

Pengaruh Penerapan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V SD Negeri 060927 Medan T.A 2023/2024

by Nurul Khafizah

Submission date: 13-Jul-2024 09:40AM (UTC+0700)

Submission ID: 2415959873

File name: JUPENDIS_-_Vol._2_No._4_Oktober_2024_hal_129-142.docx (167.78K)

Word count: 3858

Character count: 24598

Pengaruh Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V SD Negeri 060927 Medan T.A 2023/2024

Nurul Khafizah
Universitas Negeri Medan
nurulkhafizah8@gmail.com

Risma Sitohang
Universitas Negeri Medan
rismasitohang@gmail.com

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Korespondensi email : nurulkhafizah8@gmail.com

Abstract. This research was carried out to determine the effect of implementing the crossword puzzle strategy on students learning motivation un theme 1 subtheme 1 learning 3 class V SDN 060927 Medan.the population in this study was 54 students consisting of class V students. The sample in the study used was simple random sampling which is a random sampling technique without playing attention to the similaritis in the population. Data was collected using a questionnaire and strenghened using the test questions provided, and the research was carried out using a quasi experiment design. The result obtained in this research show that the applicationof the crossword puzzle strategy has a significant infuence on the learning motivation of students at SD 060927 Medan. The average obtained from the posttest score in the experimental class and control class shows that the posttest score in the experimental class is greater than the posttest score in the control class, namely $88,33 > 73,56$. Meanwhile, in the research hypothesis, the resulting t count value is greater than t table , namely $14,84 > 2,00$. so that the application of the crossword puzzle strategy can have an influence on the learning motivation of students at SDN 060927 Medan.

Keywords: Learning Strategy, Crossword Puzzle, Learning Motivation.

Abstrak. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan strategi crossword puzzle terhadap motivasi belajar siswa pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V SDN 060927 Medan. Populasi pada penelitian ini yaitu sebanyak 54 siswa yang terdiri dari siswa kelas V. Sampel pada penelitian yang digunakan yaitu simple random sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan setara yang ada pada populasi. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket dan diperkuat dengan menggunakan soal tes yang diberikan, dan penelitian dilakukan dengan menggunakan quasi eksperimen design. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan dari strategi crossword puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa SD 060927 Medan. Rata-rata yang didapatkan pada hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwasannya nilai posttest pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai postets pada kelas kontrol yaitu $88,33 > 73,56$. Sedangkan pada hipotesis penelitian nilai t hitung yang dihasilkan lebih besar daripada t tabel yaitu $14,84 > 2,00$. Sehingga H_0 diterima, berrarti terdapat pengaruh dari penerapan strategi crossword puzzle terhadap motivasi belajar siswa SD 060927 Medan.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran, Crossword Puzzle, Motivasi Belajar

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mewujudkan suatu peningkatan sumber daya manusia yang terdidik dan terampil. Pendidikan juga merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berfikir. Namun pendidikan bukan hanya tentang kemajuan.

Received June 15, 2024; Revised June 24, 2024; Accepted July 08, 2024; Online available July 13, 2024

* Nurul Khafizah, nurulkhafizah8@gmail.com

Pendidikan merupakan akar perkembangan seseorang, tidak hanya sebagai individu namun juga sebagai bangsa. Pada dasarnya sekolah merupakan subjek pendidikan dan memerlukan pengelolaan. Pembelajaran mengikuti prinsip kegiatan belajar mengajar (KBM). Jika kegiatan proses belajar mengajar merupakan kegiatan inti dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, maka guru memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Dan hal itu memungkinkan siswa untuk belajar secara efektif dan menguasai pembelajaran dengan baik.

Faktanya, selama ini pun masih banyak siswa yang duduk diam memperhatikan penjelasan guru dan sekedar mencatat apa yang dijelaskan. Jika guru bertanya kepada anak-anak apa alasannya, mereka akan memberi banyak alasan. Alasan paling umum adalah kebosanan. Sebagai komponen yang terlibat langsung dalam berinteraksi dengan siswa, guru harus mengetahui materi, mampu menggunakan strategi atau metode yang tepat, dan mengetahui karakteristik materi siswa.

Motivasi merupakan aspek penting yang perlu mendapatkan perhatian besar dari guru dan orang tua. Siswa mungkin terdorong untuk melakukan sesuatu kegiatan karena mereka termotivasi. Siswa yang termotivasi tinggi akan berusaha keras untuk mencapai tujuan belajarnya. Motivasi siswa tercermin dari semangat belajarnya serta keinginannya dalam mencapai hasil belajar yang baik.

Jadi, berdasarkan uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa walaupun motivasi terjadi dalam diri seseorang, namun harus dibarengi dengan faktor luar yang dapat meningkatkan motivasi belajar atau mencapai tujuan. Perkembangan suatu negara ditentukan oleh tingkat pengetahuan yang berkembang dalam kehidupan warga negaranya. Namun sebagian besar siswa SMA,SMP bahkan SD merasa bosan terhadap suatu mata pelajaran, termasuk materi tematik pada SD. Hal ini terjadi karena metode pengajaran guru hanya mengandalkan buku. Sebenarnya ada banyak kegiatan yang dapat diciptakan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peneliti berharap permasalahan tersebut dapat diatasi, salah satunya adalah pendidik dapat menerapkan strategi pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa belajar lebih aktif dan meningkatkan motivasi belajar. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan strategi *crossword puzzle*. Strategi *crossword puzzle* merupakan salah satu strategi yang dapat memberikan suasana yang menyenangkan pada pembelajaran. Menurut Silberman (2016, h. 256), strategi pembelajaran

berbasis teka-teki silang ini mengulas pembelajaran dalam bentuk kotak-kotak mendarat dan menurun yang merangsang minat dan antusias siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Pada konteks pendidikan, strategi dipahami sebagai usaha pendidik untuk memfasilitasi suasana lingkungan yang memudahkan terwujudnya proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan dan berhasil. Secara umum pendidik harus mampu mengadaptasi aspek pembelajaran agar terciptanya hubungan fungsional antar masing-masing aspek pembelajaran. Strategi mengacu pada pemilihan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pendidik secara efektif.

Menurut Rambe (2018, h. 99), “strategi pembelajaran ialah pendekatan umum dan hubungan kegiatan yang bisa diperoleh serta dipergunakan oleh pengajar buat menentukan jumlah metode pembelajaran yang cocok pada materi yang diajarkan”.

Menurut pendapat Nurhasanah Siti (2019, h. 18), “menyatakan bahwa strategi pembelajaran artinya salah satu rancangan tindakan yang penggunaan metode serta pemanfaatan aneka macam sumber daya pembelajaran”. Artinya pembentukan metode baru tidak mengarah pada proses pembuatan rencana kerja dan mengarah pada tindakan. Cara ini dirancang buat memperoleh salah satu target ialah pada seluruh ketetapan penyusunan strategi ialah perolehan target, sehingga penyusunan cara-cara, pemanfaatan aneka macam alat dan sumber belajar seluruhnya diarahkan pada cara memperoleh target.

Teka-teki silang atau *crossword puzzle* sebagaimana disebutkan dalam bahasa Indonesia merupakan rangkaian pertanyaan atau frase kata yang diberikan sebagai kata kunci untuk mengisi rangkaian kotak yang kosong, dan kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan huruf-huruf yang ada pada kotak tersebut sebagai permaian koneksi.

Menurut Rinaldi Munir (2005, h.9), “teka-teki silang adalah permainan yang menggunakan bentuk persegi dengan dua jalur: horizontal (kumpulan kotak yang berbentuk baris dan kolom) dan ke bawah (kumpulan kotak yang berbentuk kolom dan baris).

Crossword puzzle adalah permainan yang dimana pemain memulai dengan pertanyaan pada samping dan bawah, lalu mengisi kolom kosong yang telah tersedia. Hasil penelitian Charles Hall dari Albert Einstein College of Medicine, New York, menerangkan hasil aktivitas

⁸ teka-teki silang dapat memperkuat daya ingat alias menjadi obat anti pikun. Teka-teki silang berfungsi bagi semua bidang studi. (Alamsyah Said, 2015, h. 101).

Sedangkan teka-teki silang merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengulang kembali apa materi yang sudah diajarkan. Pengulangan ini membantu siswa mengingat kembali apa yang telah dijelaskan. Dengan cara ini siswa dapat berhasil untuk mencapai tujuan belajarnya dari segi kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Dengan kata lain, strategi teka-teki silang merupakan strategi pembelajaran seperti permainan yang digunakan pada proses pembelajaran agar siswa berperan lebih aktif, membantu mereka lebih mengingat dan mengulangi apa yang telah mereka pelajari.

Agar pembelajaran strategi *crossword puzzle* dapat berjalan dengan efektif dan jelas, secara lebih rinci menurut Melvin L. Silberman (2016, h. 256-257) membuat langkah-langkah pelaksanaannya, yaitu :

1. Pertama yaitu menjelaskan beberapa kata kunci yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.
2. Siapkan teka-teki silang sederhana dengan pelajaran sebanyak-banyaknya. (Catatan: Jika membuat teka-teki silang untuk pelajaran Anda terlalu sulit, sertakan elemen transisi yang belum tentu terkait dengan pelajaran tersebut.)
3. Tempatkan teka-teki kata kunci untuk menyelesaikan soal. Dengan menggunakan beberapa asosiasi, yaitu:
4. Defenisi singkat (“teks yang menjelaskan gagasan utama”).
5. Katagori dengan unsur yang sesuai.
6. Kebalikan kata.
7. Sebarkan *crossword puzzle* kepada siswa secara perorangan atau secara tim.
8. Tetapkan waktu yang sudah tertentu.
9. Memberikan hadiah kepada yang menjawab paling cepat.

Menurut Silberman (2013, h.256), kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah:

1) Keuntungan strategi *crossword puzzle*

- a. Strategi *crossword puzzle* memudahkan siswa mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- b. *Crossword puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa dan meningkatkan konsentrasinya.

- c. *Crossword puzzle* dapat menghilangkan rasa bosan.
- d. *Crossword puzzle* dapat melatih logika.
- e. Selain dapat melatih ketelitian siswa dalam menjawab soal, lebih mudah dalam pengajarannya.

2) Kelemahannya adalah sebagai berikut:

- a. Setiap jawaban mempunyai jawaban yang berurutan.
- b. Prosesnya mengharuskan siswa menghabiskan waktu yang relatif lama.

Motivasi dan pembelajaran saling mempengaruhi. Motivasi sangatlah penting dalam proses belajar, motivasi belajar merupakan aspek psikologis perkembangan. Faktor tersebut mempengaruhi keadaan fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Motivasi ini menumbuhkan semangat dalam melaksanakan kegiatan.

Menurut Hamalik (2013, h. 161), "motivasi sangat menentukan tingkat berhasil tidaknya kegiatan belajar siswa. Belajar tanpa motivasi sangat sulit untuk berhasil. Hal ini disebabkan karena orang yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak dapat melakukan kegiatan belajar. Ini tandanya yang perlu dilakukan tidak memenuhi kebutuhan mereka.

Sardiman (2017, h. 83), mengemukakan bahwa motivasi memiliki beberapa ciri, yaitu: "1) ketekunan dalam menyelesaikan tugas, 2) kegigihan dalam mengatasi kesusahan, 3) senang dalam memecahkan permasalahan, 4) suka menyelesaikan secara mandiri, 5) cepat bosan dengan rutinitas, 6) mampu mempertahankan pendapat, 7) berpegang teguh pada keyakinan, dan 8) menemukan dan menyelesaikan masalah".

Dari pemaparan ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tingkat motivasi yang ada pada diri seseorang tercermin dari perilakunya. Orang yang bermotivasi tinggi mempunyai beberapa ciri yang membedakan dengan orang bermotivasi rendah. Sifat-sifat yang disebutkan antara lain ketekunan dalam menyelesaikan tugas, tidak mudah menyerah, mampu bekerja sendiri, dan senang belajar mengutarakan pendapat.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Bambang Prasetyo dkk (2014, hal.158), "Penelitian eksperimental yaitu suatu penelitian kuantitatif yang banyak menitikberatkan pengukuran hubungan sebab akibat." Penelitian ini disebut penelitian eksperimen lapangan. Dalam penelitian ini, kelompok yang distimulasi dan pembandingan adalah

tidak lepas dari lingkungan sehari-hari memberi kita keuntungan tambahan karena bisa melihat variabel independen lain yang mungkin mempengaruhi perubahan sikap.

Desain eksperimen yang digunakan yaitu desain eksperimen semu atau quasi eksperimen, yang mana uji variabel independen digunakan pada sampel suatu kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. Kedua kelompok kemudian mengikuti posttest. Langkah-langkahnya terdiri dari membagi subjek menjadi dua kelompok. Selanjutnya, kelompok eksperimen mendapat stimulus, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat stimulus.

Format desain yang digunakan adalah desain *nonequivalent control group design*. Desain ini memiliki dua komponen utama, yaitu: eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen terdiri dari siswa yang memiliki kesempatan belajar menggunakan strategi *crossword puzzle*, dan kelompok kontrol terdiri dari siswa yang tidak menggunakan strategi *crossword puzzle*.

Penelitian ini direncanakan di SD Negeri 060927 Medan dengan alamat Jl. Brigjen Katamso, Kedai Durian. Kec. Medan Johor, Kota Medan. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester II yaitu pada bulan Februari tahun ajaran 2023/2024.

Subjek pada penelitian ini terdiri dari 54 peserta didik yaitu pada kelas VA dan VB. Teknik pengambilan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Ada dua jenis variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Arikunto (2013, h. 161), “variabel adalah suatu objek penelitian atau sesuatu yang menjadi fokus suatu penelitian.” Berdasarkan judul penelitian di atas, peneliti dapat mengidentifikasi dua variabel penelitian yaitu: Variabel bebas yaitu strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang selanjutnya dinamakan variabel (X). Variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa yang selanjutnya dinamakan variabel (Y).

Salah satu metode dalam penelitian ini adalah pengukuran variabel penelitian dan alat pengumpulan data. Ada empat jenis metode pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu: observasi, studi dokumentasi, kusioner.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian

UPT SD 060927 Medan Johor yang beralamatkan di Jl. Brigjen Katamso, Kedai Durian. Kec. Medan Johor, Kota Medan. Karena berada pada lingkungan sekitar yang mendukung, maka cukup mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Lokasi sekolah ini

cukup strategis karena berada di jalan utama dan sangat mudah diakses oleh kendaraan umum.

2. Hasil Uji Coba Instrumen

A. Analisis Validasi Instrumen

Berdasarkan hasil dari analisis angket motivasi yang menggunakan korelasi *product moment*, maka diperoleh item angket yang dinyatakan valid dan tidak valid dengan membandingkan *r tabel* dengan *r hitung*. Item angket dinyatakan valid apabila *r hitung* > dari *r tabel*. Dengan demikian responden yang digunakan untuk memvalidasi angket sebanyak 25 siswa. Adapun taraf signifikansi sebesar 5% yaitu 0,413 sebagai *r tabel*. Maka dari itu terdapat 27 item yang valid dan 3 item yang tidak valid.

B. Uji Reliabilitas Tes

Uji reliabilitas instrumen yang dilakukan terhadap angket motivasi belajar menghasilkan nilai koefisien reliabel sebesar 0,90. Maka dari itu, dengan hasil dari nilai reliabel yang sangat baik, dapat disimpulkan bahwasannya kusioner motivasi belajar dapat diandalkan. Angka *cronbach alpha* yang > dari 0,60 menunjukkan reliabilitas, sedangkan nilai yang < dari 0,60 dikatakan tidak reliabilitas (ketidakandalan).

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Reliabilitas Tes

KRITERIA PENGUJIAN		
NILAI ACUAN	NILAI CRONBACH'S ALPHA	KESIMPULAN
0,60	0,90	RELIABEL

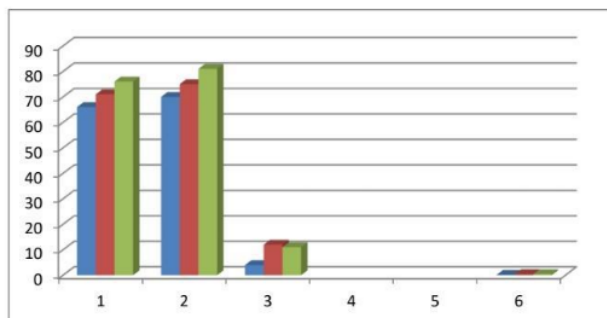
C. Statistik Deskriptif

Nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebelum diberikannya perlakuan memperoleh nilai sebesar 74,26 angka, dan setelah diberikannya perlakuan pembelajaran *crossword puzzle* nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen menjadi meningkat menjadi 88,33 yang dimana pada hasil tersebut dapat dikatakan bahwasannya pembelajaran *crossword puzzle* sangat bagus untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Berbanding terbalik pada kelas kontrol nilai pretes memperoleh nilai rata-rata sebesar 73,11, dan pada posttest memperoleh nilai sebesar 73,56.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Pretest Eksperimen

Pretest Ekperimen			
No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolute	Frekuensi Relatif
1	66-70	4	15%
2	71-75	12	41%
3	76-81	11	44%

Berdasarkan distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen menunjukkan adanya 4 responden yang memiliki nilai interval kelas antara 66-70 dengan presentase sebesar 15%, adanya 12 responden yang memiliki nilai interval kelas diantara 71-75 dengan nilai presentase 41%, dan adanya 11 responden yang berada pada nilai interval kelas 76-81 dengan nilai presentase sebesar 44%. Dan pada nilai pretes eksperimen masuk kedalam kategori baik. Berdasarkan nilai tersebut, maka dapat dibentuklah histogram data kelompok, yaitu :



Gambar 4.1 Diagram Data Preters Eksperimen

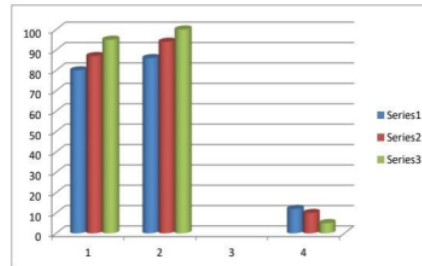
Berdasarkan distribusi frekuensi posttest pada kelas eksperimen menunjukkan adanya 12 responden yang memiliki nilai interval kelas antara 80-86 dengan persentase 44%, adanya 10 responden yang memiliki nilai interval kelas antara 87-94 dengan nilai persentase 37%, dan adanya 5 responden yang mendapatkan nilai interval kelas antara 95-100 dengan nilai persentase 19%. Sehingga dapat dikatakan bahwasannya nilai posttest pada kelas eksperimen masuk kedalam kategori baik.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Posttest Eksperimen

Postets Eksperimen			
No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolute	Frekuensi Relatif

1	80-86	12	44%
2	87-94	10	37%
3	95-100	5	19%

Berdasarkan data nilai interval kelas eksperimen tersebut, maka dapat dilihat pada diagram histogram, yaitu :



Gambar 4.8 Diagram Data Posttest Eksperimen

D. Uji Normalitas Data

Tabel 4.12 Uji Normalitas Data Pretest Eksperimen

No.	X	F	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1.	66	2	45,19	1,00	0,1	0,926
2.	70	2	69,96	1,00	0,2	0,815
3.	71	11	65,19	1,00	0,2	0,18
4.	75	1	54,19	1,00	0,592	0,407
5.	76	10	70,19	1,00	0,740	0,259
6.	81	1	80,96	1,00	1,00	0,000
Lhitung						0,926
L tabel						0,173
keterangan						Normal

Berdasarkan tabel uji normalitas diatas, dapat kita peroleh dari data yang sudah diuji yaitu selisih antara $F(Z_i)-S(Z_i)$, yaitu sebesar 0,963 dengan artian $L_{hitung} > L_{tabel}$ yaitu, dari pada daftar uji *Liliefors* pada taraf $\alpha = 0,05$, $N = 27$, maka ada $L_{tabel} = 0,173$. Sehingga dapat dikatakan bahwasannya data nilai pretes kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.14 Uji Normalitas Data Posttest Eksperimen

Uji Normalitas <i>Liliefors</i> Data PosttestKelas Eksperimen						
No.	X	F	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1.	80	7	60,68	1,00	0,037	0,963
2.	86	5	81,84	1,00	0,444	0,556
3.	87	9	67,68	1,00	0,518	0,481
4.	90	2	89,96	1,00	0,814	0,185
5.	95	4	90,84	1,00	0,925	0,074
6.	100	1	99,96	1,00	1,000	0,000
L hitung						0,963
L tabel						0,173
keterangan						Normal

Berdasarkan tabel uji normalitas diatas, dapat kita peroleh dari data yang sudah diuji yaitu selisih antara $F(Z_i) - S(Z_i)$, yaitu sebesar 0,963 dengan artian $L_{hitung} > L_{tabel}$ yaitu, dari pada daftar uji *Liliefors* pada taraf $\alpha = 0,05$, $N = 27$, maka ada $L_{tabel} = 0,173$. Sehingga dapat dikatakan bahwasannya data nilai posttest kelas eksperimen berdistribusi normal.

E. Uji Homogenitas

Tabel 4.16 Uji Homogenitas Nilai Pretest dan Posttest

Data	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
Pretest	0,806	1,929	Homogen
Posttets	1,738	1,929	Homogen

Berdasarkan tabel uji homogenitas di atas, dapat kita peroleh bahwasannya F_{hitung} lebih kecil dibandingkan dengan F_{tabel} . Yaitu pada nilai pretest F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} , yaitu 0,806 lebih kecil dari 1,926. Sedangkan pada data nilai posttest F_{hitung} juga lebih kecil dibandingkan dengan F_{tabel} , yaitu 1,738 lebih kecil dari 1,926. Hal inilah yang mengindikasikan bahwasannya varians pada data pretest dan postets penelitian tersebut dinyatakan homogen.

F. Uji Hipotesis

Tabel 4.17 Uji Hipotesis

T _{hitung}	T _{tabel}	Keterangan
14,84	2,00	H _a diterima

Berdasarkan pengolahan data pada *excel* dengan menggunakan uji-t, perbandingan T_{hitung} dengan T_{tabel} $dk = (n_1 + n_2) - 2 = (27 + 27) - 2 = 52$ menunjukkan bawa $T_{hitung} = 14,84$. Pembagian diperoleh 0,05 kali 2 menghasilkan 0,025, dan nilai pada T_{tabel} menjadi = 2,00. Hasil dari data tersebut adalah pada taraf kesalahan 5% ($14,84 > 2,00$), nilai T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} . Sehingga H_a diterima, berarti terdapat pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V SD 060927 Medan.

3. Pembahasan

Setelah penerapan strategi pembelajaran teka-teki silang, peneliti dapat mengamati perkembangan ³ motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran teka-teki silang melalui indikator motivasi belajar siswa.

Adanya mempunyai keinginan untuk belajar. Anak-anak yang menemukan keinginan untuk belajar dalam dirinya bersedia melakukan apa pun untuk berhasil. Sehingga anak dapat memiliki harapan berdasarkan keyakinan dan impiannya masing-masing di masa depan.

Adanya rasa tekun dalam mengerjakan tugas, seorang siswa yang sudah mendapatkan motivasi pada dalam dirinya akan timbul rasa antusiasnya terhadap apa yang diberikan oleh guru, sehingga ketika seorang guru memberikan sebuah tugas siswa tersebut akan merespon dengan baik dan mengerjakan dengan sungguh-sungguh terhadap tugas yang diberikan.

Adanya rasa lebih senang bekerja sendiri, ketika motivasi yang terdapat pada diri peserta didik sudah muncul maka akan membuat jiwa peserta didik tersebut menjadi lebih bersemangat ketika diberikan tugas, sehingga ketika diberikan tugas siswa tersebut akan lebih senang untuk mengerjakan sendiri dibandingkan dengan mencontek jawaban dari teman-temannya sendiri.

Adanya rasa senang menenumakn dan memecahkan masalah. Permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi siswa karena mencari dan memecahkan masalah merupakan hal yang menyennagkan. Suasana ramah ini akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Artinya apa yang bermakna akan selalu diingat, dipahami dan dihargai.

Adanya ulet dalam menghadapi kesulitan, ketika peserta didik kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan peserta didik bukan melakaukan hal yang memberontak terhadap guru, tetapi mereka malah lebih bersemangat untuk mengerjakan tugas yang diberikan sehingga jiwa motivasi yang ada pada diri mereka lebih terlihat. Sedangkan pada saat siswa tidak ingin mengerjakan tugas tersebut ataupun tidak tertarik maka hal ini berpengaruh juga terhadap suasana kelas yang menjadi ³ tidak kondusif seperti ribut, keluar masuk kelas dan lain-lain yang akan mengganggu siswa lain yang sedang serius. Indikator ini terlihat pada saat pertemuan awal yang dimana masih menggunakan metode konvensional, yang dimana ada siswa yang sibuk izin keluar kelas dengan berbagai macam alasan, adanya siswa yang suka menjahilin teman dan ribut didalam kelas sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak kondusif.

Namun, pada saat pertemuan selanjutnya yang dimana sudah mulai menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* siswa yang sebelumnya melakukan keributan dikelas terlihat memperhatikan dan menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, strategi pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang tercermin dari tercapainya indikator motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil penyebaran kusioner (*skala likert*) relatif tinggi bahkan setelah penerapan strategi *crossword puzzle*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *crossword puzzle* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V SDN 060927 Medan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

1) Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Sebelum digunakannya strategi *crossword puzzle* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3, motivasi belajar siswa relatif tinggi. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan bahwa terdapat sebanyak 4 siswa (15%) dalam kategori sedang, sebanyak 12 siswa (41%) dalam kategori tinggi, dan sebanyak 11 siswa (44%) dalam kategori tinggi.
- b. Setelah diberikannya penerapan strategi *crossword puzzle* pada mata pelajaran tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V di SDN 060927 Medan tergolong sangat tinggi. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan bahwa kategori tinggi sebanyak 12 siswa (44%), kategori tinggi sebanyak 10 orang siswa (37%), dan kategori sangat tinggi terdapat 5 orang siswa (19%).
- c. Hasil hipotesis membandingkan besarnya uji-t yang diperoleh saat menghitung $t = 14,84$ dengan t_{tabel} $dk\ n - 1 (27 - 1) = 26$ untuk uji hipotesis yang dilakukan dengan tingkat kesalahan sebesar 0,05 (5%). Nilai t_{tabel} yang dihasilkan adalah = 2,00. Hasil data menunjukkan nilai t hitung dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) pada taraf kesalahan 5% ($14,84 > 2,00$). Artinya, strategi pembelajaran *crossword puzzle* secara signifikan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V SDN 060927 Medan.

2) Saran

Saran Merujuk pada kesimpulan diatas, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

- a. Berdasarkan hasil penelitian sebaiknya guru menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam proses belajar mengajar, karena penerapan *crossword puzzle* mempengaruhi motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.
- b. Kepada semua pihak ataupun pembaca : Teruslah berusaha untuk berkreasi dalam menggunakan berbagai strategi pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan dan menjadikannya lebih menarik dan menyenangkan selama proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini hanya dapat dijadikan sebagai referensi mengenai penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* agar peneliti dapat mempertimbangkan topik yang akan dibahas pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad Sabri. *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. (Jakarta: Quantum Teaching: 2005), hal.1.
- Aida Ruhmania, Skripsi: “*Penerapan Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di MI NW Dasan Agung*” . (Mataram: UIN ,2017), hal. 12.
- Alamsyah Said & Andi Budimanjaya. *95 Strategi Mengajar Multiple Intellegences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. (Jakarta: Kencana, 2015), hal. 101.
- Apriyani, Elin, Skripsi: “*Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MI Azizah Palembang*”. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. 2018.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta. Bumi Aksara. 2012.
- Djali. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara, hal. 161.
- Hamza, B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), hal. 23.
- Kemendikbud. *Buku Guru Kelas V, Tema 1: Organ Gerak Manusia dan Hewan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013* (revisi 2017). Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kurniawati Titin, Skripsi: “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Tipe Aktif Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV SD Negeri Merak Batin Natar*”. Universitas Lampung. 2019.
- Mahmud. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2012, hal. 61-62.
- Muhammedi. 2017. *Psikologi Belajar*. Medan: CV. Iscom Medan.

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI CROSSWORD PUZZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA TEMA 1 SUBTEMA 1 SISWA KELAS V SD NEGERI 060927 MEDAN T.A 2023/2024**

- Munir, Rinaldi. 2005. *Permainan Crossword Puzzle*. (Jakarta: Cipta Karya), hal. 9.
- Muzaki, Ahmad. 2012. Skripsi. *Implementasi Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Alfahiyah Mlangi*. (Yogyakarta: UIN, Sunan Kalijaga).
- Nanang Hanafi, Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), hal. 27.
- Nanang Hanafi, Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), hal, 28-29.
- Roni, Ito, Skripsi: “*Pengaruh Strtaegi Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SMA Al-Bukhari Muslim*”. Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara. 2022.
- Sardiman. 2017. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, Devita Meliana, Skripsi: “*Implementasi Strategi Active Learning (SAL) Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Ahklak Di MTs N 4 Banjarnegara*”. Universitas Islam Negeri Pfofesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. 2022.
- Silberman, Melvin L. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Insani Madani,2018), hal. 246
- Sugiyono.2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Suryabrata, Sumadi. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Zaeniah Imatun, Skripsi: “*Strategi Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MI Al-Ma 'Rifatul Islamiyah Dasan Agung Mataram T.A 2018/2019*”. Universitas Muhammadiyah Mataram. 2019.

Pengaruh Penerapan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V SD Negeri 060927 Medan T.A 2023/2024

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.itbsemarang.ac.id Internet Source	4%
2	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	3%
3	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	2%
4	repository.uinsu.ac.id Internet Source	2%
5	Orina Sandrika Murti, Reinita Reinita. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2020 Publication	1%
6	journal.aripi.or.id Internet Source	1%
7	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	1%

8	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1 %
9	repository.upi.edu Internet Source	1 %
10	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
11	j-innovative.org Internet Source	1 %
12	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1 %
13	repositori.unsil.ac.id Internet Source	1 %
14	www.jptam.org Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On