanakan doa bersama. | √ | √ |
| 3. | Dilaksanakan presensi untuk mengetahui kehadiran peserta didik. | √ | √ |
| 4. | Peserta didik diberi pertanyaan terkait materi sebelumnya sebagai langkah awal pembelajaran. | - | √ |
| 5. | Peserta didik diberitahu mengenai materi pelajaran yang akan diajarkan. | √ | √ |
| 6. | Peserta didik memperhatikan guru yang memberikan pendahuluan mengenai materi yang akan dibahas. | √ | √ |
| 7. | Terdapat kegiatan <i>Pre-test</i> . | √ | - |
| KEGIATAN INTI | | | |
| 8. | Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik terkait materi yang akan diajarkan. | √ | √ |

| No | Aspek yang dinilai | Penilaian | |
|-------------------------|---|-------------|-------------|
| | | Pertemuan 1 | Pertemuan 2 |
| 9. | Guru mengajar dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Teka-teki Silang (<i>Crossword Puzzle</i>) | √ | √ |
| 10. | Guru menunjukkan masalah kontekstual Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia berupa soal esay kepada peserta didik . | √ | √ |
| 11. | Peserta didik mencermati masalah kontekstual yang dijelaskan oleh guru. | √ | √ |
| 12. | Peserta didik diberikan penjelasan mengenai materi Kedatangan Bangsa Barat di Indoensia. | √ | √ |
| 13. | Peserta didik memperhatikan penjelasan dengan cara memperhatikan Power Point yang disampaikan oleh guru . | √ | √ |
| 14. | Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab. | √ | √ |
| 15. | Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. | √ | - |
| 16. | Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok. | √ | - |
| 17. | Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). | - | √ |
| 18. | Peserta didik dan guru mencermati hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk meluruskan/membenahi apabila ada yang masih kurang tepat. | - | √ |
| 19. | Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). | - | √ |
| KEGIATAN PENUTUP | | | |
| 20. | Terdapat kegiatan <i>Post-test</i> . | - | |
| 21. | Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya perihal yang belum difahami terkait materi yang telah diajarkan. | √ | |

| No | Aspek yang dinilai | Penilaian | |
|---------------------------------|---|-------------------|-------------------|
| | | Pertemuan 1 | Pertemuan 2 |
| 22. | Peserta didik dan guru bersama-sama melaksanakan refleksi pembelajaran. | √ | |
| 23. | Peserta didik kembali diberikan motivasi untuk giat dalam belajar. | √ | |
| 24. | Guru memberikan salam penutup. | √ | |
| 25. | Lampiran digunakan sebagaimana mestinya. | √ | |
| Jumlah Ceklist pada Data | | 20 | 22 |
| Jumlah Keseluruhan Data | | 25 | 25 |
| Persentase | | 80% Terlaksana | 88% Terlaksana |

Tabel 4.3 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pada keterlaksanaan pembelajaran ini terdapat kriteria penilaian dalam keterlaksanaan pembelajaran, yaitu:

| Nilai (%) | Kategori |
|-----------|---------------|
| 81-100 | Sangat Baik |
| 61-80 | Baik |
| 41-60 | Cukup |
| 21-40 | Kurang |
| 1-20 | Sangat Kurang |

Tabel 4.4 Kategori Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui hasil pengamatan pertemuan pertama, keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang (*crossword puzzle*) melalui perhitungan persentase mendapatkan nilai persentase sebesar 80% dengan kategori baik. Hasil pengamatan pertemuan kedua, keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang (*crossword puzzle*) didapatkan hasil presentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penjelasan tersebut,

kegiatan pembelajaran secara runtut terlaksana seluruhnya, sehingga dapat disimpulkan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang (*crossword puzzle*) terlaksana dengan sangat baik.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 3 Mojokerto, didapatkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil tersebut digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang fokus pada C1, C2, dan C3 siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 3 Mojokerto. Adapun hasil dari *pre-test* dan *post-test* yaitu:

a. Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen

Data diperoleh hasil *Pre-test* pada kelas eksperimen, yaitu kelas VIII D SMPN 3 Mojokerto yang berjumlah 30 siswa. Tujuan dilakukannya *Pre-test* yaitu untuk mengetahui atau mengukur keadaan siswa dalam memahami materi sebelum diberi perlakuan media pembelajaran teka-teki silang. Berikut merupakan tabel hasil nilai *pre-test* kelas eksperimen.

| No | Nama Peserta Didik | Nilai <i>Pre-test</i> |
|-----|---------------------------------|-----------------------|
| 1. | AGATA NAOMI KRISELA | 68 |
| 2. | ARGA WARASTO | 70 |
| 3. | BAMBANG DWI ALVIAN | 63 |
| 4. | DANA DIYAKZA FAHRI PRIBADI | 50 |
| 5. | DIVA CAHAYA ILMIRA | 63 |
| 6. | HAFIAN RIZQI FIRDAUS | 55 |
| 7. | HAFIF PRATAMA | 68 |
| 8. | MANDA ATIKA PUTRI | 53 |
| 9. | MUCHAMMAD IQMAL SYARIFUDDIN | 50 |
| 10. | MUHAMAD GALIH RISKIANSYAH PUTRA | 50 |
| 11. | MUHAMMAD HAFIZ REVANO PUTRA A. | 53 |
| 12. | NADILA EKA MAHARANI | 55 |
| 13. | NATASYA PUTRI HERLINDA | 53 |
| 14. | NIKEN NAJUWA RAMADHANI | 43 |

| No | Nama Peserta Didik | Nilai <i>Pre-test</i> |
|-----|--------------------------|-----------------------|
| 15. | OCTAVIANO AJI SAPUTRA | 53 |
| 16. | RAHMAD WAHYU SAPUTRA | 65 |
| 17. | RANIA ARTHA AGUSTINA | 50 |
| 18. | RANTI AMILIA PUTRI | 50 |
| 19. | REIHANA TSABITA QOLBY | 60 |
| 20. | RETNO DWI KUSUMANINGTIAS | 58 |
| 21. | REVALINA PUTRI RAMADHANI | 55 |
| 22. | RIZKY BAYU UTOMO | 60 |
| 23. | SAMUDRA AMAR FAROS | 65 |
| 24. | SANG RAMA WIJAYA | 43 |
| 25. | SILVIA HILYATUL KHUSNA | 58 |
| 26. | SOKHIBUL AKBAR | 75 |
| 27. | STIVEN FIRMAN WIJAYA | 73 |
| 28. | ULYATUL MURTASYIDAH | 70 |
| 29. | ZAFIDA PUTRI AMELIA | 50 |
| 30. | ZAHRA AMELIA | 68 |

Tabel 4. 5 Hasil Pre-test Kelas Eksperimen

Selanjutnya, di bawah ini merupakan tabel hasil penyebaran data hasil *Pre-Test* kelas eksperimen.

| Descriptive Statistics | | | | | | |
|----------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | | Std. Deviation |
| | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Std. Error | Statistic |
| Pre Test Kelas Eksperimen | 30 | 43 | 75 | 58.50 | 1.571 | 8.605 |
| Post Test Kelas Eksperimen | 30 | 60 | 95 | 75.93 | 1.540 | 8.436 |
| Valid N (listwise) | 30 | | | | | |

Tabel 4. 6 Deskripsi Statistik Pre-test Kelas Eksperimen

Tabel 4.6 diperoleh nilai rata-rata (*mean*) pada hasil *pre-test* kelas eksperimen yaitu 58,50. Sedangkan Standar Deviasi (SD) pada kelas eksperimen yaitu 8,605. Oleh sebab itu, agar dapat mengetahui tingkat hasil belajar siswa dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 M + SD &= 58,50 + 8,605 \\
 &= 67,105 \\
 &= 67
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 M - SD &= 58,50 - 8,605 \\
 &= 49,895 \\
 &= 50
 \end{aligned}$$

Dari kategori tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >67 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 50-67 dikategorikan sedang, dan nilai yang <50 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

| Nilai | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|-------|-----------|------------|----------|
| >67 | 7 | 23% | Tinggi |
| 50-67 | 21 | 70% | Sedang |
| <50 | 2 | 7% | Rendah |

Tabel 4. 7 Kategori Data Hasil Pre-test Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 4.7 hasil *Pre-test* pada kelompok eksperimen yaitu dari total siswa sebanyak 30 anak yang terdapat di kelas VIII D, diperoleh bahwa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 50 sebanyak 2 anak atau 7% dengan kategori nilai rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 50-67 sebanyak 21 anak atau 70% dengan kategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 67 sebanyak 7 anak atau 23% dengan kategori nilai tinggi.

b. Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

Data diperoleh berdasarkan hasil *Post-test* pada kelas eksperimen, yaitu kelas VIII D SMPN 3 Mojokerto yang berjumlah

30 siswa. Tujuan dilakukannya *Post-test* yaitu untuk mengetahui atau mengukur keadaan siswa dalam memahami materi setelah diberi perlakuan media pembelajaran teka-teki silang. Berikut merupakan tabel hasil nilai *Post-test* kelas eksperimen.

| No | Nama Peserta Didik | Nilai <i>Post-test</i> |
|-----|---------------------------------|------------------------|
| 1. | AGATA NAOMI KRISELA | 78 |
| 2. | ARGA WARASTO | 85 |
| 3. | BAMBANG DWI ALVIAN | 73 |
| 4. | DANA DIYAKZA FAHRI PRIBADI | 65 |
| 5. | DIVA CAHAYA ILMIRA | 78 |
| 6. | HAFIAN RIZQI FIRDAUS | 85 |
| 7. | HAFIF PRATAMA | 78 |
| 8. | MANDA ATIKA PUTRI | 73 |
| 9. | MUCHAMMAD IQMAL SYARIFUDDIN | 70 |
| 10. | MUHAMAD GALIH RISKIANSYAH PUTRA | 70 |
| 11. | MUHAMMAD HAFIZ REVANO PUTRA A. | 73 |
| 12. | NADILA EKA MAHARANI | 70 |
| 13. | NATASYA PUTRI HERLINDA | 73 |
| 14. | NIKEN NAJUWA RAMADHANI | 85 |
| 15. | OCTAVIANO AJI SAPUTRA | 75 |
| 16. | RAHMAD WAHYU SAPUTRA | 85 |
| 17. | RANIA ARTHA AGUSTINA | 73 |
| 18. | RANTI AMILIA PUTRI | 95 |
| 19. | REIHANA TSABITA QOLBY | 85 |
| 20. | RETNO DWI KUSUMANINGTIAS | 93 |
| 21. | REVALINA PUTRI RAMADHANI | 78 |
| 22. | RIZKY BAYU UTOMO | 85 |
| 23. | SAMUDRA AMAR FAROS | 75 |
| 24. | SANG RAMA WIJAYA | 85 |
| 25. | SILVIA HILYATUL KHUSNA | 78 |
| 26. | SOKHIBUL AKBAR | 95 |
| 27. | STIVEN FIRMAN WIJAYA | 93 |
| 28. | ULYATUL MURTASYIDAH | 90 |
| 29. | ZAFIDA PUTRI AMELIA | 70 |
| 30. | ZAHRA AMELIA | 78 |

Tabel 4. 8 Hasil Post-test Kelas Eksperimen

Selanjutnya, di bawah ini merupakan tabel hasil penyebaran data hasil *Post-test* kelas eksperimen.

| Descriptive Statistics | | | | | | |
|----------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | | Std. Deviation |
| | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Std. Error | Statistic |
| Pre Test Kelas Eksperimen | 30 | 43 | 75 | 58.50 | 1.571 | 8.605 |
| Post Test Kelas Eksperimen | 30 | 65 | 95 | 75.93 | 1.540 | 8.436 |
| Valid N (listwise) | 30 | | | | | |

Tabel 4. 9 Deskripsi Statistik Post-test Kelas Eksperimen

Tabel 4.9 diperoleh nilai rata-rata (*mean*) pada hasil *post-test* kelas eksperimen yaitu 75,93. Sedangkan Standar Deviasi (SD) pada kelas eksperimen yaitu 8,436. Oleh sebab itu, agar dapat mengetahui tingkat hasil belajar siswa dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 M + SD &= 75,93 + 8,436 \\
 &= 84,366 \\
 &= 84
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 M - SD &= 75,93 - 8,436 \\
 &= 67,494 \\
 &= 67
 \end{aligned}$$

Dari kategori tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >84 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 67-84 dikategorikan sedang, dan nilai yang <67 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

| Nilai | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|-------|-----------|------------|----------|
| >84 | 12 | 40% | Tinggi |
| 67-84 | 17 | 57% | Sedang |
| <67 | 1 | 3% | Rendah |

Tabel 4.10 Kategori Data Hasil Post-test Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 4.10 hasil *Post-test* pada kelompok eksperimen yaitu dari total siswa sebanyak 30 anak yang terdapat di kelas VIII D, diperoleh bahwa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 67 sebanyak 1 anak atau 3% dengan kategori nilai rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 67-84 sebanyak 17 anak atau 57% dengan kategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 84 sebanyak 12 anak atau 40% dengan kategori nilai tinggi.

c. Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

Data diperoleh hasil *Pre-test* pada kelas kontrol, yaitu kelas VIII F SMPN 3 Mojokerto yang berjumlah 30 siswa. Tujuan dilakukannya *Pre-test* yaitu untuk mengetahui atau mengukur keadaan siswa dalam memahami materi sebelum diberi perlakuan pembelajaran. Berikut merupakan tabel hasil nilai *pre-test* kelas kontrol.

| No | Nama Peserta Didik | Nilai <i>Pre-test</i> |
|----|-----------------------|-----------------------|
| 1. | ADJITYA DHARMA WIJAYA | 50 |
| 2. | ALVINO WIBISONO | 50 |
| 3. | BILLY ATABIK | 53 |
| 4. | DANU PRAWIRO HARJO | 48 |
| 5. | DIMAS Satriya SadeWO | 63 |
| 6. | DODO SEPTYO HADI | 48 |
| 7. | ELSA AYUNANDA ISMA | 60 |
| 8. | GURUNDIANSa | 53 |
| 9. | IBRA ALAIK WARDHANA | 50 |

| | | |
|-----|------------------------------|----|
| 10. | IM'MANUEL KRISTIANTO | 48 |
| 11. | INDANA ZULFA FATIMATUZ ZAHRO | 50 |
| 12. | INTAN AMALIA RIZKY | 48 |
| 13. | IRFATUR ROHMAH | 45 |
| 14. | MARFEL MAULANA | 40 |
| 15. | MARSEL HIDAYAT ADITAMA | 50 |
| 16. | MAULANA REHANSYAH | 60 |
| 17. | MOCHAMAD NABIL OKTAVIANO | 45 |
| 18. | MOCHAMMAD ARDIANSYAH WARDANA | 53 |
| 19. | MOCHAMMAD FIRMAN ARDIANSYAH | 58 |
| 20. | MOCHAMMAD VRISKY ALFATRAH | 55 |
| 21. | MUHAMMAD DHAFAL ALFARIZY | 53 |
| 22. | MUHAMMAD RAYKHAN ZULKARNAIN | 58 |
| 23. | NADIA PUTRI ISAO | 60 |
| 24. | NAFASYA LAURELLIA DANIETA | 40 |
| 25. | NURMARISCKA | 55 |
| 26. | OKTAVIRA ALMAYANTI | 70 |
| 27. | REGINA CAHYA KUMALA | 68 |
| 28. | REVIVAL YORDAN SASMITO | 60 |
| 29. | RIZKY FERI PRASETYO | 48 |
| 30. | SHERIN OKTAVIA | 63 |

Tabel 4.11 Hasil Pre-test Kelas Kontrol

Selanjutnya, di bawah ini merupakan tabel hasil penyebaran data hasil *Pre-test* kelas Kontrol.

| Descriptive Statistics | | | | | |
|-------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Pre Test Kelas Kontrol | 30 | 40 | 70 | 53.40 | 7.426 |
| Post Test Kelas Kontrol | 30 | 60 | 80 | 71.23 | 5.399 |
| Valid N (listwise) | 30 | | | | |

Tabel 4.12 Deskripsi Statistik Pre-test Kelas Kontrol

Tabel 4.12 diperoleh nilai rata-rata (*mean*) pada hasil *pre-test* kelas kontrol yaitu 53,40. Sedangkan Standar Deviasi (SD) pada kelas kontrol yaitu 7,426. Oleh sebab itu, agar dapat mengetahui tingkat hasil belajar siswa dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 M + SD &= 53,40 + 7,426 \\
 &= 60,826 \\
 &= 61
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 M - SD &= 53,40 - 7,426 \\
 &= 45,974 \\
 &= 46
 \end{aligned}$$

Dari kategori tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >61 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 61-46 dikategorikan sedang, dan nilai yang <46 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

| Nilai | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|-------|-----------|------------|----------|
| >61 | 4 | 13% | Tinggi |
| 61-46 | 22 | 74% | Sedang |
| <46 | 4 | 13% | Rendah |

Tabel 4.13 Kategori Data Hasil Pre-test Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel 4.13 hasil *Pre-test* pada kelompok kontrol yaitu dari total siswa sebanyak 30 anak yang terdapat di kelas VIII F, diperoleh bahwa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 46 sebanyak 4 anak atau 13% dengan kategori nilai rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 61-46 sebanyak 22 anak atau 74% dengan kategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 61 sebanyak 4 anak atau 13% dengan kategori nilai tinggi.

d. Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

Data diperoleh berdasarkan hasil *Post-test* pada kelas kontrol, yaitu kelas VIII F SMPN 3 Mojokerto yang berjumlah 30 siswa.

Tujuan dilakukannya *Post-test* yaitu untuk mengetahui atau mengukur keadaan siswa dalam memahami materi setelah diberi perlakuan materi pembelajaran. Berikut merupakan tabel hasil nilai *Post-test* kelas kontrol.

| No | Nama Peserta Didik | Nilai <i>Pre-test</i> |
|-----|------------------------------|-----------------------|
| 1. | ADJITYA DHARMA WIJAYA | 50 |
| 2. | ALVINO WIBISONO | 50 |
| 3. | BILLY ATABIK | 53 |
| 4. | DANU PRAWIRO HARJO | 48 |
| 5. | DIMAS SATRIYA SADEWO | 63 |
| 6. | DODO SEPTYO HADI | 48 |
| 7. | ELSA AYUNANDA ISMA | 60 |
| 8. | GURUNDIANSYA | 53 |
| 9. | IBRA ALAIK WARDHANA | 50 |
| 10. | IM'MANUEL KRISTIANTO | 48 |
| 11. | INDANA ZULFA FATIMATUZ ZAHRO | 50 |
| 12. | INTAN AMALIA RIZKY | 48 |
| 13. | IRFATUR ROHMAH | 45 |
| 14. | MARFEL MAULANA | 40 |
| 15. | MARSEL HIDAYAT ADITAMA | 50 |
| 16. | MAULANA REHANSYAH | 60 |
| 17. | MOCHAMAD NABIL OKTAVIANO | 45 |
| 18. | MOCHAMMAD ARDIANSYAH WARDANA | 53 |
| 19. | MOCHAMMAD FIRMAN ARDIANSYAH | 58 |
| 20. | MOCHAMMAD VRISKY ALFATRAH | 55 |
| 21. | MUHAMMAD DHAFA ALFARIZY | 53 |
| 22. | MUHAMMAD RAYKHAN ZULKARNAIN | 58 |
| 23. | NADIA PUTRI ISAO | 60 |
| 24. | NAFASYA LAURELLIA DANIETA | 40 |
| 25. | NURMARISCKA | 55 |
| 26. | OKTAVIRA ALMAYANTI | 70 |
| 27. | REGINA CAHYA KUMALA | 68 |
| 28. | REVIVAL YORDAN SASMITO | 60 |
| 29. | RIZKY FERI PRASETYO | 48 |
| 30. | SHERIN OKTAVIA | 63 |

Tabel 4.14 Hasil Pre-test Kelas Kontrol

Selanjutnya, di bawah ini merupakan tabel hasil penyebaran data hasil *Post-test* kelas Kontrol.

| Descriptive Statistics | | | | | |
|-------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Pre Test Kelas Kontrol | 30 | 40 | 70 | 53.40 | 7.426 |
| Post Test Kelas Kontrol | 30 | 60 | 80 | 71.23 | 5.399 |
| Valid N (listwise) | 30 | | | | |

Tabel 4.15 Deskripsi Statistik Post-test Kelas Kontrol

Tabel 4.15 diperoleh nilai rata-rata (*mean*) pada hasil *post-test* kelas kontrol yaitu 71,23. Sedangkan Standar Deviasi (SD) pada kelas kontrol yaitu 5,399. Oleh sebab itu, agar dapat mengetahui tingkat hasil belajar siswa dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} M + SD &= 71,23 + 5,399 \\ &= 76,629 \\ &= 77 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M - SD &= 71,23 - 5,399 \\ &= 65,831 \\ &= 66 \end{aligned}$$

Dari kategori tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >77 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 77-66 dikategorikan sedang, dan nilai yang <66 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

| Nilai | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|-------|-----------|------------|----------|
| >77 | 6 | 20% | Tinggi |
| 77-66 | 19 | 63% | Sedang |
| <66 | 5 | 17% | Rendah |

Tabel 4.16 Kategori Data Hasil Post-test Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel 4.16 hasil *Post-test* pada kelompok kontrol yaitu dari total siswa sebanyak 30 anak yang terdapat di kelas VIII F, diperoleh bahwa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 66 sebanyak 5 anak atau 17% dengan kategori nilai rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 77-66 sebanyak 19 anak atau 63% dengan kategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 77 sebanyak 6 anak atau 20% dengan kategori nilai tinggi.

C. Analisis Data dan Uji Hipotesis

1. Uji Asumusi Klasik

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas yaitu untuk mengetahui apakah variabel dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak normal. Ketentuan dalam uji normalitas *Kolmogorof-Smirnov* yaitu data dikatakan berdistribusi normal jika memiliki nilai signifikansi $> 0,050$ sebaliknya data dikatakan tidak berdistribusi normal jika memiliki nilai signifikansi $< 0,050$.

| | | Tests of Normality | | | | | |
|--|----------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| Kelas | | Statistic | Df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Hasil Belajar Siswa | Pre Test Eksperimen | .125 | 30 | .200* | .962 | 30 | .341 |
| | Post Test Eksperimen | .115 | 30 | .200* | .962 | 30 | .346 |
| | Pre Test Kontrol | .143 | 30 | .119 | .965 | 30 | .418 |
| | Post Test Kontrol | .124 | 30 | .200* | .953 | 30 | .203 |
| *. This is a lower bound of the true significance. | | | | | | | |
| a. Lilliefors Significance Correction | | | | | | | |

Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan data pada tabel 4.11, dapat diketahui uji normalitas mendapatkan nilai signifikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas eksperimen sebesar 0,341 dan 0,346. Sedangkan di kelas kontrol mendapatkan nilai signifikan sebesar 0,418 dan 0,203. Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas yaitu untuk mengetahui apakah data yang sudah dimiliki homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan dari program *software SPSS 26.0 for windows* dengan statistic uji *levene's*. Data dapat dikatakan homogen, apabila memiliki nilai signifikansi $> 0,05$, sebaliknya data akan dikatakan tidak homogen apabila nilai signifikan $< 0,05$. Hasil uji homogenitas penelitian ini terdapat pada tabel berikut:

| Test of Homogeneity of Variance | | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Hasil Belajar Siswa | Based on Mean | 1.131 | 1 | 58 | .292 |
| | Based on Median | 1.090 | 1 | 58 | .301 |
| | Based on Median and with adjusted df | 1.090 | 1 | 57.801 | .301 |
| | Based on trimmed mean | 1.167 | 1 | 58 | .284 |

Tabel 4. 18 Hasil Uji Homogenitas Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan data pada tabel 4.12 setelah dilakukan uji homogen pada data *pre-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikan (sig.) pada kolom *Based on Mean* yaitu sebesar 0,292. Hasil data tersebut menunjukkan nilai signifikan $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan pada data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

| Test of Homogeneity of Variance | | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Hasil Belajar Siswa | Based on Mean | 3.370 | 1 | 58 | .072 |
| | Based on Median | 3.409 | 1 | 58 | .070 |
| | Based on Median and with adjusted df | 3.409 | 1 | 49.650 | .071 |
| | Based on trimmed mean | 3.344 | 1 | 58 | .073 |

Tabel 4. 19 Hasil Uji Homogenitas Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan data pada tabel 4.13 setelah dilakukan uji homogen pada data *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikan (sig.) pada kolom *Based on Mean* yaitu sebesar 0,072. Hasil data tersebut menunjukkan nilai signifikan $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan pada data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

2. Uji Hipotesis

a. Persamaan Karakteristik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data mengenai karakteristik peserta didik pada penelitian ini didapatkan melalui hasil dari test sebelum diberikan perlakuan penerapan media pembelajaran teka-teki silang atau biasa disebut dengan *pre-test*. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah

kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki karakteristik yang sama atau tidak sebelum diberi perlakuan penerapan media pembelajaran.

| 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 | |
| Pre Test | Equal variances assumed | .156 | .694 | .341 | 58 | .734 | .733 | 2.151 | -3.573 | 5.040 |
| | Equal variances not assumed | | | .341 | 57.744 | .734 | .733 | 2.151 | -3.574 | 5.040 |

Tabel 4. 20 Persamaan Karakteristik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel 4.14, maka diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,734. Dikarenakan nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa, sehingga kelas tersebut memiliki persamaan karakteristik.

b. Uji *Independent T Test*

Selanjutnya adalah melakukan *uji-t* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penerapan media pembelajaran teka-teki silang dengan kelas kontrol yang diberikan perlakuan tanpa menggunakan penerapan media pembelajaran teka-teki silang. Pada penelitian ini menggunakan uji *Independent T test*. Hasil uji *independent t test* adalah sebagai berikut:

| 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 Belajar Siswa | Equal variances assumed | 3.370 | .072 | 2.570 | 58 | .013 | 4.700 | 1.829 | 1.040 | 8.360 |
| | Equal variances not assumed | | | 2.570 | 49.344 | .013 | 4.700 | 1.829 | 1.026 | 8.374 |

Tabel 4. 21 Hasil Uji Independent T Test

Berdasarkan tabel 4.15, maka diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,013. Dikarenakan nilai signifikansi $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari penerapan media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 3 Mojokerto antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penerapan dari media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) dan kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan penerapan media pembelajaran.

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain bertujuan untuk menentukan efektivitas penerapan media pembelajaran pada penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun berikut ini merupakan hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil perhitungan N-Gain Score (%) dengan menggunakan program excel secara

keseluruhan dari nilai *pre-test post-test* kelas eksperimen sebagai berikut.

| PERHITUNGAN N GAIN SCORE | | | | | | |
|--------------------------|------------------|-----------------|-------------|-----------------------|--------------------|-------------------|
| NO | POST TEST | PRE TEST | POST - PRE | Skor Ideal (95 - PRE) | N Gain Score | N Gain Score (%) |
| 1 | 78 | 68 | 10 | 27 | 0,37037037 | 37,03703704 |
| 2 | 85 | 70 | 15 | 25 | 0,6 | 60 |
| 3 | 73 | 63 | 10 | 32 | 0,3125 | 31,25 |
| 4 | 65 | 50 | 15 | 45 | 0,333333333 | 33,33333333 |
| 5 | 78 | 63 | 15 | 32 | 0,46875 | 46,875 |
| 6 | 85 | 55 | 30 | 40 | 0,75 | 75 |
| 7 | 78 | 68 | 10 | 27 | 0,37037037 | 37,03703704 |
| 8 | 73 | 53 | 20 | 42 | 0,476190476 | 47,61904762 |
| 9 | 70 | 50 | 20 | 45 | 0,444444444 | 44,44444444 |
| 10 | 70 | 50 | 20 | 45 | 0,444444444 | 44,44444444 |
| 11 | 73 | 53 | 20 | 42 | 0,476190476 | 47,61904762 |
| 12 | 70 | 55 | 15 | 40 | 0,375 | 37,5 |
| 13 | 73 | 53 | 20 | 42 | 0,476190476 | 47,61904762 |
| 14 | 85 | 43 | 42 | 52 | 0,807692308 | 80,76923077 |
| 15 | 75 | 53 | 22 | 42 | 0,523809524 | 52,38095238 |
| 16 | 85 | 65 | 20 | 30 | 0,666666667 | 66,66666667 |
| 17 | 73 | 50 | 23 | 45 | 0,511111111 | 51,11111111 |
| 18 | 95 | 50 | 45 | 45 | 1 | 100 |
| 19 | 85 | 60 | 25 | 35 | 0,714285714 | 71,42857143 |
| 20 | 93 | 58 | 35 | 37 | 0,945945946 | 94,59459459 |
| 21 | 78 | 55 | 23 | 40 | 0,575 | 57,5 |
| 22 | 85 | 60 | 25 | 35 | 0,714285714 | 71,42857143 |
| 23 | 75 | 65 | 10 | 30 | 0,333333333 | 33,33333333 |
| 24 | 85 | 43 | 42 | 52 | 0,807692308 | 80,76923077 |
| 25 | 78 | 58 | 20 | 37 | 0,540540541 | 54,05405405 |
| 26 | 95 | 75 | 20 | 20 | 1 | 100 |
| 27 | 93 | 73 | 20 | 22 | 0,909090909 | 90,90909091 |
| 28 | 90 | 70 | 20 | 25 | 0,8 | 80 |
| 29 | 70 | 50 | 20 | 45 | 0,444444444 | 44,44444444 |
| 30 | 78 | 68 | 10 | 27 | 0,37037037 | 37,03703704 |
| Mean | 79,633333 | 58,23333 | 21,4 | 36,76666667 | 0,585401776 | 58,5401776 |

Tabel 4. 22 Uji N-Gain Skor Kelas Eksperimen

Adapun hasil perhitungan N-Gain Score (%) dengan menggunakan program excel secara keseluruhan dari nilai *pre-test post-test* kelas kontrol sebagai berikut.

| PERHITUNGAN N GAIN SCORE | | | | | | |
|--------------------------|------------------|-----------------|------------------|-----------------------|--------------------|--------------------|
| NO | POST TEST | PRE TEST | POST - PRE | Skor Ideal (95 - PRE) | N Gain Score | N Gain Score (%) |
| 1 | 70 | 65 | 5 | 30 | 0,166666667 | 16,66666667 |
| 2 | 70 | 68 | 2 | 27 | 0,074074074 | 7,407407407 |
| 3 | 73 | 60 | 13 | 35 | 0,371428571 | 37,14285714 |
| 4 | 68 | 50 | 18 | 45 | 0,4 | 40 |
| 5 | 73 | 63 | 10 | 32 | 0,3125 | 31,25 |
| 6 | 68 | 55 | 13 | 40 | 0,325 | 32,5 |
| 7 | 70 | 68 | 2 | 27 | 0,074074074 | 7,407407407 |
| 8 | 73 | 53 | 20 | 42 | 0,476190476 | 47,61904762 |
| 9 | 70 | 50 | 20 | 45 | 0,444444444 | 44,44444444 |
| 10 | 68 | 50 | 18 | 45 | 0,4 | 40 |
| 11 | 70 | 53 | 17 | 42 | 0,404761905 | 40,47619048 |
| 12 | 68 | 50 | 18 | 45 | 0,4 | 40 |
| 13 | 65 | 53 | 12 | 42 | 0,285714286 | 28,57142857 |
| 14 | 60 | 43 | 17 | 52 | 0,326923077 | 32,69230769 |
| 15 | 70 | 53 | 17 | 42 | 0,404761905 | 40,47619048 |
| 16 | 80 | 63 | 17 | 32 | 0,53125 | 53,125 |
| 17 | 65 | 50 | 15 | 45 | 0,333333333 | 33,33333333 |
| 18 | 73 | 58 | 15 | 37 | 0,405405405 | 40,54054054 |
| 19 | 78 | 60 | 18 | 35 | 0,514285714 | 51,42857143 |
| 20 | 75 | 58 | 17 | 37 | 0,459459459 | 45,94594595 |
| 21 | 73 | 55 | 18 | 40 | 0,45 | 45 |
| 22 | 78 | 60 | 18 | 35 | 0,514285714 | 51,42857143 |
| 23 | 65 | 65 | 0 | 30 | 0 | 0 |
| 24 | 60 | 43 | 17 | 52 | 0,326923077 | 32,69230769 |
| 25 | 75 | 58 | 17 | 37 | 0,459459459 | 45,94594595 |
| 26 | 80 | 73 | 7 | 22 | 0,318181818 | 31,81818182 |
| 27 | 78 | 70 | 8 | 25 | 0,32 | 32 |
| 28 | 80 | 68 | 12 | 27 | 0,444444444 | 44,44444444 |
| 29 | 68 | 50 | 18 | 45 | 0,4 | 40 |
| 30 | 73 | 68 | 5 | 27 | 0,185185185 | 18,51851852 |
| Mean | 71,233333 | 57,76667 | 13,466667 | 37,23333333 | 0,350958436 | 35,09584363 |

Tabel 4. 23 Uji N-Gain Skor Kelas Kontrol

| Persentase (%) | Kategori |
|----------------|----------------|
| < 40 | Tidak Efektif |
| 40-56 | Kurang Efektif |
| 56-75 | Cukup Efektif |
| >75 | Efektif |

Tabel 4. 24 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain⁵²

⁵² A. Muhajir Nasir, *Statistik Pendidikan* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016).

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol yang tanpa menggunakan perlakuan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) adalah sebesar 35% termasuk dalam kategori tidak efektif. Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) adalah sebesar 59% termasuk dalam kategori cukup efektif.

D. Pembahasan

1. Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Mojokerto

Model pembelajaran yaitu bentuk pembelajaran yang dari awal hingga akhir yang disajikan dengan cara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran yaitu bungkus alias bingkai dari implementasi sebuah pendekatan, prosedur, strategi, serta teknik pembelajaran.⁵³ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Mojokerto.

Keterlaksanaan penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen diberikan perlakuan media pembelajaran teka-teki silang

⁵³ Helmiati, Model Pembelajaran, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), 19.

(*Crossword Puzzle*). Pada pertemuan pertama kegiatan pembelajaran sebelum masuk pada materi terdapat kegiatan pendahuluan, meliputi pemberian salam, hingga kegiatan *pre-test*. Pada pelaksanaan kegiatan *pre-test* pada kelas eksperimen ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 58,50. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 53,40. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*), terlebih dahulu dilakukan kegiatan *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*).

Pada hasil *pre-test* kelas eksperimen pertemuan pertama ini mendapatkan persentase keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran dari total siswa sebanyak 30 anak yang terdapat di kelas VIII D, berdasarkan hasil *pre-test* menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 50 sebanyak 2 anak atau 7% dengan kategori nilai rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 50-67 sebanyak 21 anak atau 70% dengan kategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 67 sebanyak 7 anak atau 23% dengan kategori nilai tinggi. Sedangkan pada hasil *pre-test* pertemuan pertama ini mendapatkan persentase keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran dari total siswa sebanyak 30 anak yang terdapat di kelas VIII F, berdasarkan hasil *pre-test* di kelas kontrol menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 46 sebanyak 4 anak atau 13% dengan kategori nilai rendah, siswa yang

mendapatkan nilai antara 61-46 sebanyak 22 anak atau 74% dengan kategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 61 sebanyak 4 anak atau 13% dengan kategori nilai tinggi.

Selanjutnya pada keterlaksanaan pembelajaran ini terdapat kriteria penilaian dalam keterlaksanaan pembelajaran dapat diketahui dari hasil pengamatan pertemuan pertama, keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) melalui perhitungan persentase mendapatkan nilai persentase sebesar 80% dengan kategori baik. Hasil pengamatan pertemuan kedua, keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) didapatkan hasil presentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penjelasan tersebut, kegiatan pembelajaran secara runtut terlaksana seluruhnya, sehingga dapat disimpulkan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) terlaksana dengan sangat baik.

Pembahasan Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran

a. Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Presentase 80%

1) Penjelasan Presentase Keterlaksanaan

Keterlaksanaan pembelajaran dengan persentase 80% menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik, namun ada beberapa aspek yang mungkin belum sepenuhnya tercapai. Persentase ini mencerminkan bahwa mayoritas kegiatan dan tujuan pembelajaran telah terwujud

sesuai rencana, tetapi masih ada ruang untuk perbaikan.

2) Faktor Negatif dan Positif

a) Positif:

(1) Pencapaian Tujuan Pembelajaran: 80%

keterlaksanaan menandakan bahwa sebagian besar tujuan pembelajaran telah tercapai, yang menunjukkan adanya efektivitas dalam proses pengajaran.

(2) Keterlibatan Siswa: Angka ini bisa mencerminkan bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar, meskipun mungkin ada beberapa siswa yang kurang terlibat.

b) Negatif:

(1) Keterbatasan Aspek Pembelajaran: Persentase ini menunjukkan bahwa ada beberapa aspek dari proses pembelajaran yang belum optimal, seperti kurangnya variasi metode pengajaran atau material yang tidak sepenuhnya memadai.

(2) Kesulitan dalam Implementasi: Kemungkinan ada beberapa kesulitan dalam pelaksanaan metode atau materi yang mengakibatkan kurangnya efektivitas dalam mencapai 100% keterlaksanaan.

b. Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Persentase 88%

1) **Penjelasan Persentase Keterlaksanaan** Keterlaksanaan pembelajaran dengan persentase 88% menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah dilakukan dengan cukup baik dan mendekati target yang diharapkan. Angka ini menunjukkan pencapaian yang hampir sempurna dari tujuan pembelajaran.

2) Faktor Negatif dan Positif**a) Positif:**

(1) **Efektivitas yang Tinggi:** Persentase ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan cukup efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, dengan sedikit masalah atau kekurangan.

(2) **Kemajuan Peserta Didik:** Keterlaksanaan 88% menandakan bahwa sebagian besar siswa mungkin telah mendapatkan manfaat yang signifikan dari pembelajaran, dengan hasil belajar yang positif.

b) Negatif:

(1) **Masih Ada Ruang untuk Peningkatan:** Meskipun sudah cukup baik, persentase ini menunjukkan bahwa masih ada area yang dapat diperbaiki untuk mencapai keterlaksanaan 100%.

(2) **Potensi Ketidakesesuaian:** Ada kemungkinan bahwa beberapa elemen dari proses pembelajaran mungkin

belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan atau harapan semua siswa.

2. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Mojokerto

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, efektivitas penggunaan media pembelajaran Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*) dapat diketahui setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan serta Pre-test dan Post-test diketahui. Dalam penerapan penggunaan media pembelajaran Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*), proses pembelajaran dapat optimal dengan tingkat partisipasi siswa yang lebih tinggi akan berpengaruh terhadap peningkatan prestasi hasil belajar siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji hipotesis independent t tes dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang diberikan perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) dan kelas yang diberikan perlakuan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*). Hasil uji hipotesis independent t tes menunjukkan nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,013. Dikarenakan nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari penerapan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 3 Mojokerto antara kelas eksperimen

yang diberikan perlakuan penerapan dari media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) dan kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan penerapan media pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan pada uji *N-gain score* menunjukkan bahwasannya pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 35% termasuk dalam kategori tidak efektif. Sementara untuk rata-rata *N-gain score* untuk kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan media pembelajaran Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*) adalah sebesar 59% termasuk dalam kategori cukup efektif.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran tanpa menggunakan media teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa kelas VIII Materi Kedatangan Bangsa-bangsa Barat Ke Indonesia di SMP Negeri 3 Kota Mojokerto. Sementara penerapan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar IPS siswa kelas VIII materi Kedatangan Bangsa-bangsa Barat di SMP Negeri 3 Kota Mojokerto.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang efektivitas penerapan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Mojokerto, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan hasil belajar IPS siswa setelah diterapkannya media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) terdapat peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata pada *pre-test* kelas eksperimen sebesar 58,50 dan nilai rata-rata pada *post-test* sebesar 75,93. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol, *pre-test* mendapatkan nilai sebesar 53,40 dan nilai rata-rata *post-test* mendapatkan nilai sebesar 71,23.

Perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran. Berikut adalah alasan-alasan yang dapat menjelaskan indikator nilai rata-rata pada pretest dan posttest di kedua kelas:

a. Indikator Nilai Rata-rata Pretest di Kelas Eksperimen (58,50) dan Kelas Kontrol (53,40)

- 1) **Kemampuan Awal Siswa:** Nilai rata-rata pretest di kedua kelas menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum diberikan materi

pembelajaran. Nilai 58,50 di kelas eksperimen dan 53,40 di kelas kontrol mengindikasikan bahwa siswa masih memiliki pemahaman dasar yang terbatas mengenai materi IPS yang akan diajarkan.

- 2) **Ketidaktahuan terhadap Materi Baru:** Nilai pretest yang tidak terlalu tinggi dapat juga menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami materi atau konsep yang diuji, mengingat pretest dilakukan sebelum proses pembelajaran berlangsung.
- 3) **Variabilitas dalam Penguasaan Konsep:** Nilai pretest ini bisa jadi memperlihatkan variasi dalam pemahaman awal siswa antara satu dengan yang lainnya, sehingga rata-rata berada pada kisaran nilai yang relatif rendah.

b. Indikator Nilai Rata-rata Posttest di Kelas Eksperimen (75,93)

- 1) **Efektivitas Media Teka-teki Silang:** Peningkatan dari 58,50 (pretest) menjadi 75,93 (posttest) menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media teka-teki silang dalam meningkatkan pemahaman siswa. Kenaikan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini berhasil membuat siswa lebih tertarik dan memahami materi IPS lebih baik dibandingkan saat pretest.
- 2) **Peningkatan Keterlibatan Siswa:** Media teka-teki silang kemungkinan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa

dalam mempelajari materi IPS, sehingga mereka lebih mampu menyerap materi pelajaran dan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik pada posttest.

- 3) **Peningkatan Pemahaman Konsep:** Nilai posttest yang lebih tinggi ini menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen telah memahami lebih baik konsep-konsep yang diajarkan, kemungkinan karena metode pembelajaran yang interaktif dan memotivasi.

c. **Indikator Nilai Rata-rata Posttest di Kelas Kontrol (71,23)**

- 1) **Efektivitas Metode Pembelajaran Standar:** Peningkatan dari 53,40 (pretest) menjadi 71,23 (posttest) menunjukkan bahwa metode pembelajaran standar juga mampu meningkatkan pemahaman siswa. Metode ini juga memberi hasil yang cukup signifikan, meskipun tanpa media tambahan seperti teka-teki silang.
- 2) **Pemahaman Materi yang Cukup Baik:** Kenaikan nilai rata-rata di kelas kontrol mengindikasikan bahwa meskipun tidak menggunakan media yang sama, pembelajaran masih efektif untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi IPS, namun hasilnya sedikit lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.
- 3) **Konsistensi dalam Proses Pembelajaran:** Nilai rata-rata posttest di kelas kontrol menunjukkan bahwa proses

pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan standar yang ada, tetapi mungkin kurang melibatkan metode interaktif yang memicu minat belajar sebesar di kelas eksperimen.

d. Kesimpulan Berdasarkan Indikator Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest:

1) Efek Pembelajaran Interaktif vs. Tradisional: Nilai posttest yang lebih tinggi di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol mengindikasikan bahwa media teka-teki silang dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam materi IPS. Peningkatan yang lebih signifikan di kelas eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif memiliki dampak positif pada pemahaman siswa.

2) Kebutuhan Diversifikasi Metode Pembelajaran: Perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest di kedua kelas menunjukkan pentingnya diversifikasi metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan seperti teka-teki silang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Indikator nilai rata-rata ini, dengan perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kontrol, dapat menjadi dasar bahwa media pembelajaran seperti teka-teki silang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS di kelas VIII.

2. Penerapan media pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Mojokerto. Hal tersebut berdasarkan dari *uji independent t* tes yang menunjukkan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan penerapan media pembelajaran teka-Teki silang (*Crossword Puzzle*) pada peningkatan kemampuan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Mojokerto. Selain itu, berdasarkan pada uji *n-gain* pada kelas kontrol memperoleh nilai *n-gain* persen sebesar 35% dan termasuk kategori tidak efektif, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh nilai *n-gain* persen sebesar 59% dan termasuk dalam kategori cukup efektif.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tentang efektivitas penerapan media pembelajaran pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Mojokerto, disini penulis memberikan saran atau masukan kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Guru

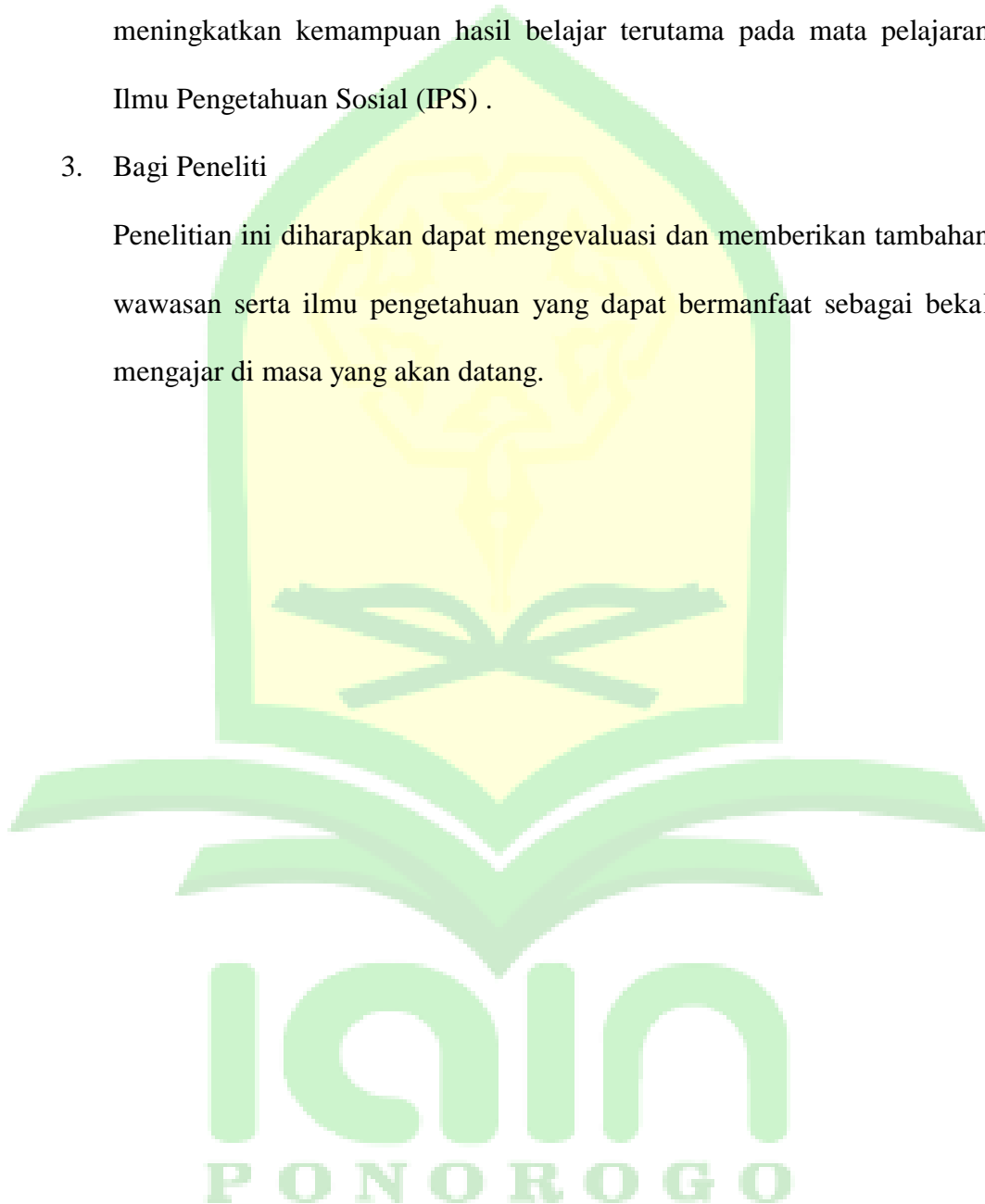
Bagi guru di kelas diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari dan mengembangkan strategi yang digunakan pada kegiatan pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif serta memberikan motivasi kepada peserta didik khususnya dalam kegiatan belajar.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar dikelas dan dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat mengevaluasi dan memberikan tambahan wawasan serta ilmu pengetahuan yang dapat bermanfaat sebagai bekal mengajar di masa yang akan datang.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, Junaedi Junaedi & Muh. Azar, “Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021).
- Adam, Steffi, S Kom, and M Msi. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam,” 2015.
- Amja, Vionaliza Ligenesia, and Meira Anggia Putri. “Efektivitas Permainan Media Teka-Teki Silang (Tts) Terhadap Penguasaan Goi Tingkat Dasar pada Siswa Kelas Xi Tahun Masuk 2018 Sma Negeri 5 Padang” 2 (2018).
- Asmawati, Asmawati, Ady Saputra, Degi Alrinda Agustina, Kartini Kartini, Mety Toding Bua, and Sivora Sivora. “Penerapan Media Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Di SDN 029 Tarakan.” *Jurnal Borneo Humaniora* 5, no. 2 (August 26, 2022): 1–10. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v5i2.2944.
- Buwono, Sri, and Andang Firmansyah. “Penerapan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 1 Sungai Raya,” 2016.
- Damayanti Silvia Khofifatul & Widyaningrum Retno, “Jurnal Tadris IPA Indonesia Pengembangan Modul Ajar Online Berbasis Science Education for Sustainable Development (SESD) Untuk Meningkatkan Kemampuan” 3, no. 3 (2023).
- Ermaita, “Penggunaan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa di SMA negeri 10 Bandar Lampung”, Program Pascasarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2016.
- Fakhriyah Farah Nur, *Pengaruh Media Pembelajaran Tts Xwords Generator Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Siswa Kelas X SMA It Mutiara Hikmah Tahun Pelajaran 2020/2021*, 2021.
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. “Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” 2019.
- Firmantika, Lusty, and Mukminan Mukminan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan Bagi Siswa SMP.” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 1, no. 2 (September 1, 2014). <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v1i2.2437>.
- Hamalik Oemar, *Metode Belajar dan Kesulitan Dalam Belajar*. Bandung, 2007.
- Helmiati, *Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), 19.

- Herliani, Didimus Tanah Boleng, and Elsy Theodora Masawet, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2022.
- HSB Puan Hidayati, *Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Keterampilan Pengukuran Siswa Kelas III SD Negeri 110223 ADIAN TOROP*, 2022.
- Indana Zulfa, *Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pembelajaran Al-Quran Hadist Kelas VII Di MTs Darul Huda Bandar Lampung*, 2023.
- Irsanti Ira, *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Murid Kelas V Sd*.
- Jannah Miftakhul, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dikelas IV MI Salafiyah Jepara Tahun Ajaran 2020/2021*, 2021.
- Khardi, Syarifuddin. "Pengelolaan Pembelajaran Menghafal Ayat Al-Qur'an Secara Cepat Dengan Strategi Permainan Crossword Puzzle." *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 3, no.02(December31,2017):144. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v3i02.1785>.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Mahnun, Oleh Nunu. "(Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)" 37, no. 1 (2012).
- Mansuri, Sufri. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Nasir A. Muhajir, *Statistik Pendidikan*, Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Nurkusuma Almira, *Efektivitas Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*, 2020.
- Purdiasih Rusni Deden, *Meta-Analisis Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV Dan V MI/SD*, 2020.
- Purwitasari Ayu, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Gedangan*, 2024.
- Putri Heny Apriani, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi*, 2020.

- Sahir Safrida Hafni, *METODOLOGI PENELITIAN*, ed. Try Koryati, 1st ed. Jogjakarta, 2022.
- Sahir Syafrida Hafni, Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022.
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, *Mixed Methods*, Bandung: ALFABETA, 2013.
- Sujana I Wayan Cong, "FUNGSI DAN TUJUAN PENDIDIKAN INDONESIA." *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.4, No. 1, (2019).
- Syah Muhibin, *Psikologi pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Remaja Rosda Karya, Bandung, 2008.
- Tafsir Ahmad, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Remaja Rosda Karya. Bandung, 2007.
- Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan dan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*, Cet. 1; Jakarta: Kencana, 2010.
- Widiya, *Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Aceh Besar*, 2022.
- Wirahyuni, Kadek. "Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang dan 'Balsem Plang.'" *AcaryaPustaka* 3, no.1 (December 5, 2017): 1. <https://doi.org/10.23887/a.p.v3i1.12731>
- Wirahyuni, Kadek. "Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang dan 'Balsem Plang.'" *AcaryaPustaka* 3, no.1 (December 5, 2017): 1. <https://doi.org/10.23887/a.p.v3i1.12731>
- Yuliana, *Efektivitas Penggunaan Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas X IPA Di Man 2 Sinjai*, 2021.
- Zaini dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Institut Agama Islam Sunan Kalijaga, 2007