

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS DI SMP NEGERI 1 AMBULU
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh :

Ayu Tinta Nova
NIM. 205101090006

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
OKTOBER 2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS DI SMP NEGERI 1 AMBULU
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:
Ayu Tinta Nova
NIM: 205101090006

Disetujui Pembimbing

Dr. Moh Sutomo, M.Pd.
NIP. 197110151998021003

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS DI SMP NEGERI 1 AMBULU
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial


Hari : Selasa
Tanggal : 8 Oktober 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Figru Mafar, M.IP.
NIP: 198407292019031004


Abdurrahman Ahmad, S.Pd, M.Pd
NIP: 198805302023211017

Anggota:

1. Dr. Mohammad Zaini S.Pd.I, M.Pd.I
2. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu, is, S.Ag., M.Si.
NIP: 197304242000031005

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepada kalian, ‘Berlapang-lapanglah dalam majelis,’ maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untuk kalian. Dan apabila dikatakan, ‘Berdirilah kamu,’ maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui atas apa yang kalian kerjakan.” (QS. Al Mujadalah: 11)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan tafsirnya, (Jakarta: lembaga percetakan al-qur'an departemen agama, 2009), hal 544

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Teristimewa kedua orang tua saya Bapak Anam Suroto dan Ibu Luluk, gelar sarjana saya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, yang selalu memberikan dukungan penulis berupa moral maupun materil yang tak terhingga serta doa yang tidak ada putusnya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sarjana hingga selesai semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupanmu yang barokah, senantiasa diberi kesehatan dan panjang umur.
2. Saudari kandung saya Ika Dimas Andri Susanti dan Dwi Cahyani S.Pd serta kedua kakak ipar saya, yang turut memberikan doa, motivasi dan dukungan. Tak lupa tiga keponakan saya yang selalu menghibur ketika penulis merasa bosan dalam penulisan karya ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, sehingga atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024 “ dengan lancar.

Sholawat serta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusun skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi selama proses kegiatan belajar di Lembaga ini.
2. Dr. H. Abdul Mu‘is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memfasilitasi proses studi di FTIK UIN KHAS Jember.
3. Dr. Hartono, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains yang telah memfasilitasi selama proses kegiatan belajar mengajar di lembaga ini.
4. Fiqru Mafar, M.IP., selaku Kordinator Prodi Tadris Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) UIN KHAS Jember yang telah memberikan wadah kepada kami menggali pengalaman dan pengetahuan.

5. Mohammad Wildan Habibi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan waktunya untuk membimbing dan memberikan persetujuan judul skripsi ini.
6. Dr. Moh.Sutomo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang selalu membantu, memotivasi, dan memberi bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
7. Anindya Fajarini S.Pd., M.Pd, selaku Validator ahli desain Modul, yang telah memberikan penilaian, komentar, dan saran yang membangun terhadap instrumen untuk disajikan dalam penelitian di SMP Negeri 1 Ambulu.
8. Moh. Zaeni S.Pd., M.Pd, selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Ambulu yang telah membantu dalam penelitian ini
9. Yanick Tabriani S.Pd, selaku Guru IPS di SMP Negeri 1 Ambulu yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam penulis di SMP Negeri 1 Ambulu.
10. Seluruh Dosen di Tadris IPS khususnya, dan Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.

Semoga segala bimbingan, motivasi dan bantuannya dibalas oleh Allah SWT sebagai amal kebaikan. Penulis menyadari bahwa keterbatasan ilmu pengetahuan, kemampuan, dan wawasan dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun semoga karya ini bermanfaat.

Jember, 1 Oktober 2024

Ayu Tinta Nova
NIM.205101090006

ABSTRAK

Ayu Tinta Nova, 2024: *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Smp Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024.*

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Crossword Puzzle, Meningkatkan Hasil Belajar.*

Untuk meningkatkan keaktifan belajar yang diperoleh dapat menjadi lebih baik, perlu mencoba pembelajaran yang menggunakan media *Crossword Puzzle* yang merupakan media pengajaran berbentuk kotak-kotak yang terdiri atas dua jalur yaitu “mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Dengan media *Crossword Puzzle* ini dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPS dengan cara memberikan gambaran tentang pembelajaran dalam bentuk Teka-Teki Silang yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat meningkatkan pola pikir siswa secara kognitif dan afektif dan dapat dikatakan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar IPS di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi yang diambil dari penelitian ini adalah siswa kelas VII H sebagai kelas eksperimen dan kelas VII J sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 34 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Sampling*.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII H di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *Independent Sample T-test* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan atau nilai sig (2-tailed) < 0,05 sehingga diperoleh hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian penggunaan media *Crossword Puzzle* dianggap berhasil terhadap hasil belajar siswa karena media ini mudah diterapkan dan dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan isi dari materi pembelajaran kepada siswa dan dapat membantu siswa antusias dalam menerima materi pembelajaran. Dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* ini siswa akan semakin mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktisi	6
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1. Variabel Penelitian	7
2. Indikator Penelitian	7
F. Definisi Operasional.....	8
G. Asumsi Peneliti	10

H. Hipotesis.....	11
I. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	21
1. Media Pembelajaran.....	21
2. Media <i>Crossword Puzzle</i>	27
3. Hasil Belajar.....	35
4. Pembelajaran IPS	42
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Pendekatan dan jenis Penelitian.....	45
B. Populasi dan Sampel	46
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	48
D. Analisis Data	57
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	59
A. Gambaran Obyek Penelitian	59
B. Penyajian Data	63
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	68
D. Pembahasan.....	72
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran-Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	19
3.1 Desain Penelitian	45
3.2 Jumlah Populasi	46
3.3 Jumlah Sampel	47
3.4 Indeks Validasi.....	50
3.5 Hasil Uji Validitas	51
3.6 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	52
3.7 Uji Reabilitas	52
3.8 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	54
3.9 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	54
3.10 Hasil Daya Pembeda	56
4.1 Data Guru SMP Negeri 1 Ambulu.....	61
4.2 Jumlah Siswa SMP Negeri 1 Ambulu.....	63
4.3 Data Hasil Pretes Kelas VII H	64
4.4 Data Hasil Pretes Kelas VII J.....	65
4.5 Data Hasil Postes Kelas VII H.....	66
4.6 Data Hasil Postes Kelas VII J	67
4.7 Uji Normalitas.....	69
4.8 Hasil Uji Normalitas Pada Kelas Kontrol dan Eksperimen	69
4.9 Uji Homogenitas	70
4.10 Hasil Uji T	71

DAFTAR LAMPIRAN

1. Matriks Penelitian	83
2. Modul Kelas Eksperimen.....	84
3. Modul Kelas Kontrol.....	94
4. Kisi-Kisi Soal	102
5. Soal <i>Pretes</i> dan <i>Postes</i> Sebelum Uji Instrumen.....	103
6. Hasil Uji Validitas.....	108
7. Hasil Uji Reabilitas	117
8. Hasil Uji Tarif Kesukaran	117
9. Hasil Uji Daya Pembeda	118
10. Soal <i>Pretes</i> dan <i>Postes</i> Setelah Uji Instrumen	119
11. Data Hasil <i>Pretes</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	123
12. Data Hasil <i>Postes</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	125
13. Hasil Uji Normalitas	127
14. Hasil Uji Homogenitas.....	127
15. Hasil Uji <i>T-test</i>	128
16. Dokumentasi Kelas Eksperimen	129
17. Dokumentasi Kelas Kontrol	130
18. Surat Penelitian	131
19. Jurnal Kegiatan Penelitian.....	132
20. Surat Selesai Penelitian.....	133
21. Lembar Validasi Soal.....	134
22. Lembar Validasi Modul	136

23. Surat Keaslian Tulisan	139
24. Biodata Penulis.....	140



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai suatu proses menumbuhkembangkan eksistensi peserta didik yang memasyarakat, membudaya, dalam tata kehidupan yang berdimensi lokal, nasional dan global. Pendidikan merupakan suatu proses dimana seseorang, mengembangkan kemampuan, sikap, dan perilaku dalam suatu masyarakat diaman dia hidup dan tindakan atau proses menanamkan, memperoleh pengetahuan umum, mengembangkan kekuatan penalaran dan penilaian, serta mempersiapkan diri sendiri atau orang lain secara intelektual untuk pendewasaan dana hidup, tindakan atau proses dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan tertentu, sebagai sebuah profesi.¹ Rumusan secara sederhana, pendidikan adalah proses membawa manusia dari apa adanya kepada bagaimana seharusnya.

Hal ini sejalan dengan bunyi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.²

¹ Moh. Fahmi Nugraha, Budi Hendrawan, Anggi Suci Pratiwi, dkk, *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jawa barat, Edu Publisher, juli 2023) hlm 4

² Departemen Agama RI, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan* (Jakarta: Sekretariat Ditjen Pendidikan Islam, 2006) h 5

Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam undang-undang sisdiknas dalam pembelajaran. Pendidik tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah, karena hal tersebut dapat membuat peserta didik merasa bosan. Akibatnya peserta didik tidak memahami apa yang disampaikan oleh pendidik, maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media sebagai alat bantu mengajar sangat diperlukan.³

Menurut Newb, Stepich, Lehman dan Russel (2000), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.⁴

Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dapat meminimalisir kesulitan peserta didik dalam memahami pembelajaran. “Guru yang baik adalah guru yang menyenangkan” karena hal tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.

Pendidik dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik agar peserta didiknya bisa diikutsertakan dengan langsung serta aktif pada aktivitas pembelajaran. Memastikan efektivitas dari proses belajar apabila media yang digunakan dalam kegiatan belajar dapat memenuhi kebutuhan belajar sesuai dengan profil belajar. Efektivitas pembelajaran bisa dipastikan melalui kesesuaian media pembelajaran terhadap karakteristik materi pembelajaran. Salah

³ Mu‘awanah, *Strategi Pembelajaran* (Cet. III; Kediri: Stain Kediri Press, 2018), h. 27.

⁴ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, Penerbit Bintang Sutabaya Anggota IKAPI, 2016 hlm 6

satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam permasalahan ini yaitu menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Menurut Wirahyuni, *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk.⁵ Tujuan menggunakan media teka-teki silang atau *Crossword Puzzle* ialah untuk mengurangi atau menghilangkan rasa bosan saat belajar dengan menciptakan suasana gembira peserta didik agar perasaan peserta didik supaya senang. Peserta didik berpartisipasi secara aktif pada kegiatan belajar mengajar saat mengerjakan tugas dengan media *Crossword Puzzle*.⁶

Media *Crossword Puzzle* menjadi salah satu media pembelajaran berbentuk permainan edukatif untuk mewujudkan aspek kebahagiaan peserta didik apabila digunakan menjadi media dalam proses pembelajaran sangat efektif. Dalam menerapkan *Crossword Puzzle* ini dilihat dari karakteristik materi yang diajarkan yakni dalam bentuk teori sehingga media belajar mengajar dengan *Crossword Puzzle* dapat dengan efektif. Pemanfaatan media belajar mengajar yakni *Crossword Puzzle* menciptakan belajar peserta didik menjadi lebih terlibat sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif.

⁵ Wirahyuni Kadek, *Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan 'Balsem Plang'*. Arcaya Pustaka. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Undiksha. Vol 3. 2020

⁶ Nurillia Kurniawati, Sri Artati Waluyati, Ardiansyah Saputra, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII dengan Media Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 10 Palembang.*, INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023,

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Ambulu kelas VII bahwa pada saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung kurang aktif dan kegiatan pembelajaran kurang optimal. Siswa asik sendiri, mengobrol dengan teman sebangkunya dan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang antusias dalam menanggapi suatu masalah terkait dengan materi siswa hanya diam mendengarkan penjelasan dari guru, dan juga siswa malas untuk mengerjakan soal-soal latihan yang ada di dalam buku pelajaran. Akibatnya penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran masih tergolong rendah sehingga hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS dan nilai yang diperoleh siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75.⁷

Namun masalah yang saat ini menemukan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah rendahnya minat atau motivasi siswa untuk belajar IPS. Belajar IPS cenderung membosankan. Akibatnya, tujuan pembelajaran IPS sering kali tidak tercapai. Hal ini diakibatkan media pembelajaran masih menggunakan model *ekspository* dengan menggunakan media konvensional seperti papan tulis, buku catatan dan buku lks, sehingga membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran dan guru belum menerapkan media dan teknik pembelajaran tertentu, beliau hanya melakukan kegiatan pembelajaran semampu dan sebisa beliau tetapi mengusahakan memberikan yang terbaik dan semaksimal mungkin untuk peserta didiknya

⁷ Ayu Tinta, Hasil Observasi, 1 februari 2024

agar tetap mampu memahami materi. Selain kurangnya variasi dalam media pembelajaran, kurangnya bahan ajar juga mempengaruhi hasil belajar, terutama pada mata pelajaran IPS yang memiliki porsi materi yang cukup banyak jika dibandingkan dengan pelajaran-pelajaran lainnya. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik meneliti tentang **”Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Smp Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Smp Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk menguji Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Smp Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian meliputi kontribusi apa yang diberikan setelah penelitian selesai. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap keilmuan pendidikan dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai pada kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapat dari bangku kuliah. Selain itu, dapat memperbaiki dan menciptakan pelajaran yang menarik sehingga kelas dapat menjadi guru yang professional.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan media *Crossword Puzzle* dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru bagi pendidik dalam memperkaya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, serta membantu memberikan masukan bagi pendidik dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan temuan studi ini diharapkan dapat bermanfaat dan informatif terhadap kelangsungan pembelajaran dan menjadi standar bagi sekolah, tentang media pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁸ Pada penelitian ini variabel ada dua yaitu sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (*Independen Variabel*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat).⁹ Adapun yang menjadi variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Crossword Puzzle* yang dilambangkan dengan (X).

b. Variabel Terikat (*Dependen Variabel*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.¹⁰ Adapun variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Ambulu yang dilambangkan (Y).

2. Indikator Variabel

Setelah variabel penelitian terpenuhi kemudian dilanjutkan dengan mengemukakan indikator-indikator variabel yang merupakan rujukan empiris dari variabel yang diteliti. Indikator empiris nantinya akan dijadikan sebagai dasar membuat butir-butir atau item pertanyaan dalam

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2012, h. 38

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2012, h. 38

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2012, h. 38

tes, wawancara dan observasi. Adapun indikator dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* (X) indikatornya yaitu:

- 1) Guru menyampaikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan metode ceramah.
- 2) Guru membagikan lembar kegiatan kepada peserta didik yang sebelumnya sudah disiapkan sesuai arahan yang ada.
- 3) Kemudian siswa menjawab lembar kegiatan yang berbentuk media *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) tersebut dengan mengisi pada kotak sesuai dengan jawaban baik secara vertical maupun horizontal.
- 4) Lalu memberikan nilai pada setiap jawaban dalam kotak sesuai dengan jawaban yang benar.

b. Hasil Belajar (Y) indikatornya:

- 1) Berbentuk ranah kognitif (Pengetahuan)
- 2) Berdimensi nilai (Angka)
- 3) Diambil dari hasil ulangan harian baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan masalah yang secara operasional dan merupakan penegasan variabel penelitian dan arti agar tidak

memberikan pengertian lain. Maka peneliti memberikan pengertian untuk setiap variabel yang hendak diteliti yaitu :

1. Media *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle atau biasa dikenal dengan teka-teki silang merupakan suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong, dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan.¹¹ *Crossword puzzle* ialah suatu media pembelajaran yang menarik berbentuk permainan yang mampu diterapkan pada aktivitas pembelajaran. Selain itu *Crossword Puzzle* juga merupakan permainan yang mampu dijadikan sebagai pembelajaran pola pikir, dimana terdapat pandangan logis dengan mode pendekatan pemberian solusi secara umum, memiliki fungsi sebagai pembangun saraf otak dimana mampu memberikan efek menjernihkan ingatan, hingga peran kerja otak menjadi baik dan maksimal, sebab otak dibiasakan untuk belajar dengan santai.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan, dan perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Dalam penelitian ini variabel hasil belajar

¹¹ Siti Malihah, Ujang Jamaludin, *Analisis Media Pembelajaran Crossword Puzzle pada Materi Rantai Makanan Bagi Siswasekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, Volume 10, Nomor 2 Tahun 2023.

dampak dari penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* yang berupa nilai ulangan harian.

G. Asumsi Peneliti

Guru memiliki peran penting dalam kesuksesan akademik siswa. Tujuan utamanya adalah untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi yang sudah disampaikan oleh guru. Sangat penting bagi siswa untuk memiliki pengetahuan tentang pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Pembelajaran selalu berlanjut bagi siswa yang memahami informasi yang ingin disampaikan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang belajar. Salah satunya dengan memanfaatkan sumber daya pendidikan yang menarik.

Penelitian tentang penggunaan *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa didasarkan beberapa asumsi yang mendasar. Beberapa asumsi yang mungkin menjadi landasan penelitian tersebut meliputi:

1. Melalui penggunaan media *Crossword Puzzle* pada pembelajaran IPS, proses kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih aktif dan menyenangkan.
2. Melalui penggunaan media *Crossword Puzzle* pada kegiatan pembelajaran IPS, proses kegiatan belajar dengan bermain dan bercerita dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif.
3. Melalui penggunaan media *Crossword Puzzle* pada pembelajaran IPS dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

H. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.¹²

Apabila suatu hipotesis dinyatakan dengan tepat dan teliti, maka jawaban sementara dapat dipergunakan sebagai petunjuk analisis. Pada penelitian yang akan dilaksanakan terdapat dua hipotesis, yaitu hipotesis alternative dan hipotesis nol, berikut penjelasannya:

1. H_a : Pemberian media pembelajaran *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS di SMP Negeri 1 Ambulu.
2. H_0 : Pemberian media pembelajaran *Crossword Puzzle* tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS di SMP Negeri 1 Ambulu

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang alur pembahasan skripsi mulai dari bab pendahuluan hingga pada penutup. Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan : Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi peneliti, hipotesis, dan sistematika pembahasan.

¹² Sumadi Suryabarata, *Metodologi Penelitian* (Cet. XXIV; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 21.

Bab II Kajian Pustaka : Bab ini membahas tentang penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan dan kajian teori yang akan dijadikan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian.

Bab III Metode penelitian: Bab ini memuat tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrument pengumpulan data, dan yang terakhir analisis data.

Bab IV Penyajian dan analisis: Bab ini berisi tentang gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis dan pengajuan hipotesis, dan pembahasan

Bab V Penutup: pada bab ini berisi tentang simpulan yang ditarik dari keseluruhan pembahasan untuk menjawab masalah penelitian dan saran yang dituangkan mengacu atau bersumber dari temuan penelitian, pembahasan, dan simpulan akhir hasil pembahasan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini sebagai landasan peneliti agar tidak sama dengan penelitian yang sudah dilakukan dan untuk melakukan posisi peneliti. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai perbandingan.

- 1 Skripsi yang ditulis oleh Widiya, 2021, yang berjudul “Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 3 Aceh Besar”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru dengan penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran tematik kelas IV MIN 3 Aceh Besar, untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran tematik kelas IV MIN 3 Aceh Besar, dan untuk mengetahui 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 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.¹³

- 2 Skripsi yang ditulis oleh Umul Fadilah, 2021, yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MIS Nata Kec. Palibelo Kab. Bima”.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu: 1) Untuk mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IV MIS Nata Kec. Palibelo Kab. Bima; 2) Untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IV MIS Nata Kec. Palibelo Kab. Bima; 3) Untuk mengetahui terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran akidah akhlak kelas IV MIS Nata Kec. Palibelo Kab. Bima. Jenis penelitian ini adalah Pre-ekperimen dengan

¹³ Widiya, *Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 3 Aceh Besar*, 2021

desain penelitian one group pre-test post-test. Populasi dalam penelitian ini adalah seuruh peserta didik kelas IV MIS Nata sebanyak 17 orang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah populasi itu sendiri dengan menggunakan teknik pengambilan sampling jenuh. Instrument yang digunakan adalah lembar butir soal (tes). Teknik yang digunakan adalah analisis deskriptis dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum menggunakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* berada pada kategori kurang (64.70%). Sedang hasil belajar setelah menggunakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* berada pada kategori tinggi (82.35%). Berdasarkan hasil perhitungan data menggunakan aplikasi SPSS 16.0 menunjukkan hasil bahwa setelah dilakukan metode pembelajaran *Crossword Puzzle*, didapatkan hasil analisis uji hipotesis dari hasil tes peserta didik yaitu ditolak dan diterima dengan taraf signifikan $< 0,05$). Maka dapat dikatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan dibandingkan dari hasil.¹⁴

- 3 Skripsi yang ditulis oleh Fatimah, 2022, yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Permainan *Crossword Puzzle* Dengan Metode Tipe Buzz Group Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas V Min 8 HSU”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media permainan *Crossword Puzzle*

¹⁴ Umul Fadilah, *Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MIS Nata Kec. Palibelo Kab. Bima*, 2021

dengan metode tipe buzz group pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU dan untuk mengetahui pengaruh penerapan media permainan crossword puzzle dengan metode tipe buzz group terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah quasi experimental design dengan jenis one group pretest-posttest design. Sampel yang digunakan yaitu seluruh kelas V MIN 8 HSU sejumlah 22 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes hasil belajar pretest dan posttest, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data untuk pengujian hipotesis menggunakan uji wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media permainan crossword puzzle dengan metode tipe buzz group, dengan perolehan nilai rata-rata pretest 48,18 dan rata-rata posttest 91,36. Hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai Sig.0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan media permainan *Crossword Puzzle* dengan metode tipe buzz group pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU.¹⁵

- 4 Skripsi yang ditulis oleh Heny Apriani Putri, 2020, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dan *Spelling Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi”.

¹⁵ Fatimah, *Pengaruh Penerapan Media Permainan Crossword Puzzle Dengan Metode Tipe Buzz Group Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas V Min 8 HSU*.2022

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif dan signifikan antara: (1) Penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI Putra, (2) Penggunaan media pembelajaran Spelling Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI Putri. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian Eksperimen, dan jenis penelitian ini adalah Quasi Experimental, 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). Hasil penelitian 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 thitung > ttabel (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 thitung > ttabel (9,976 > 2,03693).¹⁶

- 5 Skripsi yang ditulis oleh Viona Irawan, 2022, yang berjudul “Pengaruh Media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pembentukan Tanah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mandau”.

¹⁶ 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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) pada pembelajaran geografi terhadap motivasi belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 3 Mandau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan adalah Quasi Eksperimen. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS yang berjumlah 72 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik, dengan uji T-Test. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari kepala sekolah/madrasah, Guru dan Siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa memberikan pengaruh yang sangat berbeda dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran geografi materi Pembentukan Tanah. Motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan dengan menggunakan Media *Crossword Puzzle*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pre test yaitu sebesar 51.25 menjadi 67 pada nilai post test. Jika dihitung persentasi yang diperoleh, maka dapat dilihat besar kenaikan dengan menggunakan rumus $= \frac{\text{selisih angka/nilai sebelumnya}}{\text{nilai sebelumnya}} \times 100\%$ sehingga diperoleh besar kenaikan adalah 30,73%.¹⁷

¹⁷ Viona Irawan, *Pengaruh Media Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pembentukan Tanah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mandau*. 2022

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan
Penelitian yang akan dilakukan

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Widiya “Pengaruh Media <i>Crossword Puzzle</i> Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 3 Aceh Besar” 2021	Peneliti menggunakan Media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i> pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian terdahulu pada pembelajaran tematik. 2. populasi yang digunakan adalah siswa SMP, sedangkan penelitian terdahulu populasi yang digunakan adalah siswa SD kelas IV. 3. Tempat penelitian di SMP Negeri 1 Ambulu sedangkan penelitian terdahulu di Min 3 Aceh Besar
2	Umul Fadilah “Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MIS Nata Kec. Palibelo Kab. Bima” 2021	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menggunakan Metode Kuantitatif 2. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar 	Jenis Penelitian yang berbeda.
3	Fatimah “Pengaruh Penerapan Media Permainan <i>Crossword Puzzle</i> Dengan Metode Tipe Buzz Group	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran. 2. Variabel terikat pada penelitian ini 	1. Menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i> pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian terdahulu pada pembelajaran

	Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas V Min 8 HSU”. 2022	adalah hasil belajar	Akidah Akhlak. 2. Jenis Penelitian yang berbeda.
4	Heny Apriani Putri “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Dan <i>Spelling Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi” 2020	1. Peneliti menggunakan media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> . 2. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar	1. Menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i> pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian terdahulu pada pembelajaran Ekonomi. 2. Populasi yang digunakan adalah siswa SMP, sedangkan penelitian terdahulu populasi yang digunakan adalah siswa XI Madrasah Aaliyah 3. Tempat penelitian di SMP Negeri 1 Ambulu sedangkan penelitian terdahulu di Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi
5	Viona Irawan “Pengaruh Media <i>Crossword Puzzle</i> (Teka-Teki Silang) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pembentukan Tanah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mandau” 2022	Peneliti menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>	1. Menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i> pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian terdahulu pada Materi Pembentukan Tanah 2. Variabel terikat yang digunakan hasil belajar sedakan penelitian terdahulu motivasi belajar siswa

Kajian pada lima penelitian terdahulu diatas berbeda dalam hal fokus penelitian, Metode penelitian, dan jumlah variabel yang akan diteliti dengan peneliti yang akan peneliti lakukan. Berbeda pula dengan materi pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang akan peneliti lakukan penelitian. Dan tempat juga berbeda dilakukan di SMP Negeri 1 Ambulu. Oleh karena itu, penelitian ini layak untuk dilanjutkan.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Nasional Education Association (NEA) Mendefinisikan media sebagai mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.¹⁸

Definisi tentang media pembelajaran sudah banyak dikemukakan oleh para ahli. Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan bentuk kata jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang memiliki arti antara. Jika dilihat dari sudut pandang komunikasi “medium” memiliki arti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “Medium” juga diartikan sebagai

¹⁸ Nurfadillah Septi dan 4 A Pendidikan guru sekolah dasar, *Media Pembelajaran* (CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021), Hlm 8

sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan.¹⁹

Gerlach dan Ely (1980) menyatakan *A medium, conceived is any person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude*. Menurut Gerlach dan El secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.²⁰ Menurut Newb, Stepich, Lehman dan Russel (2000), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.²¹

Dari definisi-definisi yang telah dikemukakan tersebut maka disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang memungkinkan didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

¹⁹ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022, 5.

²⁰ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta Prenadamedia Group, 2012 hlm 60

²¹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, Penerbit Bintang Sutabaya Anggota IKAPI, 2016 hlm 6

Komunikasi antara guru, siswa dan materi merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Tanpa bantuan alat dan media untuk menyebarkan pesan / materi, komunikasi tidak akan efektif. Setiap kegiatan pembelajaran yang memerlukan perhatian guru harus melibatkan penggunaan media. Untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran selama proses belajar mengajar, guru harus pandai memilih dan memilih media pembelajaran yang hendak digunakan.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Secara sederhana media pembelajaran diklompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu:²²

- 1) Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya;
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio;
- 3) Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya;
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

²² Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022, 25.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana konkrit serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.²³

1) Media Sebagai Sumber Belajar

Belajar adalah aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar (siswa). Artinya melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

2) Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan meaning atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah perbendaharaan kata (symbol verbal), yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik. Simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk atau dipandang sebagai wakil sesuatu yang lain.

²³ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pres, 2002, hal.20-21

3) Fungsi Manipulative

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi tujuan dan sarannya

4) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang telah lama terjadi. Fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (record) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

5) Fungsi Distributif

Fungsi manipulative media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

6) Fungsi Psikologis

Dari segi psikologis media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

7) Fungsi Sosio-Kultural

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik. Peserta didik dalam jumlah yang cukup besar, dengan adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalamanyang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topik pembelajaran.²⁴

d. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran.²⁵ Pembuatan media selalu memiliki tujuan untuk pembuatannya. Adapun tujuan pembuatan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sanaky adalah sebagai berikut:²⁶

- 1) Mempermudah proses pembelajaran dikelas.
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar atau siswa dalam proses pembelajaran.

²⁴ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*,(Jakarta:Anggota IKAPI, 2012), hal. 29-40

²⁵ Wulandari Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, Zakiah Ulfiah, *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*, Journal on Education Volume 05, No. 02, Januari-Februari 2023,

²⁶ Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran: Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaubaka DipantaraTrianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta:Prestasi Pustaka Publisher.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat banyak, Hamalik (1985) mengemukakan sebagai berikut: ²⁷

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Memperbesar perhatian para siswa, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 3) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa menurut kemampuan dan minatnya.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, hal itu terutama terdapat dalam gambar hidup.
- 6) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

2. Media *Crossword Puzzle*

a. Pengertian Media *Crossword Puzzle*

Rosdijati menjelaskan kata “*puzzle*” berasal dari bahasa Inggris yang berarti “teka-teki” atau bongkar pasang”, dengan kata lain media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Sobachman menjelaskan permainan *puzzle* adalah

²⁷ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, Penerbit Bintang Sutabaya Anggota IKAPI, 2016 hlm 12

permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreatifitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi. Jadi puzzle adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh dapat melatih kreatifitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi.²⁸

Adapaun macam-macam *puzzle* menurut Purwakanto, dkk sebagai berikut:

- 1) *Spelling Puzzle* : yaitu puzzle yang terdiri dari gambar dan huruf-huruf acak untuk menjadi kosa kata yang benar.
- 2) *Jigsaw puzzle* : yaitu puzzle yang berupa pertanyaan untuk dijawab, kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan terakhir.
- 3) *The think Puzzle* : yaitu puzzle yang merupakan deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar untuk dijawab.
- 4) *The Letter(s) Readness Puzzle* : yaitu puzzle yang berupa gambar-gambar yang disertai dengan huruf-huruf nama gambar, tetapi huruf itu belum lengkap.
- 5) *Crossword Puzzle* : yaitu puzzle yang berupa pertanyaan-pertanyaan dengan cara memasukkan jawaban tersebut kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara vertikal maupun horizontal.

²⁸ Neteria Fibrila, Ahmad Mulyadiprana, Resa Respati. *Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru Di Sekolah Dasar*, Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 7, No. 4 (2020) hlm 87

Media *Crossword Puzzle* merupakan suatu media berbentuk kotak-kotak yang terdiri atas dua jalur yaitu “mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikan permainan ini, siswa harus menjawab pertanyaan yang telah tersedia dan mengisikan jawaban tersebut pada kotak-kotak yang tersedia”. Jadi media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat saling berhubungan antara beberapa huruf dari satu jawaban pada jawaban lainnya.²⁹

Crossword Puzzle merupakan suatu media yang memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif untuk memasukkan huruf sehingga menjadi kata sesuai panjang yang telah tersedia. Menurut Wirahyuni, teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk.³⁰

Menurut Zaini dkk “teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.”³¹ Dalam media ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

²⁹ Rahma agustina linda dan Retno Mustika Dewi, 2016. *Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengelolaan Koperasi Kelas X Iis 2 Di Sma Negeri 1 Driyorejo Gresik*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE). Volume 4 no 3 edisi Yudisium 2016.

³⁰ Wirahyuni Kadek, *Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan 'Balsem Plang'*. Arcaya Pustaka. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Undiksha. Vol 3. 2020

³¹ Zaini, Hisyam; Munthe, Bermawy, dan Aryani, Sekar Ayu, *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani. 2008

b. Tujuan Media *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle atau permainan TTS adalah media dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan gairah dan semangat belajar dengan rasa senang sehingga siswa tidak bosan dan bahkan senang dengan pembelajaran tersebut walaupun mungkin materi sulit. Permainan ini digunakan untuk mengubah pembelajaran yang semula pasif menjadi aktif, kaku menjadi gerak, dari jenuh menjadi riang.

Raisatun Nisak mengemukakan Tujuan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.
- 2) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
- 3) Melatih strategi dalam bekerja sama antar siswa.
- 4) Menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa.
- 5) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa.
- 6) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa.
- 7) Menghibur siswa di dalam kelas.³²

c. Manfaat Media *Crossword Puzzle*

Menurut Ghone Manfaat dari pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* antara lain:

³² Neteria Fibrila, Ahmad Mulyadiprana, Resa Respati. *Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru Di Sekolah Dasar*, Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 7, No. 4 (2020) hlm 86

1) Dapat mengasah daya ingat

Ketika teka-teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memilih-milih seua pengalamannya itu sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab teka-teki yang ada. Dengan demikian, manfaat teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh seorang anak.

2) Belajar klasifikasi

Hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, semisal buah-buahan, binatang, alat transportasi, nama seseorang, nama-nama benda dan sebagainya. Ketika anak disodori teka-teki tersebut, maka seorang anak juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya.

3) Mengembangkan kemampuan analisa

Hampir semua jenis teka-teki memilikinya. Ketika sebuah pertanyaan disodorkan, seorang anak akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman itu. Mana yang cocok untuk menjawab dan makna yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.

4) Menghibur

Ketika anak sedang diberi teka-teki untuk menjawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika

anak sedang cemas misalnya, kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki yang ada.

5) Merangsang kreativitas

Secara tidak langsung anak juga akan dibantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreatifitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, anak akan belajar berargumentasi, memilih bahasa yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara-cara alternatif untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban sosial seorang anak akan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya.

d. Langkah-langkah pembelajaran media *Crossword Puzzle*

Adapun langkah-langkah media pembelajaran *Crossword Puzzle* sebagai berikut:

- 1) Guru mencurahkan gagasan (brainstorming) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah disusunkan.
- 2) Guru menyampaikan teka-teki silang sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang ada dapat.
- 3) Guru membagikan teka-teki kepada peserta didik dengan berkelompok atau individu.

- 4) Guru memasukkan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh.
- 5) Guru membuat aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah karakter pada pengisian kata-kata kedalam kotak teka-teki.
- 6) Teka-teki tersebut diisi secara mendatar ataupun menurun.
- 7) Guru membatasi waktu.
- 8) Guru membagikan hadiah kepada individu atau kelompok yang mengerjakan dengan benar.³³

e. Kelebihan Media *Crossword Puzzle*

Kelebihan dari *Crossword Puzzle* yaitu media pembelajaran yang terdapat unsur permainan akan termotivasi untuk belajar lebih mudah dalam mengingat materi, dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kreatif dan kritis, menambah keaktifan dalam kecepatan berfikir dan ketrampilan mata, dapat menambah kosakata dalam menjawab *puzzle* perlu adanya ketrampilan kosakata dan penerapan belajar dengan bermain akan lebih menyenangkan dibandingkan hanya dengan membaca saja.³⁴

Kelebihan dari strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* menurut Ghanoe, sebagai berikut:

³³ Raisatun Nisak, *Lebih dari 50 Game Kreatif Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press. 2011

³⁴ Sri Rahayu, *Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Kelas XI Pemasaran Smk Negeri 1 Jombang*, Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn), Volume 06 Nomor 04 Tahun 2018

- 1) Dapat mengasah daya ingat. Ketika teka-teki disodorkan, peserta didik akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu, selanjutnya akan memilahmilih semua pengalamannya itu sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab teka-teki yang ada. Dengan demikian manfaat teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh seorang peserta didik.
- 2) Belajar klarifikasi. Menuntut peserta didik agar belajar mengelompokkan atau mengklarifikasi beberapa kata sehingga menjadi kalimat utuh.
- 3) Mengembangkan kemampuan analisa. Ketika sebuah pertanyaan diberikan, maka peserta didik akan mengulas kembali pengalaman-pengalamannya dan menganalisis pengalamannya tersebut, seperti mencocokkan mana kata yang paling cocok sehingga menjadi kalimat yang utuh.
- 4) Menghibur. Sebagai bentuk permainan yang mengasah otak, butuh analisa yang baik. Pada prinsipnya ketika sibuk mencari jawabannya itu merupakan kegiatan menghibur dirinya.
- 5) Merangsang kreativitas.

f. Kekurangan Media *Crossword Puzzle*

Kekurangan Media *Crossword Puzzle* ini meliputi:

- 1) Sulit dilaksanakan dalam materi pembelajaran yang bersifat angka karena sulit untuk membuatnya.

- 2) Memerlukan waktu yang panjang karena harus menyesuaikan jumlah kolom dan keterkaitan huruf-huruf dalam menghubungkan satu kata dengan kata lainnya.
- 3) Materi pembelajaran yang memiliki penjelasan lebih rinci tidak dapat memanfaatkan media teka-teki silang.
- 4) Teka-teki silang hanya bisa mempelajari kata-kata singkat.³⁵

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.³⁶ Sedangkan belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.³⁷ Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.³⁸

³⁵ Mulfiani Nola Tri, Syahrul Ismet, *Efektivitas Permainan Teka Teki Silang Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca*, Jurnal Pendidikan Tambusa, Volume 4 Nomor 1 Tahun 2020

³⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 44.

³⁷ Nasution, S, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990), 21.

³⁸ Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2006), 30.

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.³⁹ Adapun aspek dari masing-masing ranah yaitu pada kognitif: 1) pengetahuan (*knowledge*), 2) pemahaman (*comprehension*), 3) penerapan (*aplication*), 4) penguraian (*analysis*), 5) memadukan (*synthesis*), dan 6) evaluasi atau penilaian (*evaluation*). Pada afektif: 1) penerimaan (*receiving*), 2) sambutan (*responding*), 3) penerimaan nilai (*valuing*), 4) pengorganisasian (*organization*), 5) karakteristik (*characterization*). Kemudian pada ranah psikomotorik: 1) kesiapan (*set*), 2) peniruan (*imitation*), 3) pembiasaan (*habitual*), 4) penyesuaian (*adaptation*), dan 5) penciptaan.⁴⁰

Menurut Hamalik memberikan pengertian tentang hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.⁴¹

³⁹ Margaret E. Bell Gredler, *Learning and Instruction Theory into Practice*. Terjemahan Munandir (Jakarta: Rajawali, 1991), 187.

⁴⁰ Moh. Sutomo, "*Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*", (Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2022), Hlm78

⁴¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 30

b. Jenis Penilaian Hasil Belajar

Adapun 5 jenis-jenis penilaian pada pembelajaran yang dapat membuat penilaian secara efektif dan secara standarisasi terhadap objek penilaian, di antaranya:⁴²

1) Penilaian Formatif

Yang dimaksud dengan penilaian formatif, adalah *assessment* hasil pembelajaran dengan tujuan mendapatkan informasi tentang sejauh mana kemampuan siswa yang sudah terbangun atau tercipta proses yang dijalaninya melalui sebuah pembelajaran tersebut yang cocok dengan arah dari konsep pengajaran. Penilaian ini dimaksudkan untuk memantau kemajuan belajar peserta didik selama proses belajar berlangsung, untuk memberikan balikan (*feedback*) bagi penyempurnaan program pembelajaran, serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang memerlukan perbaikan, sehingga hasil belajar peserta didik dan proses pembelajaran guru menjadi lebih baik.

2) Penilaian Sumatif

Yang dimaksud penilaian sumatif yaitu *assessment* yang dilaksanakan di akhir periode pembelajaran (mencakup lebih dari satu materi) guna memperoleh informasi dari siswa bahwa telah sejauh mana ia telah berpindah dari unit satu ke unit berikutnya. Penilaian sumatif juga merupakan sebuah pelaksanaan penilaian

⁴² Moh. Sutomo, “*Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*”, (Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2022), Hlm 123

sesudah adanya penyelesaian dari seperangkat program studi yang diajarkan. Dengan kata lain, adalah pelaksanaan penilaian sesudah selesai dilaksanakannya seluruh bagian pelajaran. Penilaian sumatif ini bertujuan sebagai nilai berupa lambang keberhasilan siswa yang ditentukan dari proses penilaian. sesudah peserta didik dapat menyelesaikan sebuah program studi pada jangka waktu yang telah ditentukan.

3) Penilaian Diagnostik

Maksud dari penilaian diagnostik yaitu suatu *assessment* dengan tujuan mendapatkan informasi tentang kelemahan serta faktor penyebab kelemahan dari peserta didik. Adapun tujuan dari dilaksanakannya penilai model ini adalah digunakan pada pengejaran remedial, penemuan kasus, bimbingan belajar, dan sebagainya. Terdapat soal-soal yang tersusun dengan demikian rupa guna menemukan kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam belajar.

4) Penilaian Selektif

Dalam rangka melakukan penyeleksian maupun penyaringan, pelaksanaan penilaian ini dengan memilih para peserta didik untuk mewakili lembaga pendidikannya untuk mengikuti suatu perlombaan merupakan salah satu contoh dari penilaian selektif. Contohnya : “rekrutmen tenaga kerja”.

5) Penilaian Penempatan

Penilaian penempatan merupakan *assessment* yang dilakukan dalam rangka mengetahui pembatasan kemampuan yang perlu dimiliki oleh suatu kegiatan belajar maupun apa saja yang harus dikuasai dalam kegiatan pembelajaran sesuai yang telah direncanakan sebelum aktivitas pembelajaran dimulai. Sehingga, dapat dikatakan bahwa penilaian ini berpusat pada kesanggupan siswa akan adanya kegiatan baru yang perencanaannya langsung dari pusat.

c. Cara mengukur Hasil Belajar

Kata prestasi dalam KBBI adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dikerjakan.⁴³ Sedangkan menurut Mas'ud Abd Qodar prestasi adalah hasil yang telah dicapai dan menyenangkan hati yang telah diperoleh dengan keuletan kerja.⁴⁴

Winkel dalam Sukmadinata prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.⁴⁵

Hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Jadi hasil adalah perolehan yang

⁴³ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. IV; Jakarta: Bulan Bintang, 2016), h. 101.

⁴⁴ Mas'ud Abd Qodar, *Kamus Ilmiah Populer* (Cet. II; Jakarta: Bulan Bintang, 2019), h. 2

⁴⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Rosda Karya, 2020), h. 46.

didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan menjadi barang jadi.

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.⁴⁶ Prestasi belajar yang dievaluasi dari peserta didik akan meliputi proses prestasi kognitif, prestasi afektif dan prestasi psikomotorik yang sesuai dengan taksonomi hasil belajar menurut Bloom yaitu:

- 1) Ranah kognitif melihat respon intelektual peserta didik seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif melihat pada respon sikap atau perilaku peserta didik..
- 3) Ranah psikomotori melihat pada perbuatan fisik.⁴⁷

Keberhasilan belajar mengajar pada dasarnya merupakan perubahan positif selama proses pembelajaran maupun sesudah proses belajar dilaksanakan. Keberhasilan ini dapat dilihat keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. hasil kegiatan belajar mengajar yang dicapai pada setiap kali jam pelajaran maupun persemester merupakan bagian dari hasil kegiatan pendidikan perjenjangan menjadi bagian dari tujuan pendidikan secara keseluruhan.

⁴⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Rosda Karya, 2020), h. 46.

⁴⁷ Lorin Anderson, *Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen* (Jakarta: Pustaka Belajar, 2017),

d. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Azwar secara umum ada dua faktor yang memengaruhi prestasi belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor yang memengaruhi peserta didik untuk belajar lebih ditekankan pada faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yaitu faktor jasmaniah berupa kesehatan, seorang peserta didik akan dapat belajar dengan baik apabila peserta didik tersebut dapat menjaga kesehatannya, dan faktor psikologis antara lain motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan, bakat, sikap, kesehatan mental dan sebagainya.

2) Faktor eksternal

Tingkat kemampuan peserta didik dalam menerima pembelajaran berbeda karena setiap peserta didik dipengaruhi oleh lingkungan baik lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat berbeda bentuk pengaruhnya kepada peserta didik. Jika peserta didik berada di lingkungan yang salah maka peserta didik tersebut akan mengikuti kebiasaan yang salah pula seperti peserta didik yang berada di lingkungan kumuh biasanya mereka kurang memperhatikan pendidikannya disekolah baik berupa mengerjakan

tugas yang diberikan oleh pendidik, berpakaian kurang rapih, malas ke sekolah dan sebagainya.⁴⁸

4. Pembelajaran IPS

Nu'man Somantri (2001:9) mendefinisikan pendidikan IPS di sekolah sebagai penderhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

NCSS yang dikutip Alan J Singer (2009: 24) memberi pengertian IPS sebagai berikut. *“Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences”*.

IPS merupakan studi integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu humaniora guna mengembangkan kemampuan kewarganegaraan. Pada program sekolah, IPS mengkaji secara sistematis dan terkordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi serta ilmu humaniora, matematika dan ilmu alam.

⁴⁸ Oemar Malik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 36.

Dari beberapa pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan perpaduan/ integrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial (sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, psikologi) dan humaniora yang disusun secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah. Penjelasan ini mempertegas bahwa IPS tidak sama dengan ilmu-ilmu sosial, akan tetapi ada hubungan yang erat antara IPS dengan ilmu-ilmu sosial. IPS mengambil salahsatu sumber bahan kajian dari disiplin ilmu-ilmu sosial. IPS tidak bisa dipisahkan dari disiplin ilmu-ilmu sosial.⁴⁹

5. Pengaruh Media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar

Guru mempunyai peranan utama dalam keterlibatannya yang dilakukan di ruang lingkup proses belajar mengajar, karena sebuah kemajuan dan peningkatan bergantung dari kinerja pengajar untuk memberikan arahan dan bimbingannya terhadap siswa. Hal tersebut menjadikan faktor utama dalam memperbaiki dan membenahi permasalahan pendidikan yang dirasa mengalami penurunan, karena harus adanya terobosan dan pembaharuan baru agar seorang pengajar mampu mewujudkan tujuan dan capaian yang diinginkan untuk memajukan pendidikan melalui ide dan gagasan yang kreatif serta efektif. Penggunaan model pembelajaran kreatif inovatif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Model pembelajaran yang diberikan oleh guru

⁴⁹ Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, Nasobi Niki Suma, *Buku Dasar IPS*, (Sleman, Komojoyo Press (Anggota IKAPI)) 2021

dapat efektif, sehingga siswa dengan mudah menerima materi yang disampaikan. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.⁵⁰

Media *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf yang terbentuk sebuah kata berdasarkan pertanyaan yang diberikan. Media ini sangat sederhana untuk diajarkan ketika pembelajaran berlangsung sehingga yang paling menarik dari media ini dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta sifat bersaing sehingga dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju ke depan kelas.



⁵⁰ Mitha Ayu Wardani, Anggra Lita Sandra Dewi, Endang Wahyu Andjariani, *Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD*, Jurnal Ilmu sosial dan Pendidikan, Vol 7 No 2 Maret 2023

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang mana diharapkan dapat berlangsung secara ringkas, terbatas dan dapat diukur.⁵¹ Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkontrol. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi-eksperimen* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design* dimana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diseleksi tanpa prosedur penempatan acak. Masing-masing dari dua kelompok tersebut diberikan *pretes* dan *postes* dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 3.1
Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₁
Kontrol	O ₂	X ₂	O ₂

Keterangan :

O₁ = Pre-test untuk kelas eksperimen (dengan media pembelajaran *crossword puzzle*) dan kelompok kontrol (dengan media pembelajaran konvensional)

⁵¹ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011),174.

O_2 = Post-test untuk kelas eksperimen (dengan media pembelajaran *crossword puzzle*) dan kelompok kontrol (dengan media pembelajaran konvensional)

X_1 = Perlakuan pembelajaran kelas eksperimen dengan media pembelajaran *Crossword Puzzle*

X_2 = Perlakuan pembelajaran kelas kontrol dengan media pembelajaran konvensional (papan tulis, buku lks)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵² Populasi dalam penelitian ini adalah semua kelas VII di SMP Negeri 1 Ambulu yang berjumlah siswa 374 orang.

Tabel 3.2
Jumlah Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Ambulu

Kelas	Jumlah
VII A	34
VII B	34
VII C	34
VII D	34
VII E	34
VII F	34
VII G	34
VII H	34
VII I	34
VII J	34
VII K	34
JUMLAH	374

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2012, h. 80

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵³ Dalam hal ini, peneliti menggunakan *Probability Sampling* adalah pengambilan angket sampel dari populasi yang dilakukan secara random.⁵⁴ Dengan menggunakan teknik *Cluster Sampling*.

Langkah-langkah pengambilan sampel sebagai berikut:

- a. Membuat 11 gulungan kertas 2 kertas bertulis kelas control dan kelas eksperimen dan 9 kertas kosong.
- b. Memilih 1 orang siswa dari setiap kelas.
- c. Kemudian setiap siswa mengambil gulungan kertas secara acak
- d. Terpilihlah kelas eksperimen dan kelas control.

Sampel *Cluster Sampling* telah ditemukan, kelas VII H menjadi kelas eksperimen dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*, sedangkan kelas VII J menjadi kelas kontrol.

Tabel 3.3
Sampel Siswa Kelas VII H dan VII J SMP Negeri 1 Ambulu

Kelas	Jumlah
Kelas VII H	34 Orang
Kelas VII J	34 Orang

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*(Bandung : Alfabeta, 2017), 81

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*(Bandung : Alfabeta, 2017), 82

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasati, notulen, rapat, agenda, dan sebagainya.⁵⁵

Dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen-dokumen yang sudah dihimpun dipilih sesuai dengan tujuan dan fokus masalah. Kemudian dokumen-dokumen tersebut isinya dianalisis, dibandingkan dan dipadukan membentuk suatu hasil kajian yang sistematis, padu dan utuh. Dokumen yang dilaporkan dalam penelitian adalah hasil analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut, bukan dokumen mentah. Untuk bagian tertentu yang dipandang kunci dapat disajikan dalam bentuk kutipan utuh, tetapi yang lainnya disajikan pokok-pokoknya dalam rangkaian uraian hasil analisis kritis dari peneliti.

Teknik documenter digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data-data berupa nilai ulangan harian baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*(Bandung : Alfabeta, 2017), 85

2. Instrumen Pengumpulan Data

Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrument penelitian. Jadi instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁵⁶ Adapun bentuk instrumennya berupa tes.

Adapun penelitian yang diambil dari hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas control sama yakni soal berbentuk pilihan ganda. Tes ini lebih ditekankan untuk melihat pemahaman konsep sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

3. Uji Instrumen Tes

Sebelum tes dilakukan, untuk memperoleh tes yang baik sebagai alat pengumpulan data pada penelitian ini, maka peneliti melakukan uji oba tes. Soal-soal yang diuji cobakan tersebut bertujuan untuk mengetahui ,validitas butir soal, realibilitas soal, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal.

Dalam uji instrument tes meliputi:

a. Uji Validitas Tes

Validitas suatu penelitian berkaitan dengan sejauh mana seorang peneliti mengukur apa yang seharusnya diukur. Secara khusus, validitas penelitian kuantitatif berakar pada pandangan empirisme yang menekankan pada bukti, objektivitas, kebenaran, deduksi, nalar,

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*(Bandung: Alfabeta, 2012), Cet. 15, h 48.

fakta dan data numerik.⁵⁷ Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Tes disebut valid apabila memiliki tingkat ketepatan yang tinggi dalam mengungkapkan aspek yang hendak diukur.⁵⁸

Validitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas isi yaitu validitas yang didasarkan butir-butir item yang berguna untuk menunjukkan sejauh mana instrument tersebut sesuai dengan isi yang dikehendaki.

Adapun uji validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini diukur dengan melihat korelasi skor butir soal (skor item) dengan skor total yang diuji menggunakan *SPSS For Windows Versi 26*.

Taraf signifikansi tiap butir soal diukur berdasarkan data tabel batas signifikansi koefisien korelasi. Jumlah butir soal sebanyak 25 soal sehingga $n = 34$ maka $df = 0,3388$ Uji Validitas ditunjukkan oleh bilangan yang disebut indeks validitas soal yang dapat dihitung.

Tabel 3.4
Indeks Validasi

No	Nilai	Validasi
1	>0.3388	Soal yang dinyatakan valid
2	<0.3388	Soal yang dinyatakan tidak valid

⁵⁷ Dyah Budiastuti, Agustinus Bandur, *Validitas dan reliabilitas penelitian* (Jakarta; Mitra Wacana Media, 2018) h 155

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), 173.

Hasil uji validitas yang menggunakan *SPSS For Windows Versi*

26 dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas

No	<i>Person Correlation</i>	Keterangan Validasi
Soal 1	0.839	Valid
Soal 2	0.508	Valid
Soal 3	0.472	Valid
Soal 4	0.737	Valid
Soal 5	0.431	Valid
Soal 6	0.625	Valid
Soal 7	0.242	Tidak Valid
Soal 8	0.299	Tidak Valid
Soal 9	0.538	Valid
Soal 10	0.494	Valid
Soal 11	0.668	Valid
Soal 12	0.336	Tidak Valid
Soal 13	0.752	Valid
Soal 14	0.577	Valid
Soal 15	0.073	Tidak Valid
Soal 16	0.519	Valid
Soal 17	0.434	Valid
Soal 18	0.491	Valid
Soal 19	0.515	Valid
Soal 20	0.522	Valid
Soal 21	0.216	Tidak Valid
Soal 22	0.730	Valid
Soal 23	0.839	Valid
Soal 24	0.404	Valid
Soal 25	0.476	Valid

Berdasarkan hasil *SPSS For Windows Versi 26* diatas diperoleh 5 soal yang tidak valid dan 20 soal yang valid. Dengan hal tersebut, maka peneliti memakai hasil soal yang valid untuk diuji coba kekelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu sebanyak 20 soal.

Dalam penelitian ini berikut hasil rekapitulasi uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Rekapitulasi Hasil Uji Validasi

Keterangan	Nomor Soal	Jumlah Soal
Valid	1,2,3,4,5,6,9,10,11,13,14,15,16,17,18,19,20,22,23,24,25	20
Tidak Valid	7,8,12,15,21	5

b. Uji Reabilitas

Reliabilitas tes adalah tingkat keajegan (konsistensi) suatu tes, yakni sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang ajeg, relative tidak berubah walaupun diteskan pada situasi yang berbeda-beda.⁵⁹

Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Pengukuran reliabilitas dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai alat statistic. Reabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan. Adapaun uji reabilitasnya menggunakan aplikasi *SPSS Windows Versi 26* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.7
Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.881	25

⁵⁹ Slamet Widodo dkk, *Buku Ajar Metode Penelitian* (Pangkalpinang, Science Techno Direct) 2023

Diketahui nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,881 atau lebih besar dari 0,60. Maka dapat disimpulkan bahwa butir soal yang diuji adalah aman dan reliable.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji taraf kesukaran adalah untuk menunjukkan tiap item soal apakah butir soal tersebut tergolong sukar, sedang atau mudah. Tingkat kesukaran butir soal diperoleh dari kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawab butir soal, bukan dilihat dari segi pengajar dalam melakukan analisis pada saat penyusunan awal.

Tingkat kesukaran item tes hasil belajar dapat diketahui dari besar kecilnya angka melambangkan tingkat kesukaran dari item tersebut. Tingkat kesukaran tersebut dikenal dengan istilah *difficulty index* (angka indeks kesukaran item), yang umumnya dilambangkan dengan huruf P yaitu *Proportion*. Angka indeks kesukaran item dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁶⁰

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks Kesukaran

B : Banyak siswa yang menjawab soal benar

JS : Jumlah Seluruh Peserta Tes

Kriteria Indeks kesukaran adalah sebagai berikut:

⁶⁰ L. Umi Fatimah dan Khairuddin Alfath, "Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor", Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, Vol 8 No 2 (2019)

Tabel 3.8
Klasifikasi indeks Kesukaran

Nilai	Interpretasi
0,00-0,30	Sukar
0,30-0,70	Sedang
0,70-0,100	Mudah

Berdasarkan hasil analisis uji taraf kesukaran pada 25 butir soal yang diuji cobakan menggunakan *SPSS Windows Versi 26* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.9
Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal

No Soal	Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,71	Mudah
2	0,65	Sedang
3	0,59	Sedang
4	0,65	Sedang
5	0,59	Sedang
6	0,68	Sedang
7	0,62	Sedang
8	0,82	Mudah
9	0,56	Sedang
10	0,74	Mudah
11	0,68	Sedang
12	0,71	Mudah
13	0,71	Mudah
14	0,71	Mudah
15	0,71	Mudah
16	0,68	Sedang
17	0,68	Sedang
18	0,75	Mudah
19	0,53	Sedang
20	0,71	Mudah
21	0,71	Mudah
22	0,71	Mudah
23	0,71	Mudah
24	0,74	Mudah
25	0,68	Sedang

Sumber: Hasil olah data menggunakan *SPSS Windows Versi 26*

Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran pada tabel diatas teradapat 25 butir soal, hasil yang diperoleh 12 butir soal tergolong “sedang” dan terdapat 13 butir soal tergolong “Mudah”.

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal sebagai kemampuan sebuah soal untuk membedakan antara siswa yang menjawab dengan benar (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang menjawab salah (berkemampuan rendah).

Klasifikasi daya pembeda ditentukan berdasarkan angka indeks diskriminasi (D) butir soal. Dengan kata lain, apabila butir soal mempunyai daya pembeda yang baik maka dapat diartikan bahwa butir soal itu mampu membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.

Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda tersebut indeks deskriminasi (D). Nilainya berkisar antara 0,00 dan 1,00. Pada indeks deskriminasi juga ada yang bernilai negative.⁶¹

Kriteria daya pembeda menurut Suharsimi Arikunto sebagai berikut:

0,00 - 0,20 = Jelek

0,20 – 0,40 = Cukup Baik

0,40 – 0,70 = Baik

0,70 – 0,100 = Baik Sekali

⁶¹ Eka Mayasari, *Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi (Analisis Soal, Indek Kesukaran, Daya Pembeda Dan Fungsi Distractor)* Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Vol, 2 No 1 Januari 2023

Negatif (-) = Tidak Baik⁶²

Untuk mengetahui daya pembeda tiap butir soal menggunakan bantuan *SPSS Windows Versi 26*. Berikut data hasil daya pembeda soal:

Tabel 3.10
Hasil Daya Pembeda

No Soal	Corrected Item-Total Correlation	Interpretasi
1	0.814	Baik Sekali
2	0.444	Baik
3	0.403	Baik
4	0.697	Baik
5	0.360	Cukup Baik
6	0.573	Baik
7	0.163	Jelek
8	0.238	Cukup Baik
9	0.474	Baik
10	0.435	Baik
11	0.620	Baik
12	0.265	Cukup Baik
13	0.715	Baik Sekali
14	0.522	Baik
15	0.004	Jelek
16	0.457	Baik
17	0.366	Cukup Baik
18	0.433	Baik
19	0.448	Baik
20	0.462	Baik
21	0.140	Jelek
22	0.691	Baik
23	0.814	Baik sekali
24	0.339	Cukup baik
25	0.411	Baik

Sumber: olah data menggunakan *SPSS Windows Versi 26*

⁶² Eka Mayasari, *Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi (Analisis Soal, Indeks Kesukaran, Daya Pembeda Dan Fungsi Distractor)* Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Vol, 2 No 1 Januari 2023

Berdasarkan hasil daya pembeda soal diatas terdapat 25 butir soal diperoleh dengan kriteria “Jelek” terdapat 3 butir soal dan tergolong “Cukup” terdapat 5 butir soal dan tergolong “Baik” terdapat 14 butir soal dan tergolong “Baik sekali” ada 3 butir soal.

D. Analisis Data

Analisis data berupa informasi hasil olah data, mengelompokkan hasil dari pengolahan data, meringkas hasil olah data sehingga membentuk suatu kesimpulan penelitian.⁶³ Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan analisis uji t, dalam penelitian ini uji T yang digunakan adalah Uji *Independent Sample T-test*. Sebelum melakukan uji T terlebih dahulu dilakukan dua uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut ini penjelasan dari kedua uji analisis tersebut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu jenis pengujian yang harus dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi (sebarang) normal atau tidak. Jika berdistribusi normal maka rumus uji hipotesis yang akan digunakan adalah jenis uji statistik parametrik. Jika tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji statistik non parametrik.

Dalam hal ini akan dilakukan dengan dua cara, yaitu uji normalitas dengan rumus kai kuadrat (*chi square*) dan menggunakan bantuan *Software IBM SPSS Windows Versi 26*.

⁶³ Syafrida Hafni Sahir. *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta :Penerbit Kbm Indonesia, 2021)37

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan atau perbedaan antara dua populasi atau sampel. Dalam penelitian ini, menggunakan bantuan *Software IBM SPSS Windows Versi 26* dengan kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari a 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak yang artinya kedua kelompok memiliki varians yang homogen dan jika nilai signifikansi kurang dari a 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima yang artinya kedua kelompok memiliki varians yang tidak homogen.

3. Uji T-test

Analisis data selanjutnya adalah analisis data nilai *post test* yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar antar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS adalah dengan statistik parametrik dengan analisis uji t untuk sampel yang tidak berkorelasi. Dalam penelitian ini, uji Independent Sample T-Test dilakukan dengan bantuan *Software IBM SPSS Windows Versi 26* dengan kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi atau nilai $\text{Sig.}(2\text{tailed}) > 0,05$ maka H0 diterima dan Ha ditolak. jika nilai signifikansi atau nilai $\text{Sig.}(2\text{tailed}) < 0,05$ maka H0 ditolak dan Ha diterima.

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah berdirinya SMP Negeri 1 Ambulu

Berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0206/O/1980, tanggal 30 Juli 1980, tentang Pembukaan Sekolah. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan membangun/membuka 195 sekolah baru di seluruh Indonesia, termasuk SMP Negeri Ambulu, terhitung mulai tanggal 1 Juli 1980. Kepala sekolah yang pernah menjabat di SMP Negeri 1 Ambulu:⁶⁴

1. Ahmad Salam : 1979 s.d 1981
2. Ismail, BBA : 1981 s.d 1985
3. R. Toewoeh Soetomo : 1985 s.d 1987
4. Budiman Budi Atmodjo, Bc. Hk. : 1987 s.d 1991
5. Soekartadji : 1991 s.d 1994
6. Baidowi : 1994 s.d 1998
7. Djamus Mohd. Abijoso : 1998 s.d 2001
8. Bambang Sujatim, M.Si. : 2001 s.d 2002
9. Drs. Prijadi, M.Pd. : 2002 s.d 2010
10. Bambang SetyonoHadi, MM : 2010 s.d 2017
11. Maroji, M.Pd. : 2017 s.d 2022
12. Moh. Zaeni, S.Pd. M.Pd. : 2022 s.d

⁶⁴ Mulyono, diwaancarai penulis, Ambulu 6 Mei 2024

2. Profil SMP Negeri 1 Ambulu

- a. Nama Lembaga : SMP Negeri 1 Ambulu
- b. Alamat Lengkap Sekolah :
 - 1) Jalan : Jl. Kota Blater No. 5, Langon, Ambulu
 - 2) Kecamatan : Ambulu
 - 3) Kabupaten : Jember
- c. No. Telp : +62336801583
- d. NPSN : 20523949
- e. Status Sekolah : Negeri
- f. Status Akreditasi Sekolah : A (Amat Baik)
- g. SK Izin Operasional : 34 Tahun 2018
- h. Status Kepemilikan : Pemerintah Pusat
- i. Jumlah Rombongan Belajar : 32 Kelas
- j. Waktu Belajar : Pagi⁶⁵

3. Visi, Misi dan SMP Negeri 1 Ambulu

a. Visi SMP Negeri 1 Ambulu

Terwujudnya peserta didik yang beriman dan bertaqwa, bermutu, berkarakter, berwawasan lingkungan, dan pelestari seni tradisi.

b. Misi SMP Negeri 1 Ambulu

- 1) Terwujudnya peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan berkarakter sesuai dengan nilai Pancasila.

⁶⁵ Dokumentasi profil SMP Negeri 1 Ambulu, 8 Mei 2024

- 2) Terwujudnya kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan kearifan lokal.
- 3) Terwujudnya proses pembelajaran yang efektif efisien untuk mengembangkan potensi, prakarsa, kemampuan, kemandirian dan keterampilan secara optimal, sehingga mencapai prestasi baik akademik maupun non akademik.
- 4) Terwujudnya manajemen sekolah yang akuntabel.
- 5) Terwujudnya lingkungan sekolah yang aman dan nyaman melalui budaya positif di lingkungan sekolah.
- 6) Terwujudnya warga sekolah yang mencintai lingkungan Gerakan Peduli dan Berbudaya Lingkungan Hidup di Sekolah (GPBLHS).
- 7) Terwujudnya pengembangan seni tradisi sebagai sarana ikut serta melestarikan budaya bangsa dan penanaman karakter mulia.⁶⁶

4. Keadaan guru SMP Negeri 1 Ambulu

Peran guru sangat penting dalam upaya mendidik dan membimbing peserta didik. Oleh karena itu selayaknya guru harus memiliki potensi dan kompetensi lebih tinggi dari peserta didik dalam berbagai bidang. Guru di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024 sebagai berikut:⁶⁷

Tabel 4.1
Data guru SMP Negeri 1 Ambulu

No	Nama	Jabatan	Tugas Mengajar
1	Moh, Zaeni, S.Pd., M.Pd	Kepala Sekolah	-
2	Titin Lestari, S.Pd	Pendidik	Seni Budaya
3	Reri Juma'ati, S.Pd	Pendidik	Matematika

⁶⁶ Dokumentasi profil SMP Negeri 1 Ambulu, 8 Mei 2024

⁶⁷ Dokumentasi profil SMP Negeri 1 Ambulu, 8 Mei 2024

4	Sumini, S.Pd	Pendidik	Bahasa Indonesia
5	Dra. Tutik Fariani	Pendidik	IPS
6	Abd. Mu'id, S.Pd	Pendidik	Bahasa Inggris
7	Drs. Gatut Setijo	Pendidik	Bimbingan Konseling
8	Margo Slamet, S.Pd	Pendidik	Bahasa Indonesia
9	Dini Kuntari Kasih, S.Pd	Pendidik	Bahasa Indonesia
10	Abdul Afif, M.Pd.I	Pendidik	Pendidikan Agama Islam dan BTA
11	Ahmad Fazri, S.Pd	Pendidik	Matematika
12	Rukmiati Rum, S.Pd	Pendidik	Bahasa Inggris
13	Mulyono, S.Pd	Pendidik	Bahasa Daerah
14	Enys Kartika, S.Pd	Pendidik	Seni Budaya
15	Dr. Suko Budiono, M.Pd., Kons	Pendidik	Bimbingan Konseling
16	Solehan, S.Ag.	Pendidik	Pendidikan Agama Islam dan BTA
17	Mohamad Fadil, S.Sos	Pendidik	Bahasa Inggris
18	Yuli Kristanti, S.Sos.	Pendidik	PPKN
19	Dia Aulia Rohmah, S.Psi	Pendidik	BK
20	Sri Utami, S.Pd	Pendidik	IPA
21	Hadi Purwanto, S.Pd	Pendidik	PJOK
22	Yanick Tabriani, S.Pd	Pendidik	IPS
23	Hendro Junaedhi, S.Pd	Pendidik	IPS
24	Tenti Iriani, S.E	Pendidik	IPS
25	Adi Julianto, S.Pd	Pendidik	PPKN
26	Lilis Sulistyaningsih, S.Pd	Pendidik	IPS
27	Agus Suroto, S.Pd	Pendidik	Seni Budaya
28	Sri Suhartika, S.Pd	Pendidik	IPS
29	Agun Winarno, S.Pd	Pendidik	Bahasa Inggris
30	Bejo Winoyo, S.Pd	Pendidik	TIK dan Prakarya
31	Muhammad Imron, S.Pd	Pendidik	Matematika
32	Imam Syafi'i, S.Pd	Pendidik	PJOK
33	Ahmad Muzzaki, S.Pd	Pendidik	Pendidikan Agama Islam dan BTA
34	Helmi Nasrulloh, S.Pd	Pendidik	Bahasa Inggris
35	Dia Aulia Rohmah, S.Pd	Pendidik	BK
36	Hendro Hadi P. S.Pd	Pendidik	Bahasa Inggris
37	Restu Dyah Sukowati, S.Pd	Pendidik	PPKN
38	Siti Nurohmah, S.Pd	Pendidik	Bahasa Indonesia
39	Aulia Fajar, S.Pd	Pendidik	PJOK
40	I'anataus Sa'adah, S.Pd	Pendidik	Matematika
41	Reza Anwar, S.Pd	Pendidik	IPA
42	Erik Dwi Cahyono, S.Pd	Pendidik	IPA

43	Rima Kuntarikasih, S.Pd	Pendidik	Matematika
45	Silvia Monday Mayangsari, S.Pd	Pendidik	Matematika
46	Siti Alfiah, S.Pd	Pendidik	Bahasa Indonesia
47	Margi Eldayanti, S.Pd	Pendidik	IPA
48	Dennys Mitha, S.Pd	Pendidik	Bahasa Indonesia
49	Zulfi Alif Fauziah, S.Pd,i	Pendidik	Pendidikan Agama Islam dan BTA
50	Wahyu Veronica, S.Pd	Pendidik	Matematika
51	Ahmad Khamdani, S.Pd	Pendidik	Matematika

5. Keadaan Siswa

Jumlah keseluruhan siswa di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024 sebagai berikut:⁶⁸

Tabel 4.2
Jumlah Data Siswa

Tingkat Pendidikan	Total	Penggunaan Kurikulum
Kelas 7A – 7K	374	Kurikulum Merdeka
Kelas 8A – 8I	282	Kurikulum 13
Kelas 9A – 9I	322	Kurikulum 13

B. Penyajian Data

Berdasarkan pengamatan dan observasi awal serta menurut guru yang mengajar bahwa siswa pada saat proses pembelajaran mempunyai nilai hasil ulangan harian IPS rendah dan media pembelajaran menggunakan media konvensional yaitu media papan tulis dan buku lks.

Peneliti dalam penajian data hasil belajar yang disajikan berbentuk *pretes* dan *postes* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, data tersebut dapat disajikan sebagai berikut:

⁶⁸ Dokumentasi profil SMP Negeri 1 Ambulu, 8 Mei 2024

1. Data Hasil *Pretes*

Data hasil *pretes* dilakukan pada kelas eksperimen adalah data *pretes* yang dilakukan di kelas VII H, sedangkan hasil *prestes* pada kelas kontrol adalah data yang dilakukan pada kelas VII J. Adapun penyajian data hasil *pretes* tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Data Hasil *Pretes* Kelas VII H/Eksperimen

NO	NAMA SISWA	Total
1	Adiel Aqila Rizqi	55
2	Agnes Rchyta Asfiyak	40
3	Ajeng Larasati	45
4	Alma Dwi Astutik	40
5	Andika Dwi Saputra	60
6	Aura Safira	30
7	Azzam Narendra Pratama	60
8	Cinta Nur Aini	50
9	Citra Gadis Amalia	55
10	Clara Miladiya Zahwa	35
11	Divu Yuan Amesta	45
12	Elma Tri Rahmawati	40
13	Faiz Aulia Dewi	50
14	Fatian Nizar Ardani	65
15	Fernando Putra Pratama	50
16	Frendy Eka Pranata	55
17	Izzan Luthfan Waldan Prasetyo	40
18	Moch. Farel Farensyah Syuyudi	45
19	Mohammad Berly Dwi A.	35
20	Muhammad Arka Agustian Pratama	45
21	Muhammad Alfiz Revano	40
22	Muhammad Nihel Yakta Fahmi	45
23	Muhammad Zulfikar Ali Satria	55
24	Nadine Sandar Renata	30
25	Nikita Ayu Prawesti	50
26	Puteri Adelia Candrawati	55
27	Risa Aulia Friandhana	50
28	Ruri Janitra Haji	25
29	Salsabilla Ananda	55
30	Sofi Novaisa Paramita	45
31	Tania Chandrasari	35
32	Vino Putra Kenedi	40

33	Yolanda Tannia Putri	40
34	Zahira Ozilia Firdaus	40
	Jumlah	1545
	Rata-Rata	45.44

Tabel 4.4
Data Hasil Pretes Kelas VII J/Kontrol

NO	NAMA SISWA	Total
1	Arifin Putra Setya Ramadhan	45
2	Ayustina Diva Permatasari	30
3	Azky Syifaul Ahadiyah	35
4	Bimo Noverdian Wibisono	30
5	Caleyvio Naufal Wibisana	50
6	Callysta Elora Calistyn	20
7	Candra Bayu Firmansyah	50
8	Cinta Berlian Sukma	40
9	Dwi Wahyu Aprilia Caesar	45
10	Eka Wahyu Safira	25
11	Fawwaz Rasya Nur Atif Purwa	35
12	Febriyan Maulana	30
13	Gabriella Kanza Yerisco Silue	40
14	Irma Puji Lestari	55
15	Jessy Putri Ratu Ayu	40
16	Juto Mediano	55
17	Kaliana Tantri Hasan	30
18	Karina Putri Syaharani	35
19	Khanza Lathifatul Yasmin	25
20	Muhammad Alfiansyah	35
21	Muhammad Irfan Darmawan	30
22	Muhammad Rayhan Bildan S	35
23	Muhammad Rubian Ariyanto	45
24	Nadya Nisadiva Nur Safira	25
25	Nesha Altha Funnisa	40
26	Raditya Sky Pratama Purwana	45
27	Reivan Dwi Prayoga	40
28	Rizki Aditya Saputra	15
29	Silvi Evelyn Juniar	45
30	Ukhti Ilma Safira	35
31	Viola Aswasita	25
32	Vynalia Dwi Novyta Sari	30
33	Wahyu Damarsyah	30
34	Widad Aidi Ramadana	30
	Jumlah	1220
	Rata-Rata	35,88

Berdasarkan tabel data hasil pretes diatas pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki rata-rata nilai yang berbeda. Pada kelas eksperimen rata-rata 45,44, sedangkan pada kelas kontrol rata-ratanya 35,88.

2. Data Hasil *Postes*

Data hasil *postes* dilakukan pada kelas eksperimen adalah data *postes* yang dilakukan di kelas VII H, sedangkan hasil *postes* pada kelas kontrol adalah data hasil *postes* yang dilakukan pada kelas VII J. Berikut ini disajikan data hasil *postes* pada kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.5
Data Hasil *Postes* Kelas VII H/Eksperimen

NO	NAMA SISWA	Total
1	Adiel Aqila Rizqi	90
2	Agnes Rchyta Asfiyak	100
3	Ajeng Larasati	95
4	Alma Dwi Astutik	90
5	Andika Dwi Saputra	95
6	Aura Safira	85
7	Azzam Narendra Pratama	85
8	Cinta Nur Aini	85
9	Citra Gadis Amalia	80
10	Clara Miladiya Zahwa	75
11	Divu Yuan Amesta	90
12	Elma Tri Rahmawati	85
13	Faiz Aulia Dewi	70
14	Fatian Nizar Ardani	70
15	Fernando Putra Pratama	85
16	Frendy Eka Pranata	80
17	Izzan Luthfan Waldan Prasetyo	90
18	Moch. Farel Farensyah Syuyudi	85
19	Mohammad Berly Dwi A.	100
20	Muhammad Arka Agustian Pratama	80
21	Muhammad Alfiz Revano	100

22	Muhammad Nihel Yakta Fahmi	75
23	Muhammad Zulfikar Ali Satria	80
24	Nadine Sandar Renata	70
25	Nikita Ayu Prawesti	80
26	Puteri Adelia Candrawati	75
27	Risa Aulia Friandhana	85
28	Ruri Janitra Haji	75
29	Salsabilla Ananda	80
30	Sofi Novaisa Paramita	100
31	Tania Chandrasari	90
32	Vino Putra Kenedi	85
33	Yolanda Tannia Putri	85
34	Zahira Ozilia Firdaus	90
	Jumlah	2885
	Rata-Rata	84.85

Tabel 4.6
Data Hasil Postes Kelas VII J/Kontrol

NO	NAMA SISWA	Total
1	Arifin Putra Setya Ramadhan	70
2	Ayustina Diva Permatasari	80
3	Azky Syifaul Ahadiyah	75
4	Bimo Noverdian Wibisono	70
5	Caleyvio Naufal Wibisana	75
6	Callysta Elora Calistyn	65
7	Candra Bayu Firmansyah	65
8	Cinta Berlian Sukma	65
9	Dwi Wahyu Aprilia Caesar	60
10	Eka Wahyu Safira	55
11	Fawwaz Rasya Nur Atif Purwa	70
12	Febriyan Maulana	65
13	Gabriella Kanza Yerisco Silue	50
14	Irma Puji Lestari	50
15	Jessy Putri Ratu Ayu	65
16	Juto Mediano	60
17	Kaliana Tantri Hasan	70
18	Karina Putri Syaharani	65
19	Khanza Lathifatul Yasmin	80
20	Muhammad Alfiansyah	60
21	Muhammad Irfan Darmawan	80
22	Muhammad Rayhan Bildan S	50
23	Muhammad Rubian Ariyanto	60

24	Nadya Nisadiva Nur Safira	50
25	Nesha Altha Funnisa	60
26	Raditya Sky Pratama Purwana	55
27	Reivan Dwi Prayoga	65
28	Rizki Aditya Saputra	55
29	Silvi Evelyn Juniar	60
30	Ukhti Ilma Safira	80
31	Viola Aswasita	70
32	Vynalia Dwi Novyta Sari	65
33	Wahyu Damarsyah	65
34	Widad Aidi Ramadana	70
Jumlah		2200
Rata-Rata		64.71

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

Analisis pada pengujian ini peneliti menggunakan aplikasi *SPSS IBM Windows Versi 26*. Analisis data penelitian ini menggunakan uji T yaitu analisis *Independent Sample T-Test*, analisis uji t dilakukan setelah kedua syarat terpenuhi yang artinya data berdistribusi normal dan homogen. Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti memenuhi syarat uji normalitas dan uji homogenitas, apakah data layak untuk memenuhi uji hipotesis. Data-data uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam variabel bebas dan terikat satu variabel yang mempunyai distribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas menggunakan aplikasi *SPSS Windows Versi 26* dengan uji statistic *kolmogorov-smirnov*.

Hasil pengujian data kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi *SPSS Windows Versi 26*. Dengan nilai signifikansi

> 0,05, maka dinyatakan data berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi < 0,05, maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.7
Perhitungan Uji Normalitas *One-sample Kolmogorov-Sminnov Tes*
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest kelas eksperimen 7H	.130	34	.154	.971	34	.483
	posttest kelas eksperimen 7H	.140	34	.088	.944	34	.082
	pretest kelas kontrol 7J	.141	34	.086	.968	34	.398
	posttest kelas kontrol 7J	.134	34	.128	.940	34	.062

Selanjutnya rekapitulasi hasil perhitungan uji normalitas pada *pretes* dan *postes* kelas kontrol maupun kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Uji Normalitas Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nilai	Kelas	Probabilitas	Signifikansi	Tingkat Hubungan
<i>Pretes</i>	Eksperimen	0,154	>0,05	Normal
	Kontrol	0,086		Normal
<i>Postes</i>	Eksperimen	0,088		Normal
	Kontrol	0,128		Normal

2. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan keputusan uji statistic. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan taraf sig pada

Lavene Statistic, jika nilai signifikansi atau $Sig < 0,05$ maka dikatakan bahwa varians data tidak sama (tidak homogen). Jika nilai signifikansi atau $Sig > 0,05$ maka dikatakan bahwa varians dari kelompok data adalah sama (homogen). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Perhitungan Uji Homogenitas *Test of Homogeneity of Varians*
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	.019	1	66	.892
Based on Median	.012	1	66	.913
Based on Median and with adjusted df	.012	1	65.946	.913
Based on trimmed mean	.020	1	66	.889

Hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui dengan nilai signifikansi 0,892 dari hasil perhitungan *postes* lebih besar dari 0,05 ($sig > 0.05$) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

3. Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan 2 sampel yang berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji T. Analisis uji T ini dilakukan setelah kedua syarat terpenuhi yaitu bahwa data tersebut berdistribusi normal dan homogen. Analisis uji T yang dilakukan untuk menjawab rumusan hipotesis nihil (H_0) yang diajukan peneliti yaitu : tidak ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS di kelas VII H di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024. Pengujian *Independent Sample T-test* dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan

IBM SPSS for Windows Versi 26 dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi atau nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai signifikansi atau nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ H_0 ditolak dan H_a diterima.

Adapun hasil uji *Independent Sample T test* dengan SPSS for Windows Ver 26 terhadap hasil belajar (*postes*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10
Hasil Uji T *Independent Sample 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	Equal variances assumed	.019	.892	9.476	66	.000	20.147	2.126	15.902	24.392
	Equal variances not assumed			9.476	65.961	.000	20.147	2.126	15.902	24.392

Berdasarkan uji yang diperoleh dari tabel diatas bahwa nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi karena objek ideal atau nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternative (H_a) diterima.

4. Uji Hipotesis

Berdasarkan penyajian data dan uji prasyarat analisis data, telah menunjukkan bahwa hasil uji t yang diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) yaitu 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi atau nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternative

(H_a) diterima artinya : ada pengaruh yang signifikan dengan menerapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII H di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024.

Dengan ditolaknya H₀ dan diterimanya H_a, maka penelitian ini membuktikan kebenaran hipotesis yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII H di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Ambulu yang terletak di Jl. Kota Blater No. 5, Langon, Ambulu, kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa sekolah menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Setelah melakukan penelitian, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024. Jika nilai signifikansi sig. (2-Tailed) lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) berarti nilai tersebut signifikan, dengan kata lain varians dari kedua kelompok berbeda, sebaliknya jika signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) berarti varians dari keduanya sama⁶⁹.

⁶⁹ Tim Penyusun, *Modul Praktikum Metode Riset* (Bandung: Universitas Widyatama, 2007), 20.

Hal ini ditunjukkan dengan dengan hasil analisis dengan pengajuan hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample T-test* yang aman diperoleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,000. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi atau nilai sig (*2-tailed*) < 0,05, sehingga hipotesis nol H_0 ditolak sehingga hipotesis alternative H_a diterima artinya ada pengaruh yang signifikansi antara media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII H di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024.

Pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dari hasil rata-rata pada data nilai *Postes* dan juga analisis uji T. Nilai rata-rata data *Postes* kelas eksperimen yaitu 84,85, sedangkan kelas kontrol 64,71. Perbedaan ini sangat terlihat pada aspek perhatian siswa saat diberikan media pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* pada kelas eksperimen.

Hal ini disebabkan pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* dapat membuat siswa tertarik dan dapat memahami materi dengan baik dan aktif dalam pembelajaran sehingga nilai yang didapatkan meningkat. Media *Crossword Puzzle* atau Teka-Teki silang merupakan suatu jenis permainan kata dengan template berbentuk segi empat, yang berisi kotak-kotak berwarna hitam dan putih secara mendatar (*horizontal*) dan menurun (*vertikal*). *Crossword Puzzle* atau teka teki silang dapat membantu peserta didik jika mengalami kesulitan pada saat memahami materi perubahan wujud benda dan membuat peserta didik menjadi bersemangat karena

media pembelajaran ini juga termasuk game edukasi yang melatih konsentrasi peserta didik.⁷⁰

Penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini dilakukan di kelas VII H sebagai kelas eksperimen. Pada penerapan media pembelajaran inovatif siswa diminta untuk mengerjakan soal *pretes* kemudian diberi perlakuan dengan menampilkan materi melalui media *Crossword Puzzle*.

Setelah menampilkan materi guru bertanya beberapa pertanyaan mengenai materi yang ditampilkan bertujuan agar siswa mengingat dan memahami materi yang telah disampaikan. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal *postes* yang telah disiapkan.

Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, maka dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Media pembelajaran yang lain seperti buku atau papan tulis hanya berfokus pada materi saja yang kurang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Media pembelajaran yang lain bukan berarti lebih buruk dibandingkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* melainkan baik juga, namun ada beberapa siswa yang masih tergolong rendah hasil belajarnya. Hal tersebut disebabkan karena factor diantaranya yaitu, kurang menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya focus siswa ketika hanya dijelaskan dengan guru,

⁷⁰ Dimas Candra Alfiansah, Pinka Amitra Tri Prasastri, Ita Yulistianasari, *Penggunaan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn Bader 03*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 8 Nomor 01, Juni 2023.

dan beberapa siswa cenderung bermain sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan guru sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan.

Hasil penelitian diatas didukung oleh penelitian Widiya 2022, Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Min 3 Aceh Besar. Masalah tersebut yaitu banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi dan rendahnya hasil belajar siswa. Selain dari itu pembelajaran kurang efektif ditandai dengan siswa kurang fokus dan tidak bergairah dalam mengikuti pembelajaran. Disebabkan karena media yang diterapkan masih bersifat monoton, media tersebut berupa gambar dan buku siswa teknik pengumpulan data melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan soal tes. 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.⁷¹

Dari pembahasan di atas disimpulkan bahwa penggunaan Media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII H. Hal ini dikarenakan pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada saat pembelajaran, siswa harus menjawab pertanyaan yang telah tersedia dan mengisi jawaban tersebut pada kotak-kotak yang tersedia, sehingga siswa tidak merasa bosan

⁷¹ Widiya, Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Min 3 Aceh Besar 2022

dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal itu juga berdampak pada hasil belajar siswa di kelas.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pengujian hipotesis penelitian ini maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII H di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan *Independent Sample T-test* diperoleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan atau nilai sig (*2-tailed*) < 0,000 sehingga diperoleh hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternative (H_a) diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII H di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024.

Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dianggap berhasil terhadap hasil belajar siswa karena media ini mudah diterapkan dan dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan isi dan materi pembelajaran kepada siswa dan dapat membuat siswa antusias dalam menerima materi pembelajaran. Dengan, penggunaan media *Crossword Puzzle* ini siswa akan merasa senang dan mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari pembahasan penelitian yang dikemukakan diatas, peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan referensi baru yang dapat menunjang proses belajar siswa sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik, meningkatkan kompetensi guru agar dapat mencapai kinerja yang lebih baik.
2. Bagi guru, khususnya guru mata pelajaran IPS dapat menggunakan media *Crossword Puzzle* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran terus menyenangkan, menarik, dan meningkatkan antusias belajar siswa,
3. Bagi peneliti, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan lingkup mata pelajaran dan materi yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson Lorin, *Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen* (Jakarta: Pustaka Belajar, 2017)
- Apriani Putri Heny, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi*, (Skripsi Universitas Jambi), 2020
- Alfiansah Candra Dimas, Prasastri Tri Amitra Pinka, Ita Yulistianasari, *Penggunaan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn Bader 03*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2023.
- Ashar Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Anggota IKAPI), 2021.
- Asnawir dan Usman Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pres, 2002
- B Zamzani Nur, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Sd Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa*, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar), 2018.
- Budiastuti Dyah, Bandur Agustinus, *Validitas dan reliabilitas penelitian* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018)
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. IV; Jakarta: Bulan Bintang, 2016)
- Departemen Agama RI, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan* (Jakarta: Sekretariat Ditjen Pendidikan Islam, 2006)
- et al Pagarra Hamzah, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022
- Fadilah Umul, *Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MIS Nata Kec. Palibelo Kab. Bima*, (Skripsi UIN Alaudin Makassar), 2021.
- Fatimah Umi L dan Alfath Khairuddin, "Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor", Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, 2019
- Fatimah, *Pengaruh Penerapan Media Permainan Crossword Puzzle Dengan Metode Tipe Buzz Group Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada*

Mata Pelajaran Fikih Kelas V Min 8 HSU” (Skripsi UIN Antasari Banjarmasin), 2022

Fibrila Neteria, Mulyadiprana Ahmad, Respati Resa, *Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru Di Sekolah Dasar*, Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2020

Gredler Bell E Margaret, *Learning and Instruction Theory into Practice*. Terjemahan Munandir (Jakarta: Rajawali, 1991)

Hamalik Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016)

Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2006)

Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)

Irawan Viona, *Pengaruh Media Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pembentukan Tanah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mandau*. (Skripsi UIN Sultan Sarif Kasim Riau), 2022.

Kristanto Andi, *Media Pembelajaran*, Penerbit Bintang Sutabaya Anggota IKAPI, 2016

Kurniasih Imas, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran: Untuk Peningkatan Profesionalisme Guru*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016)

Kadek Wirahyuni, *Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan ‘Balsem Plang’*. Arcaya Pustaka. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2020.

Linda Agustina Rahma dan Dewi Mustika, *Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengelolaan Koperasi Kelas X Iis 2 Di Sma Negeri 1 Driyorejo Gresik*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), 2016.

Mu“awanah, *Strategi Pembelajaran* (Cet. III; Kediri: Stain Kediri Press, 2018)

Malihah Siti, Jamaludin Ujang, *Analisis Media Pembelajaran Crossword Puzzle pada Materi Rantai Makanan Bagi Siswasekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 2023.

Mayasari Eka, *Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi (Analisis Soal, Indeks Kesukaran, Daya Pembeda Dan Fungsi Distractor)* Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 2023

- MC Parameswara, *Optimalisasi Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 2021
- Musyarofah, Ahmad Abdurrahman Ahmad, Suma Niki Nasobi, *Buku Dasar IPS*, (Sleman, Komojoyo Press (Anggota IKAPI)), 2021
- Nugraha Fahmi Moh, Hendrawan Budi, Anggi Suci Pratiwi, dkk, *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jawa barat, Edu Publisher, juli 2023)
- Nisak Raisatun, *Lebih dari 50 Game Kreatif Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press. 2011
- Nurillia Kurniawati, Sri Artati Waluyati, Ardiansyah Saputra, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII dengan Media Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 10 Palembang*, *Innovate: Journal Of Social Science Research*, 2023.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011)
- Putri Amelia Wulandari, Salsabila Anastasia Annisa, Cahyani Karina, Tsani Shofiah Nurazizah, Zakiah Ulfiah, *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*, *Journal on Education*, 2023.
- Qodar Abd Mas'ud, *Kamus Ilmiah Populer* (Cet. II; Jakarta: Bulan Bintang, 2019)
- Rahayu Sri, *Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Kelas XI Pemasaran Smk Negeri 1 Jombang*, *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn)*, 2018.
- S Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990)
- Sahir Hafni Syafrida, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta :Penerbit Kbm Indonesia), 2021
- Sanaky, AH Hujair, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Kaubaka Dipantara Trianto, 2011.
- Sanjaya Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta Prenadamedia Group, 2012.
- Septi Nurfadillah dan 4 A Pendidikan guru sekolah dasar, *Media Pembelajaran* (CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021).
- Slamet Widodo dkk, *Buku Ajar Metode Penelitian* (Pangkalpinang, Science Techno Direct), 2023.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*(Bandung : Alfabeta, 2017.
- Sukmadinata Syaodih Nana, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Rosda Karya, 2020)
- Suryabarata Sumadi, *Metodologi Penelitian* (Cet. XXIV; Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2013
- Sutomo Moh, “*Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, (Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2022)
- Tri Nola Mulfiani, Ismet Syahrul, *Efektivitas Permainan Teka Teki Silang Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca*, Jurnal Pendidikan Tambusa, 2020
- Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group), 2011.
- Triwiyanto Teguh, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta, Bumi Aksara), 2014.
- Wardani Ayu Mitha, Dewi Sandra Lita Anggra, Andjariani Wahyu Endang, *Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD*, Jurnal Ilmu sosial dan Pendidikan, 2023
- Widiya, *Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 3 Aceh Besar*, (Skripsi UIN Ar-Raniry), 2021.

*Lampiran 1***MATRIK PENELITIAN**

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> 2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> a. Pengaruh media pembelajarn <i>Crossword Puzzle</i> b. Hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> a. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i> b. Nilai siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan penelitian menggunakan kuantitatif 2. Jenis penelitian Quasi Eksperimen 3. Setting penelitian <ol style="list-style-type: none"> a. Subjek penelitian b. Tempat penelitian c. Waktu penelitian 4. Populasi dan sampel 5. Teknik dan instrument pengumpulan data <ol style="list-style-type: none"> a. Dokumentasi b. Pretes dan postes 6. Uji prasarat instrument <ol style="list-style-type: none"> a. Uji validitas b. Uji reabilitas 7. Teknik analisis data <ol style="list-style-type: none"> a. Menggunakan uji T 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adakah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024

*Lampiran 2***MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA****IPS SMP KELAS VII****KELAS EKSPERIMEN****A. IDENTITAS MODUL**

Penyusun	: Ayu Tinta Nova
Instansi	: SMP Negeri 1 Ambulu
Tahun Penyusun	: 2023/2024
Jenjang Sekolah	: VII
Mata Pelajaran	: IPS
Fase	: D
Kelas/Semester	: 7/1
BAB	: Keberagaman Lingkungan Sekitar
Topik	: Berkenalan dengan Masyarakat
Alokasi Waktu	: 3JP x 40 Menit
Jumlah Pertemuan	: 1 Pertemuan
Jumlah Siswa yang disarankan	: 25-34 Siswa

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir fase D, Peserta didik mampu menganalisis pengertian interaksi sosial dan menguraikan bentuk-bentuk interaksi sosial, serta mampu memberikan contoh interaksi sosial yang ada di lingkungan sekitarnya.

C. KOMPETENSI AWAL

Sebelum mempelajari topik ini peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengumpulkan informasi dari sumber manapun terkait dengan pengertian interaksi sosial, bentuk-bentuk interaksi sosial dan contoh dari interaksi sosial

D. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Berkebhinekaan: siswa mempertahankan jati diri bangsa yaitu budaya luhur, kearifan lokal dan identitasnya serta mempunyai pemikiran yang terbuka untuk berinteraksi dengan budaya yang berbeda.
2. Gotong Royong: siswa berkolaborasi, peduli dan berbagi untuk menuntaskan tugas yang diberikan guru.
3. Bernalar Kritis: siswa menelaah informasi, mengevaluasi, menyimpulkan dan membuat gagasan/solusi.
4. Mandiri: siswa mampu mengembangkkn kemampuan individu

E. SARANA DAN PRASARANA

Sumber Belajar :

1. Kemendikbud, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan
2. Gambar contoh interaksi sosial
3. Media *Crossword Puzzle*
4. Laptop, LCD
5. Sumber belajar lain yang relevan

F. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler

G. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran STAD adalah strategi pembelajaran kooperatif dimana siswa dengan gender, etnis, dan kemampuan akademik tertentu dibagi kedalam beberapa kelompok kecil dengan kemampuan akademik yang berbeda beda agar saling bekerja sama.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menjelaskan Pengertian Interaksi Sosial.
2. Peserta didik mampu menguraikan Bentuk Dari Interaksi Sosial.
3. Peserta didik mampu mengidentifikasi Syarat Terjadinya Interaksi Sosial.
4. Peserta didik mampu memberi contoh interaksi sosial yang ada di sekitar lingkungannya

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Setelah mendapatkan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat lebih memahami tentang apa itu interaksi sosial, bentuk interaksi sosial dan contoh interaksi sosial, serta syarat terjadinya interaksi sosial. Peserta didik juga di harapkan dapat mengaplikasikannya di dalam kehidupan bermasyarakat tentang bagaimana berinteraksi yang baik dengan orang lain.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang dimaksud dengan interaksi sosial?
2. Apa saja syarat dari adanya interaksi sosial?
3. Apa perbedaan dari kontak sosial dan komunikasi sosial?
4. Apa saja bentuk-bentuk dari interaksi sosial?
5. Apa perbedaan dari asimilasi dan akulturasi?

D. RENCANA DIFERENSIASI

Diferensiasi Produk

Diferensiasi produk dengan dua hal yaitu memberikan masalah kepada siswa dan menyuruh siswa menyelesaikannya secara berkelompok berdasarkan kesiapan belajar mereka dengan kategori sebagai berikut :

1. **Minat Berbicara** : peserta didik dengan keberaniannya mengekspresikan ide-ide yang dimilikinya dan kepercayaan yang tinggi mempresentasikan hasil dari diskusinya mengenai pengertian serta contoh dari bentuk-bentuk interaksi sosial.
2. **Minat Menulis** : peserta didik dengan segala kreatifitasnya menulis hasil dari diskusinya dengan gaya penulisan bebas sesuai dengan apa yang mereka inginkan.
3. **Seluruh Peserta Didik** : peserta didik mampu mengumpulkan segala informasi secara detail tentang interaksi sosial.

E. INTEGRASI DENGAN PEMBELAJARAN SOSIAL EMOSIONAL

1. Kesadaran diri – pengelolaan emosi terdapat pada pengenalan tentang emosi, pikiran, dan value diri.

2. Manajemen diri – pengelolaan emosi terdapat pada keinginan dan kemampuan dalam memilih minat yang dikuasai.
3. Pembuatan keputusan bertanggung jawab – kemampuan yang berkaitan dengan pembuatan keputusan konstruktif dan bertindak sesuai etis norma sosial.
4. Keterampilan berhubungan sosial – daya lenting (resiliensi) pada saat memberi apresiasi kepada kelompok yang berkinerja baik untuk membangun rasa percaya diri dan memotivasi peserta didik agar lebih giat mengerjakan tugas-tugas selanjutnya.

F. MATERI PEMBELAJARAN

1. Berkenalan dengan Masyarakat

a) Pengertian interaksi sosial

Secara umum interaksi sosial merupakan suatu proses dalam bertindak dan bereaksi dengan keberadaan orang-orang yang berada di sekitar kita. Singkatnya interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.

b) Syarat interaksi sosial

- Kontak sosial : keterlibatan antara seseorang dengan individu lain atau antar kelompok. Kontak sosial dibagi menjadi dua yaitu kontak sosial langsung atau primer (face to face) dan kontak sosial tidak langsung atau sekunder.
- Komunikasi sosial : suatu proses dalam menyampaikan pesan dan penyampai pesan kepada penerima pesan.

c) Bentuk-bentuk interaksi sosial

1) Interaksi sosial asosiatif (persatuan)

- Kerjasama : bentuk interaksi yang utama dari suatu proses interaksi sosial asosiatif, karena dilakukan untuk memenuhi suatu kepentingan atau kebutuhan bersama-sama. Contohnya gotong royong membersihkan komplek
- Akomodasi : suatu proses seorang individu atau kelompok dalam tahap penyesuaian akibat pertentangan yang terjadi sebelum akomodasi dalam rangka mengatasi ketegangan. Contohnya si A punya masalah dengan B dan tidak bisa menyelesaikan sendiri maka membutuhkan C untuk menjadi penengah
- Asimilasi : pembaruan dari dua kebudayaan yang disertai dengan suatu ciri khas kebudayaan asli yang hilang dan menghasilkan

kebudayaan baru. Contohnya bahasa serapan (perpaduan antara bahasa Indonesia dengan bahasa asing).

- Akulturasi : percampuran kebudayaan tanpa menghilangkan budaya asli. Contohnya masjid cheng ho jember (percampuran budaya konghucu (cina) dan islam).
- 2) Interaksi sosial disosiatif (perpecahan)
- Persaingan atau kompetisi merupakan interaksi yang bersifat negatif. Contohnya persaingan antara pengusaha satu dengan yang lain.
 - Kontravensi adalah suatu proses sosial yang terjadi di dalam persaingan dan pertentangan atau konflik.
 - Pertentangan atau konflik sering terjadi dan disertai dengan berbagai ancaman dan kekerasan.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Sintaks Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
Pendahuluan			
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam • Guru memulai pembelajaran dengan berdoa • Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Guru menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran dengan bertanya “Sudah siapkah belajar hari ini?” 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran • Peserta didik menyatakan kehadiran • Peserta didik memungut sampah yang ada di sekitarnya • Peserta didik menyatakan kesiapan dalam proses pembelajaran 	10 Menit

Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mencontohkan interaksi sosial itu seperti apa. Bisa melalui gambar atau visual (contoh yang langsung di praktikkan). • Guru mengaitkan materi pembelajaran hari ini dengan materi pembelajaran kemarin yang berguna untuk merivew atau mengingatkan peserta didik tentang materi pada pertemuan sebelumnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca, mengingat dan menelaah dengan baik penjelasan yang telah diberikan guru agar bisa menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan guru 	
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyajikan tujuan dan aspek penilaian pada pembelajaran yang akan dilakukan. • Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca tujuan dan aspek penilaian yang disajikan oleh guru. • Peserta didik memperhatikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari yang disampaikan oleh guru. 	
Kegiatan Inti			
Fase 1 : Menyajikan informasi atau materi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara umum dan khusus. Serta memotivasi siswa mengenai topic atau materi ajar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan dan mengamati apa yang disampaikan oleh guru 	
Fase 2 : Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan informasi kepada siswa terkait materi yang diajarkan. 	Peserta didik mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru	

kelompok belajar			100 Menit
Fase 3 : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar 	Siswa mendengarkan arahan dari guru dan melaksanakan perintah guru untuk membentuk kelompok belajar	
Fase 4 : Membimbing kelompok dalam bekerja dan belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan berbentuk media <i>Crossword Puzzle</i> • Guru memberikan waktu kepada siswa untuk melakukan presentasi terhadap tugas yang telah diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya kepada guru terkait materi atau tugas yang belum dimengerti • Peserta didik melakukan presentasi yang hasil tugas yang telah mereka kerjakan 	
Fase 5 : Mengevaluasi presentasi dan memberikan penghargaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan evaluasi dengan memberikan beberapa kuis kepada siswa • Guru memberikan penghargaan terhadap siswa yang menjawab kuis yang telah diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab kuis-kuis yang telah diberikan oleh guru • Siswa menerima penghargaan atas prestasi yang telah dicapainya 	
Penutup			

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memfasilitasi peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami • Guru membimbing peserta didik membuat kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan • Guru membimbing peserta didik merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya mengenai materi yang belum dipahami • Peserta didik dan guru membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari • Peserta didik bersama dengan guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan 	10 Menit
--	---	--	----------

H. ASSESMEN

Jenis Asesmen	Assessment as Learning	Assessment for Learning
		Penilaian diri (<i>self assesment</i>) dan penilaian antarteman (<i>peer assesment</i>)
Teknik Penilaian	Observasi	Observasi dan postes

Jember 14 Mei 2024

Guru Mapel IPS



Dra. Tutik Fariani
NIP. 196605091986022003

Penyusun



Ayu Tinta Nova
NIM 205101090006

LAMPIRAN

a. Media pembelajaran *Crossword Puzzle*

1. Petunjuk menggunakan Media *Crossword Puzzle*

- a. Guru membuka pertemuan dengan salam dan berdoa.
- b. Guru melakukan presensi.
- c. Guru memberikan apersepsi berkaitan dengan materi IPS yaitu materi interaksi sosial.
- d. Guru mencurahkan gagasan (brainstorming) beberapa istilah atau nama nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah disusaiakan.
- e. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- f. Guru menjelaskan menggunakan media *Crossword Puzzle* dengan mengisi sesuai pertanyaan pada nomer kolom soal menurun atau mendatar.
- g. Guru menyampaikan teka-teki silang sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang ada dapat
- h. Guru meminta siswa untuk mengerjakan secara berkelompok.
- i. Siswa menyajikan hasil kerja kelompok didepan kelas dan kelompok yang lain memberikan tanggapan.

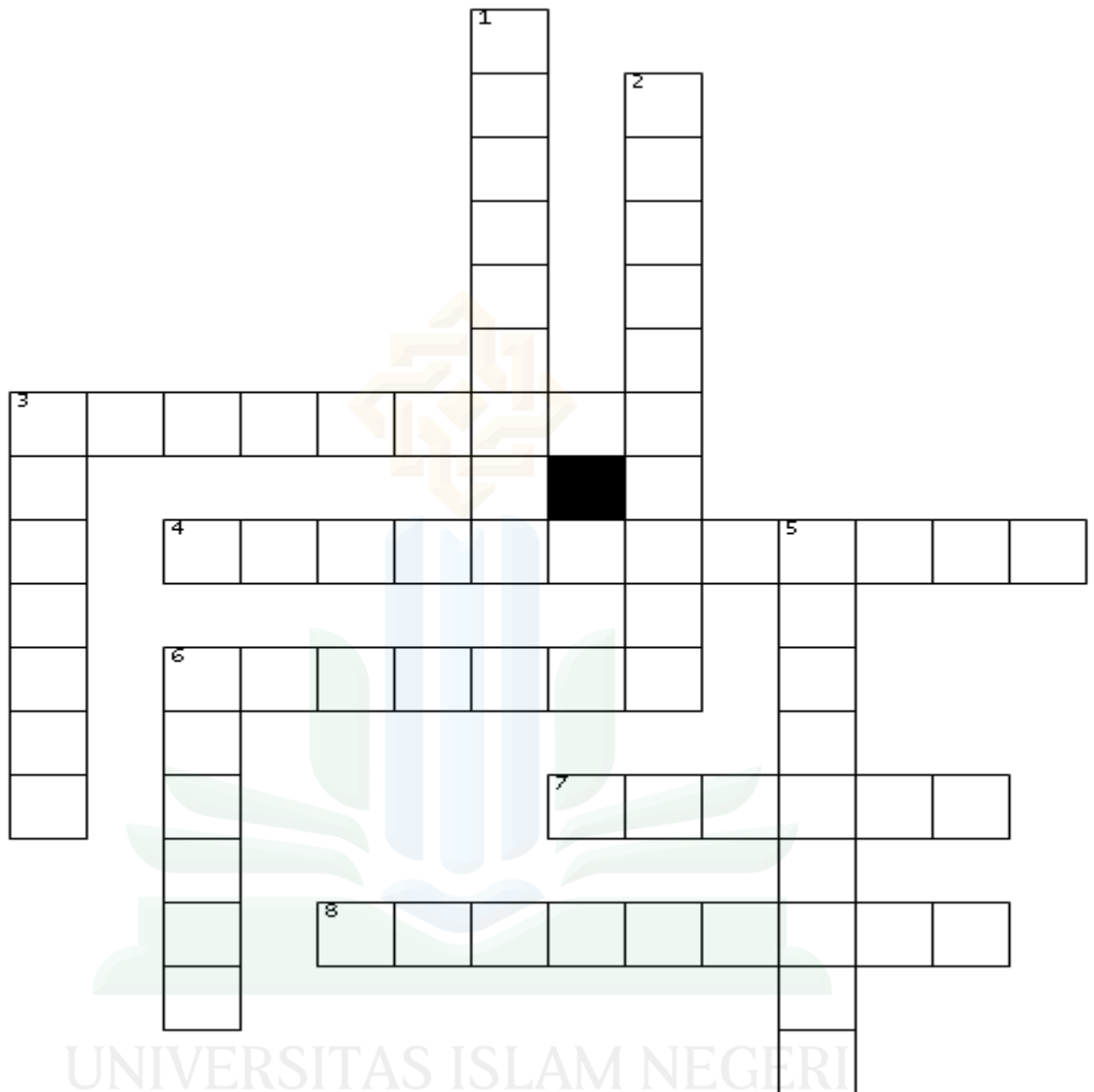
Soal

MENDATAR

3. Upaya pemerintah untuk meratakan penduduknya termasuk hubungan sosial dari dimensi
4. Hubungan yang terjadi antar individu yang tidak ada hubungan darah atau ikatan keluarga yang sangat akrab disebut
6. Bergabungnya beberapa partai politik untuk menangani suara dalam perebutan kursi disebut
7. Interaksi sosial pasti terjadi dalam kehidupan mamsyarakat karena manusia merupakan makhluk
8. Konflik umumnya terjadi karena adanya

MENURUN

1. Interaksi sosial yang asosiatif berbentuk koperasi dan
2. Syarat terjadinya interaksi sosial yaitu adanya kontak dan
3. Proses interaksi sosial merupakan salah satu bentuk hubungan social yang bersifat
5. Perkawinan campuran lebih memudahkan terjadinya
6. Konflik diselesaikan dengan paksaan dari pihak yang berkuasa dinamakan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Lampiran 3***MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023****IPS SMP KELAS VII****KELAS KONTROL****A. IDENTITAS MODUL**

Penyusun	: Ayu Tinta Nova
Instansi	: SMP Negeri 1 Ambulu
Tahun Penyusun	: 2023/2024
Jenjang Sekolah	: VII
Mata Pelajaran	: IPS
Fase	: D
Kelas/Semester	: 7/1
BAB	: Keberagaman Lingkungan Sekitar
Topik	: Berkenalan dengan Masyarakat
Alokasi Waktu	: 3JP x 40 Menit
Jumlah Pertemuan	: 1 Pertemuan
Jumlah Siswa yang disarankan	: 25-34 Siswa

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir fase D, Peserta didik mampu menganalisis pengertian interaksi sosial dan menguraikan bentuk-bentuk interaksi sosial, serta mampu memberikan contoh interaksi sosial yang ada di lingkungan sekitarnya.

C. KOMPETENSI AWAL

Sebelum mempelajari topik ini peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengumpulkan informasi dari sumber manapun terkait dengan pengertian interaksi sosial, bentuk-bentuk interaksi sosial dan contoh dari interaksi sosial

D. PROFIL PELAJAR PANCASILA

5. Berkebhinekaan: siswa mempertahankan jati diri bangsa yaitu budaya luhur, kearifan lokal dan identitasnya serta mempunyai pemikiran yang terbuka untuk berinteraksi dengan budaya yang berbeda.
6. Gotong Royong: siswa berkolaborasi, peduli dan berbagi untuk menuntaskan tugas yang diberikan guru.
7. Bernalar Kritis: siswa menelaah informasi, mengevaluasi, menyimpulkan dan membuat gagasan/solusi.
8. Mandiri: siswa mampu mengembangkkn kemampuan individu

E. SARANA DAN PRASARANA

Sumber Belajar :

6. Kemendikbud, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan
7. Laptop, LCD, PC.
8. Sumber belajar lain yang relevan

F. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler

G. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran konvensional, pada pembelajaran guru dan siswa sama-sama bekerja secara aktif. Guru menyajikan materi, siswa mendengarkan dan mencatat. Serta guru juga memberikan latihan-latihan sosial

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menjelaskan Pengertian Interaksi Sosial.
2. Peserta didik mampu menguraikan Bentuk Dari Interaksi Sosial.
3. Peserta didik mampu mengidentifikasi Syarat Terjadinya Interaksi Sosial.
4. Peserta didik mampu memberi contoh interaksi sosial yang ada di sekitar lingkungannya

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Setelah mendapatkan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat lebih memahami tentang apa itu interaksi sosial, bentuk interaksi sosial dan contoh interaksi sosial, serta syarat terjadinya interaksi sosial. Peserta didik juga diharapkan dapat mengaplikasikannya di dalam kehidupan bermasyarakat tentang bagaimana berinteraksi yang baik dengan orang lain.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang dimaksud dengan interaksi sosial?
2. Apa saja syarat dari adanya interaksi sosial?
3. Apa perbedaan dari kontak sosial dan komunikasi sosial?
4. Apa saja bentuk-bentuk dari interaksi sosial?
5. Apa perbedaan dari asimilasi dan akulturasi?

D. RENCANA DIFERENSIASI

Diferensiasi Produk

Diferensiasi proses dengan melakukan tanya jawab dan diskusi berdasarkan kesiapan belajar mereka dengan kategori sebagai berikut:

1. **Peserta Didik dengan Kesiapan Belajar Tinggi:** peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan tanpa melihat sumber belajar apapun dan bertanya lebih mendalam terkait materi yang diajarkan
2. **Peserta Didik dengan Kesiapan Belajar Sedang:** peserta didik mampu merespon beberapa pertanyaan dengan baik
3. **Seluruh Peserta Didik:** Melalui tanya jawab dan diskusi, peserta didik mampu mengidentifikasi pembabakan sejarah menurut ilmu geologi serta mampu menganalisis dampak pencemaran lingkungan

E. INTEGRASI DENGAN PEMBELAJARAN SOSIAL EMOSIONAL

1. Kesadaran diri – pengelolaan emosi terdapat pada pengenalan tentang emosi, pikiran, dan value diri.

2. Manajemen diri – pengelolaan emosi terdapat pada keinginan dan kemampuan dalam memilih minat yang dikuasai
3. Pembuatan keputusan bertanggung jawab – kemampuan yang berkaitan dengan pembuatan keputusan konstruktif dan bertindak sesuai etis norma sosial

F. MATERI PEMBELAJARAN

1. Berkenalan dengan Masyarakat

a) Pengertian interaksi sosial

Secara umum interaksi sosial merupakan suatu proses dalam bertindak dan bereaksi dengan keberadaan orang-orang yang berada di sekitar kita. Singkatnya interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.

b) Syarat interaksi sosial

- Kontak sosial : keterlibatan antara seseorang dengan individu lain atau antar kelompok. Kontak sosial dibagi menjadi dua yaitu kontak sosial langsung atau primer (face to face) dan kontak sosial tidak langsung atau sekunder.
- Komunikasi sosial : suatu proses dalam menyampaikan pesan dan penyampai pesan kepada penerima pesan.

c) Bentuk-bentuk interaksi sosial

1) Interaksi sosial asosiatif (persatuan)

- Kerjasama : bentuk interaksi yang utama dari suatu proses interaksi sosial asosiatif, karena dilakukan untuk memenuhi suatu kepentingan atau kebutuhan bersama-sama. Contohnya gotong royong membersihkan komplek
- Akomodasi : suatu proses seorang individu atau kelompok dalam tahap penyesuaian akibat pertentangan yang terjadi sebelum akomodasi dalam rangka mengatasi ketegangan. Contohnya si A punya masalah dengan B dan tidak bisa menyelesaikan sendiri maka membutuhkan C untuk menjadi penengah
- Asimilasi : pembaruan dari dua kebudayaan yang disertai dengan suatu ciri khas kebudayaan asli yang hilang dan menghasilkan kebudayaan baru. Contohnya bahasa serapan (perpaduan antara bahasa Indonesia dengan bahasa asing).

- Akulturasi : percampuran kebudayaan tanpa menghilangkan budaya asli. Contohnya masjid cheng ho jember (percampuran budaya konghucu (cina) dan islam).
- 2) Interaksi sosial disosiatif (perpecahan)
- Persaingan atau kompetisi merupakan interaksi yang bersifat negatif. Contohnya persaingan antara pengusaha satu dengan yang lain.
 - Kontravensi adalah suatu proses sosial yang terjadi di dalam persaingan dan pertentangan atau konflik.
 - Pertentangan atau konflik sering terjadi dan disertai dengan berbagai ancaman dan kekerasan.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Sintaks Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
Pendahuluan			
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam • Guru memulai pembelajaran dengan berdoa • Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Guru menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran dengan bertanya “Sudah siapkah belajar hari ini?” 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran • Peserta didik menyatakan kehadiran • Peserta didik memungut sampah yang ada di sekitarnya • Peserta didik menyatakan kesiapan dalam proses pembelajaran 	20 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan ilustrasi terkait kehidupan pada 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca, mengingat dan menelaah dengan 	

Apersepsi	<p>masa praaksara itu seperti apa. Bisa melalui gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengaitkan materi pembelajaran hari ini dengan materi pembelajaran kemarin yang berguna untuk merivew atau mengingatkan peserta didik tentang materi pada pertemuan sebelumnya. 	<p>baik penjelasan yang telah diberikan guru agar bisa menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan guru</p>	
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyajikan tujuan dan aspek penilaian pada pembelajaran yang akan dilakukan. • Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca tujuan dan aspek penilaian yang disajikan oleh guru. • Peserta didik memperhatikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari yang disampaikan oleh guru. 	
Kegiatan Inti			
Fase 1 : Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan dengan baik 	
Fase 2 : Menyajikan informasi atau materi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyajikan informasi atau materi kepada peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan dan mengamati apa yang disampaikan oleh guru, serta 	

		mencatat apa yang perlu dicatat dan dirasa penting	90 Menit
Fase 3 : Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengecek pemahaman peserta didik dengan memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab semua pertanyaan yang diberikan oleh guru 	
Fase 4 : Latihan lanjutan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas tambahan untuk dikerjakan dirumah 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengerjakan tugas tambahan yang diberikan oleh guru 	
Penutup			
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memfasilitasi peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami Guru membimbing peserta didik membuat kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan Guru membimbing peserta didik merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik bertanya mengenai materi yang belum dipahami Peserta didik dan guru membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari Peserta didik bersama dengan guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan 	10 Menit

H. ASSESMEN

	Assessment as Learning	Assessment for Learning
Jenis Asesmen	Penilaian diri (<i>self assesment</i>) dan penilaian antarteman (<i>peer assesment</i>)	Penugasan dan Presentasi
Teknik Penilaian	Observasi	Observasi dan Postes

Jember, 14 Mei 2024

Guru Mapel IPS



Yanick Tabriani, S.Pd
NIP. 196602042007012017

Penyusun



Ayu Tinta Nova
NIM 205101090006



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4**Kisi-Kisi Soal Ilmu Pengetahuan Sosial****Materi Berkenalan Dengan Masyarakat**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Ambulu

Mata Pelajaran : IPS

Sub Pokok Bahasan : Interaksi Sosial

Kelas : VII

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Indikator Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik mampu menjelaskan proses interaksi sosial berdasarkan karakteristik ruang	Interaksi Sosial	Siswa menjelaskan pengertian interaksi sosial	C1	1, 2, 3, 17
		Siswa memberi contoh interaksi sosial	C2	5, 6, 7
		Siswa menguraikan syarat interaksi sosial	C2	15, 16, 19
		Siswa memberi contoh syarat interaksi sosial	C2	20
		Siswa mengklasifikasikan bentuk interaksi sosial asosiatif (proses sosial asosiatif)	C2	8, 13, 14, 18, 24, 25
		Siswa mengklasifikasikan bentuk interaksi sosial disosiatif (proses sosial disosiatif)	C2	9, 10, 11, 12, 21, 22, 23

*Lampiran 5***SOAL PRE TEST DAN POS TEST**

Nama :

No Absen :

Kelas :

Pilihan Ganda

Berikan tanda silang (X) Pada huruf a, b, c dan d pada jawaban yang benar!

1. Interaksi sosial adalah suatu proses dimana terjadi kontak sosial saling mempengaruhi. Yang paling penting dalam interaksi sosial itu adalah....
 - a. Berkaitan dengan untung/rugi.
 - b. Saling mengalah
 - c. Saling terikat
 - d. Bersifat timbal balik**
2. Pertandingan sepak bola antara dua kesebelasan menunjukkan bentuk hubungan sosial...
 - a. Kelompok dengan individu
 - b. Individu dengan individu
 - c. Kelompok dengan kelompok**
 - d. Individu dengan kelompok
3. Pengertian interaksi sosial adalah...
 - a. Pengawasan terhadap perilaku masyarakat
 - b. Kerjasama antar manusia
 - c. Hubungan timbal balik antar manusia**
 - d. Perilaku keseharian manusia
4. Syarat terjadinya hubungan sosial adalah komunikasi karena seseorang dapat...
 - a. Menimbulkan pertentangan
 - b. Menimbulkan hubungan romatis
 - c. Memberikan dorongan emosional
 - d. Menimbulkan saling pengertian**

Untuk nomor 5-7 perhatikan pernyataan berikut!

 - 1) Putri sedang asik membacabuku bertemakan motivasi
 - 2) Raffa dan firdaus sedang berdiskusi masalah pemilihan umum
 - 3) Rahardian sedang membuat rencana kegiatan untuk pekan depan

- 4) Asni menampakan presentasi makalah sosiologi dihadapan teman-teman sekelasnya
- 5) Dua kelompok siswa dari kelas VII A dan VII B sedang terlibat debat pro kontra
5. Interaksi antar individu ditunjukkan oleh nomor.....
 - a. 1
 - b. 2**
 - c. 3
 - d. 4
6. Interaksi antara individu dan kelompok ditunjukkan nomor.....
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4**
 - d. 5
7. Interaksi antar kelompok ditunjukkan oleh nomor.....
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5**
8. Suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan disebut.....
 - a. Mediasi
 - b. Akomodasi**
 - c. Kompromi
 - d. Arbitrasi
9. Berikut ini merupakan proses disosiatif yaitu.....
 - a. Kontravensi dan persaingan**
 - b. Kerjasama dan akomodasi
 - c. Kerjasama dan persaingan
 - d. Kerjasama dan kontravensi
10. Faktor penyebab konflik berikut yang berkaitan dengan terganggunya keseimbangan sistem sosial adalah...
 - a. Perubahan yang terlalu cepat
 - b. Perbedaan kebudayaan
 - c. Perbedaaan kepentingan**
 - d. Dekadensi moral
11. Pertentangan antara dua orang adalah pertentangan....
 - a. Pribadi**
 - b. Rasial
 - c. Ekonomi

- d. Politik
12. Berikut ini yang **bukan** merupakan contoh dari kontravensi adalah....
- Provokasi
 - Intimidasi
 - Berkhianat
 - Memfitnah**
13. Masuknya kisah Ramayana dan Mahabarata dari kebudayaan india dalam cerita wayang di Indonesia adalah contoh tejadinya.....
- Akomodasi
 - Asimilasi**
 - Akulturasi
 - Sosialisasi
14. Perhatikan contoh bentuk interaksi sosial berikut ini!
- Mediasi
 - Kompromi
 - Kontravensi
 - Koersi
 - Konflik
- Yang termasuk proses sosial asosiatif terdapat pada nomor....
- 1, 2, dan 3
 - 1, 2, dan 4**
 - 2,3, dan 4
 - 3, 4, dan 5
15. Agar interaksi dapat berlangsung dibutuhkan dua syarat yaitu...
- Adanya kontak sosial dan komunikasi**
 - Adanya individu dengan individu
 - Antara individu dengan kelompok
 - Antara kelompok dengan kelompok
16. Seorang warga Negara Eropa berjabat tangan dengan orang Indonesia, tetapi mereka tidak dapat berkomunikasi karena bahasanya berbeda. Hal ini merupakan contoh...
- Interaksi sosial
 - Kontak sosial**
 - Komunikasi sosial
 - Konflik sosial
17. Ani dan Tedi sedang membahas hasil penelitiannya di laboratorium, interaksi tersebut merupakan interaksi.....
- Kelompok dengan kelompok

- b. Kelompok dengan individu
- c. Individu dengan kelompok
- d. Individu dengan individu**

18. Perhatikan data berikut!

- 1) Kerjasama
- 2) Kompetisi
- 3) Asimilasi
- 4) Akomodasi
- 5) Konflik

Berdasarkan data-data tersebut yang termasuk proses sosial asiosiatif adalah pada nomor....

- a. (1), (2), dan (3)
- b. (1), (3), dan (4)**
- c. (2), (3), dan (5)
- d. (3), (4), dan (5)

19. Perhatikan pernyataan berikut!

- (1) Jumlah pelaku dua orang atau lebih
- (2) Berlangsung secara timbal balik
- (3) Berkomunikasi dengan simbol-simbol yang disepakati
- (4) Adanya tujuan tertentu

Pernyataan tersebut merupakan... interaksi.

- a. Ciri**
- b. Pengertian
- c. Proses
- d. Syarat

20. Berikut ini yang termasuk tindakan dari kontak sosial primer adalah

- a. Ibu sedang melihat-lihat baju di toko *online* melalui *smartphone*
- b. Rita menulis sebuah artikel untuk sebuah majalah
- c. Lina berdiskusi dengan ayahnya tentang perkembangan teknologi komputer**
- d. Arimbi menulis surat untuk sahabat penanya di luar negeri.

21. Pertentangan antarkelompok *supporter* bola merupakan fenomena sosial yang termasuk interaksi disosiatif, yaitu....

- a. Ajudikasi
- b. Kerjasama
- c. Konflik**
- d. Konsiliasi

22. Pengertian kontravensi yaitu proses.....
- Bersatunya berbagai unsur dalam masyarakat
 - Pengenalan nilai dan norma
 - Sosial yang berada di antara persaingan dan pertentangan**
 - Masuknya budaya asing tanpa menghilangkan budaya asli
23. Perlombaan kebersihan antarkelas adalah contoh dari...
- Kerjasama
 - Pertikaian
 - Konflik
 - Persaingan**
24. Kerjasama antara dua perusahaan dalam proyek pengeboran minyak dinamakan...
- Joint venture*
 - Koalisi
 - Bargaining*
 - Kerukunan
25. Pemerintah Indonesia melakukan impor beras dari Thailand yang ditukar dengan pesawat terbang produksi Indonesia..
- Bargaining*
 - Kooptasi
 - Joint venture*
 - Koalisi

Lampiran 7

Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.881	25

Lampiran 8**Hasil Taraf Kesukaran****Statistics**

	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	so al.	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
N Valid	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	.71	.65	.59	.65	.59	.68	.62	.82	.56	.74	.68	.71	.71	.71	.71	.68	.68	.76	.53	.71	.71	.71	.71	.74	.68

Lampiran 9

Uji Daya Pembeda

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal.1	16.26	31.413	.814	.867
soal.2	16.32	33.135	.444	.877
soal.3	16.38	33.274	.403	.878
soal.4	16.32	31.801	.697	.870
soal.5	16.38	33.516	.360	.880
soal.6	16.29	32.517	.573	.874
soal.7	16.35	34.660	.163	.885
soal.8	16.15	34.614	.238	.882
soal.9	16.41	32.856	.474	.876
soal.10	16.24	33.398	.435	.878
soal.11	16.29	32.275	.620	.873
soal.12	16.26	34.201	.265	.882
soal.13	16.26	31.898	.715	.870
soal.14	16.26	32.867	.522	.875
soal.15	16.26	35.655	-.004	.888
soal.16	16.29	33.123	.457	.877
soal.17	16.29	33.608	.366	.879
soal.18	16.21	33.502	.433	.878
soal.19	16.44	32.981	.448	.877
soal.20	16.26	33.170	.462	.877
soal.21	16.26	34.867	.140	.885
soal.22	16.26	32.019	.691	.871
soal.23	16.26	31.413	.814	.867
soal.24	16.24	33.882	.339	.880
soal.25	16.29	33.365	.411	.878

*Lampiran 10***SOAL PRE TEST DAN POS TEST**

Nama :

No Absen :

Kelas :

Pilihan Ganda

Berikan tanda silang (X) Pada huruf a, b, c dan d pada jawaban yang benar!

1. Interaksi sosial adalah suatu proses dimana terjadi kontak sosial saling mempengaruhi. Yang paling penting dalam interaksi sosial itu adalah....
 - a. Berkaitan dengan untung/rugi.
 - b. Saling mengalah
 - c. Saling terikat
 - d. Bersifat timbal balik**
2. Pertandingan sepak bola antara dua kesebelasan menunjukkan bentuk hubungan sosial...
 - a. Kelompok dengan individu
 - b. Individu dengan individu
 - c. Kelompok dengan kelompok**
 - d. Individu dengan kelompok
3. Pengertian interaksi sosial adalah....
 - a. Pengawasan terhadap perilaku masyarakat
 - b. Kerjasama antar manusia
 - c. Hubungan timbal balik antar manusia**
 - d. Perilaku keseharian manusia
4. Syarat terjadinya hubungan sosial adalah komunikasi karena seseorang dapat...
 - a. Menimbulkan pertentangan
 - b. Menimbulkan hubungan romatis
 - c. Memberikan dorongan emosional
 - d. Menimbulkan saling pengertian**

Untuk nomor 5-6 perhatikan pernyataan berikut!

- 6) Putri sedang asik membacabuku bertemakan motivasi
- 7) Raffa dan firdaus sedang berdiskusi masalah pemilihan umum

- 8) Rahardian sedang membuat rencana kegiatan untuk pekan depan
 - 9) Asni menampakan presentasi makalah sosiologi dihadapan teman-teman sekelasnya
 - 10) Dua kelompok siswa dari kelas VII A dan VII B sedang terlibat debat pro kontra
5. Interaksi antar individu ditunjukkan oleh nomor.....
 - a. 1
 - b. 2**
 - c. 3
 - d. 4
 6. Interaksi antara individu dan kelompok ditunjukkan nomor.....
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4**
 - d. 5
 7. Berikut ini merupakan proses disosiatif yaitu.....
 - a. Kontravensi dan persaingan**
 - b. Kerjasama dan akomodasi
 - c. Kerjasama dan persaingan
 - d. Kerjasama dan kontravensi
 8. Faktor penyebab konflik berikut yang berkaitan dengan terganggunya keseimbangan sistem sosial adalah...
 - a. Perubahan yang terlalu cepat
 - b. Perbedaan kebudayaan
 - c. Perbedaan kepentingan**
 - d. Dekadensi moral
 9. Pertentangan antara dua orang adalah pertentangan....
 - a. Pribadi**
 - b. Rasial
 - c. Ekonomi
 - d. Politik
 10. Masuknya kisah Ramayana dan Mahabarata dari kebudayaan india dalam cerita wayang di Indonesia adalah contoh terjadinya.....
 - a. Akomodasi
 - b. Asimilasi**
 - c. Akulturasi
 - d. Sosialisasi
 11. Perhatikan contoh bentuk interaksi sosial berikut ini!
 - 1) Mediasi

- 2) Kompromi
- 3) Kontravensi
- 4) Koersi
- 5) Konflik

Yang termasuk proses sosial asosiatif terdapat pada nomor....

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 2, dan 4**
- c. 2,3, dan 4
- d. 3, 4, dan 5

12. Seorang warga Negara Eropa berjabat tangan dengan orang Indonesia, tetapi mereka tidak dapat berkomunikasi karena bahasanya berbeda. Hal ini merupakan contoh...

- a. Interaksi sosial
- b. Kontak sosial**
- c. Komunikasi sosial
- d. Konflik sosial

13. Ani dan Tedi sedang membahas hasil penelitiannya di laboratorium, interaksi tersebut merupakan interaksi.....

- a. Kelompok dengan kelompok
- b. Kelompok dengan individu
- c. Individu dengan kelompok
- d. Individu dengan individu**

14. Perhatikan data berikut!

- 1) Kerjasama
- 2) Kompetisi
- 3) Asimilasi
- 4) Akomodasi
- 5) Konflik

Berdasarkan data-data tersebut yang termasuk proses sosial asiosiatif adalah pada nomor....

- a. (1), (2), dan (3)
- b. (1), (3), dan (4)**
- c. (2), (3), dan (5)
- d. (3), (4), dan (5)

15. Perhatikan pernyataan berikut!

- (1) Jumlah pelaku dua orang atau lebih
- (2) Berlangsung secara timbal balik
- (3) Berkomunikasi dengan simbol-simbol yang disepakati

(4) Adanya tujuan tertentu

Pernyataan tersebut merupakan... interaksi.

a. **Ciri**

b. Pengertian

c. Proses

d. Syarat

16. Berikut ini yang termasuk tindakan dari kontak sosial primer adalah
- Ibu sedang melihat-lihat baju di toko *online* melalui *smartphone*
 - Rita menulis sebuah artikel untuk sebuah majalah
 - Lina berdiskusi dengan ayahnya tentang perkembangan teknologi komputer**
 - Arimbi menulis surat untuk sahabat penanya di luar negeri.
17. Pengertian kontravensi yaitu proses.....
- Bersatunya berbagai unsur dalam masyarakat
 - Pengenalan nilai dan norma
 - Sosial yang berada di antara persaingan dan pertentangan**
 - Masuknya budaya asing tanpa menghilangkan budaya asli
18. Perlombaan kebersihan antarkelas adalah contoh dari...
- Kerjasama
 - Pertikaian
 - Konflik
 - Persaingan**
19. Kerjasama antara dua perusahaan dalam proyek pengeboran minyak dinamakan...
- Joint venture**
 - Koalisi
 - Bargaining*
 - Kerukunan
20. Pemerintah Indonesia melakukan impor beras dari Thailand yang ditukar dengan pesawat terbang produksi Indonesia..
- Bargaining**
 - Kooptasi
 - Joint venture*
 - Koalis

Lampiran 11Data nilai *Pretes* kelas Eksperimen dan kelas Kontrol**Data Hasil *Pretes* Kelas VII H/Eksperimen**

NO	NAMA SISWA	Total
1	Adiel Aqila Rizqi	55
2	Agnes Rchyta Asfiyak	40
3	Ajeng Larasati	45
4	Alma Dwi Astutik	40
5	Andika Dwi Saputra	60
6	Aura Safira	30
7	Azzam Narendra Pratama	60
8	Cinta Nur Aini	50
9	Citra Gadis Amalia	55
10	Clara Miladiya Zahwa	35
11	Divu Yuan Amesta	45
12	Elma Tri Rahmawati	40
13	Faiz Aulia Dewi	50
14	Fatian Nizar Ardani	65
15	Fernando Putra Pratama	50
16	Frendy Eka Pranata	55
17	Izzan Luthfan Waldan Prasetyo	40
18	Moch. Farel Farensyah Syuyudi	45
19	Mohammad Berly Dwi A.	35
20	Muhammad Arka Agustian Pratama	45
21	Muhammad Alfiz Revano	40
22	Muhammad Nihel Yakta Fahmi	45
23	Muhammad Zulfikar Ali Satria	55
24	Nadine Sandar Renata	30
25	Nikita Ayu Prawesti	50
26	Puteri Adelia Candrawati	55
27	Risa Aulia Friandhana	50
28	Ruri Janitra Haji	25
29	Salsabilla Ananda	55
30	Sofi Novaisa Paramita	45
31	Tania Chandrasari	35
32	Vino Putra Kenedi	40
33	Yolanda Tannia Putri	40
34	Zahira Ozilia Firdaus	40
	Jumlah	1545
	Rata-Rata	45.44

Data Hasil *Pretes* Kelas VII J/Kontrol

NO	NAMA SISWA	Total
1	Arifin Putra Setya Ramadhan	45
2	Ayustina Diva Permatasari	30
3	Azky Syifaul Ahadiah	35
4	Bimo Noverdian Wibisono	30
5	Caleyvio Naufal Wibisana	50
6	Callysta Elora Calistyn	20
7	Candra Bayu Firmansyah	50
8	Cinta Berlian Sukma	40
9	Dwi Wahyu Aprilia Caesar	45
10	Eka Wahyu Safira	25
11	Fawwaz Rasya Nur Atif Purwa	35
12	Febriyan Maulana	30
13	Gabriella Kanza Yerisco Silue	40
14	Irma Puji Lestari	55
15	Jessy Putri Ratu Ayu	40
16	Juto Mediano	55
17	Kaliana Tantri Hasan	30
18	Karina Putri Syaharani	35
19	Khanza Lathifatul Yasmin	25
20	Muhammad Alfiansyah	35
21	Muhammad Irfan Darmawan	30
22	Muhammad Rayhan Bildan S	35
23	Muhammad Rubian Ariyanto	45
24	Nadya Nisadiva Nur Safira	25
25	Nesha Altha Funnisa	40
26	Raditya Sky Pratama Purwana	45
27	Reivan Dwi Prayoga	40
28	Rizki Aditya Saputra	15
29	Silvi Evelyn Juniar	45
30	Ukhti Ilma Safira	35
31	Viola Aswasita	25
32	Vynalia Dwi Novyta Sari	30
33	Wahyu Damarsyah	30
34	Widad Aidi Ramadana	30
	Jumlah Rata-Rata	1220 35,88

Lampiran 12Data nilai *Postes* kelas Eksperimen dan kelas Kontrol**Data Hasil *Postes* Kelas VII H/Eksperimen**

NO	NAMA SISWA	Total
1	Adiel Aqila Rizqi	90
2	Agnes Rchyta Asfiyak	100
3	Ajeng Larasati	95
4	Alma Dwi Astutik	90
5	Andika Dwi Saputra	95
6	Aura Safira	85
7	Azzam Narendra Pratama	85
8	Cinta Nur Aini	85
9	Citra Gadis Amalia	80
10	Clara Miladiya Zahwa	75
11	Divu Yuan Amesta	90
12	Elma Tri Rahmawati	85
13	Faiz Aulia Dewi	70
14	Fatian Nizar Ardani	70
15	Fernando Putra Pratama	85
16	Frendy Eka Pranata	80
17	Izzan Luthfan Waldan Prasetyo	90
18	Moch. Farel Farensyah Syuyudi	85
19	Mohammad Berly Dwi A.	100
20	Muhammad Arka Agustian Pratama	80
21	Muhammad Alfiz Revano	100
22	Muhammad Nihel Yakta Fahmi	75
23	Muhammad Zulfikar Ali Satria	80
24	Nadine Sandar Renata	70
25	Nikita Ayu Prawesti	80
26	Puteri Adelia Candrawati	75
27	Risa Aulia Friandhana	85
28	Ruri Janitra Haji	75
29	Salsabilla Ananda	80
30	Sofi Novaisa Paramita	100
31	Tania Chandrasari	90
32	Vino Putra Kenedi	85
33	Yolanda Tannia Putri	85
34	Zahira Ozilia Firdaus	90
	Jumlah	2885
	Rata-Rata	84.85

Data Hasil Postes Kelas VII J/Kontrol

NO	NAMA SISWA	Total
1	Arifin Putra Setya Ramadhan	70
2	Ayustina Diva Permatasari	80
3	Azky Syifaul Ahadiah	75
4	Bimo Noverdian Wibisono	70
5	Caleyvio Naufal Wibisana	75
6	Callysta Elora Calistyn	65
7	Candra Bayu Firmansyah	65
8	Cinta Berlian Sukma	65
9	Dwi Wahyu Aprilia Caesar	60
10	Eka Wahyu Safira	55
11	Fawwaz Rasya Nur Atif Purwa	70
12	Febriyan Maulana	65
13	Gabriella Kanza Yerisco Silue	50
14	Irma Puji Lestari	50
15	Jessy Putri Ratu Ayu	65
16	Juto Mediano	60
17	Kaliana Tantri Hasan	70
18	Karina Putri Syaharani	65
19	Khanza Lathifatul Yasmin	80
20	Muhammad Alfiansyah	60
21	Muhammad Irfan Darmawan	80
22	Muhammad Rayhan Bildan S	50
23	Muhammad Rubian Ariyanto	60
24	Nadya Nisadiva Nur Safira	50
25	Nesha Altha Funnisa	60
26	Raditya Sky Pratama Purwana	55
27	Reivan Dwi Prayoga	65
28	Rizki Aditya Saputra	55
29	Silvi Evelyn Juniar	60
30	Ukhti Ilma Safira	80
31	Viola Aswasita	70
32	Vynalia Dwi Novyta Sari	65
33	Wahyu Damarsyah	65
34	Widad Aidi Ramadana	70
	Jumlah Rata-Rata	2200 64.71

Lampiran 13**Hasil Uji Normalitas**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest kelas eksperimen 7H	.130	34	.154	.971	34	.483
	posttest kelas eksperimen 7H	.140	34	.088	.944	34	.082
	pretest kelas kontrol 7J	.141	34	.086	.968	34	.398
	posttest kelas kontrol 7J	.134	34	.128	.940	34	.062

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 14**Hasil Uji Homogenitas**

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.019	1	66	.892
	Based on Median	.012	1	66	.913
	Based on Median and with adjusted df	.012	1	65.946	.913
	Based on trimmed mean	.020	1	66	.889

Lampiran 15**Hasil Uji Independent Sample T-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	Equal variances assumed	.019	.892	9.476	66	.000	20.147	2.126	15.902	24.392
	Equal variances not assumed			9.476	65.961	.000	20.147	2.126	15.902	24.392



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 16

Dokumentasi Kelas Eksperimen

Waktu menggunakan Media pembelajaran *Crossword Puzzle* dan mengerjakan soal *pretes* dan *postes*



Lampiran 17

Dokumentasi Kelas Kontrol

Menjelaskan dan Mengerjakan Soal *Pretes* dan *Postes*



Lampiran 18 Surat Ijin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
 Website: [www.http://fuk.uinkhas-jember.ac.id](http://fuk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6474/In.20/3.a/PP.009/04/2024
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**


Yth. Kepala SMP NEGERI 1 AMBULU
 Jl. Kota Blater No.5, Langon, Ambulu, Kec. Ambulu, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68172

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: 205101090006
Nama	: AYU TINTA NOVA
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI SMP NEGERI 1 AMBULU TAHUN PELAJARAN 2023/2024" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Moh. Zaeni, S.Pd.,M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.






Jember, 30 April 2024
 Dekan,
 Dekan Bidang Akademik,

 KHOTIBUL UMAM

Lampiran 19 Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Di SMP Negeri 1 Ambulu

Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Tanggal	Jenis Penelitian	Paraf
1	30 April 2024	Penyerahan surat izin penelitian dan minta izin kepada sekolah	
2	06 Mei 2024	Minta izin kepada ibu Yanick Tabriani, S.Pd selaku guru ips	
3	20 Mei 2024	Ujian pretest dan posttest kelas kontrol 7 J	
5	22 Mei 2024	Ujian Pretest dan Posttest kelas eksperimen 7 H	
6	25 Mei 2024	Meminta surat selesai penelitian	

Jember 30 Mei 2024

Mengetahui

Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Ambulu



Moh. Zaeni, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196703141989011004

Peneliti





Ayu Tinta Nova

NIM 205101090006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 20 Surat Selesai Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 AMBULU
 Jl. Kotta Blater No. 05 Ambulu – Jember ☎ (0336) 881583
 

SURAT KETERANGAN
 No. 421.3/118.a/310.28.20523949/2024

Yang bertandatangan di bawah ini :

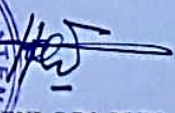

Nama : MOH. ZAENI, S.Pd. M.Pd.
 NIP : 19670314 198901 1 004
 Pangkat/Gol : Pembina Tk I, IV/b
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : SMP Negeri 1 Ambulu Kabupaten Jember

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : AYU TINTA NOVA
 NIM : 205101090006
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Jurusan : Pendidikan Sains
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Lembaga : UIN Kyai Haji Achmad Siddiq Jember

mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Ambulu pada tanggal 30 April 2024 sampai dengan 25 Mei 2024, dengan judul: “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI SMP NEGERI 1 AMBULU TAHUN PELAJARAN 2023/2024”.

Demikian, surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ambulu, 25 Mei 2024
 Kepala SMP Negeri 1 Ambulu,


MOH. ZAENI, S.Pd. M.Pd.
 19670314 198901 1 004

Lampiran 21 Lembar Validasi Soal

LEMBAR AHLI VALIDASI SOAL

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran
Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil
Belajar IPS di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun
Pelajaran 2023/2024

Peneliti : Ayu Tinta Nova

Prodi : IPS

Materi Pokok : Interaksi Sosial

Kelas : VIII

Validator : Anindya Fajarini, S. Pd., M. Pd

Petunjuk :

Berikan tanda (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu terhadap kualitas soal dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

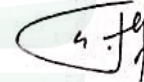
No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Soal sesuai dengan Indikator Capaian Pembelajaran				✓	
2.	Soal sesuai indikator pembelajaran pada kisi kisi				✓	
3.	Setiap soal mempunyai satu jawaban yang benar				✓	
4.	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda			✓		
5.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				✓	

6.	Pilihan jawaban logis dari segi materi			✓		
7.	Kesesuaian soal dengan indikator ranah kognitif			✓		
8.	Kejelasan maksud dari soal				✓	
9.	Isi materi sesuai dengan jenjang jenis sekolah atau tingkat kelas			✓		
10.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar				✓	

Komentar dan Saran

- Perbaiki beberapa salah tulis pada rumusan soal.
- Beberapa istilah perlu dikaji ulang.

Jember, 14 Mei 2024
Validator / Penilaian



Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd
NIP. 199003012019032200

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 22

Lembar Validasi Modul

Lembar Penilaian
MODUL AJAR (MODUL)
Oleh Validator

Identitas Peneliti

Nama Peneliti : Ayu Tinta Nova
 NIM : 205101090006
 Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024.
 Nama Ahli Validasi : ANINDYA FAJARINI, S.Pd., M.Pd.
 Hari/Tanggal : Senin, 6 Mei 2024

A. Pengantar
 Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan Modul yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran STAD. Hasil Penilaian akan digunakan sebagai bukti validasi, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Modul tersebut digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu Dosen dimohon untuk penilaian yang ditinjau dari beberapa aspek, dengan memberikan tanda ceklis pada kolom nilai.
2. Bapak/Ibu Dosen dimohon untuk memberikan saran untuk revisi pada kolom saran yang telah disediakan.

C. Skala Nilai
 Skala yang digunakan dalam lembar validasi ini adalah skala linkert, yaitu ;

1. : Tidak Baik
2. : Kurang Baik
3. : Baik
4. : Sangat Baik

D. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
Identitas						
1	Kelengkapan identitas mata pelajaran.			✓		

2	Kelengkapan Alokasi Waktu			✓		
Rumusan, Tujuan dan Indikator Pembelajaran						
1	Kesesuaian rumusan, tujuan dengan CP		✓			Rumusan TP pada lembar disesuaikan ds. ATP
2	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan CP		✓			Indikator? CP dicek ulang
3	Ketepatan Penyusunan kata kerja operasional yang dapat diukur		✓			Sekaligus CP dicek coba EKO juga cek ulang
Materi						
1	Kebenaran konsep sesuai dengan fakta dan teori			✓		
2	Kesesuaian materi ajar dengan tujuan pembelajaran			✓		
3	Keruntutan susunan materi			✓		
Model Pembelajaran						
1	Kesesuaian model pembelajaran dengan CP		✓			Model diteliti lagi
2	Kesesuaian model pembelajaran dengan materi pelajaran			✓		
Perencanaan Kegiatan Pembelajaran						
1	Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran			✓		
2	Kesesuaian kegiatan pembelajaran menggunakan model		✓			Belum sesuai pd. Langkah 2 pembelajaran
Sumber Belajar						
1	Kesesuaian sumber belajar dengan CP			✓		
2	Kesesuaian sumber belajar dengan materi pembelajaran			✓		
Menyusun Penilaian						
1	Kesesuaian penilaian dengan CP		✓			Penilaian dicek lagi
2	Kesesuaian instrumen penilaian dengan indikator		✓			
Bahasa						
1	Kesesuaian kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓		
2	Bahasa yang digunakan komunikatif			✓		

3	Kalimat mudah dipahami			✓	
---	------------------------	--	--	---	--

E. Catatan atau saran

Ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki terutama rumusan CP, TP, langsung pembelajaran / penitaraan. Serta target PD.

F. Kesimpulan

Secara umum Modul Ajar (MODUL), yang telah dinilai dinyatakan :

No	Uraian	A	B	C	D
1	Instrumen Validasi MODUL			✓	

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

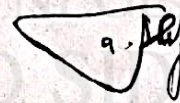
B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit

C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

D = tidak dapat digunakan

Jember, 6 Mei 2024

Validator



Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1990030120190322007

*Lampiran 23***PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN****Surat Keaslian Tulisan**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ayu Tinta Nova
Nim : 205101090006
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 1 Ambulu Tahun Pelajaran 2023/2024**” secara keseluruhan merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 1 Juli 2024
Penulis



Ayu Tinta Nova
205101090006

*Lampiran 24***BIODATA PENULIS****A. Identitas Diri**

Nama : Ayu Tinta Nova
 NIM : 205101090006
 Tempat/Tgl Lahir : Jember, 13 Juni 2002
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Email : ayutintanova@gmail.com
 Alamat Rumah : Dusun Sambiringik, Desa Ampel Kecamatan Wuluhan,
 Kabupaten Jember

B. Riwayat Pendidikan

TK : TK Aisyah Bustanul Athfal 07 Ampel
 SD : MI Muhammadiyah 05 Ampel
 SMP : SMP 06 Diponegoro Wuluhan
 SMA : MA 03 Al Ma'arif Wuluhan
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember