



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS DI MIN 8 ACEH BARAT

Rohadatul Aisyi^{1*}, Rizki Rahmatika², Firzatul Zahara³, Suharman⁴
Maya Agustina⁵, Abidah⁶

^{1*,2,3,4,5,6} STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh

*Email: rohadatulaisyi01@gmail.com, rizkirahmatika0@gmail.com, zhrafirza@gmail.com,
suharman@staindirundeng.ac.id, mayaagustin@staindirundeng.ac.id, Abidahmarzuki@staindirundeng.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4646>

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran crossword puzzle terhadap minat belajar dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Adapun penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS di MIN 8 Aceh Barat. Penelitian ini merupakan penelitian *pre eksperimen* design Metode penelitian *pre experimental* dilakukan hanya pada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword puzzle*. Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian adalah *One Group Pretest Posttest Design* yang mana sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu diberi angket (*Pretest*) dan setelah diberikan perlakuan juga diberikan angket kembali sebagai angket akhir (*Posttest*). Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan $t_{hitung} = 5.578$ $t_{tabel} = 0,576$ dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan yakni $df = 35$. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media crossword puzzle dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPS di kelas VI A di MIN 8 Aceh Barat.

Kata Kunci: Minat Belajar, *Crossword Puzzle*, Pembelajaran IPS

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting di dalam kemajuan setiap bangsa karena dengan pendidikan, kualitas sumber daya manusia akan semakin meningkat. Di Indonesia pendidikan sangat diutamakan karena pendidikan memiliki peran yang penting dalam mewujudkan sebuah bangsa yang bermartabat. (Pristiwanti et al., 2022). Kemajuan dalam bidang iptek juga mampu memberikan dampak dalam sistem pendidikan sehingga bisa terjadinya peralihan sebuah pendekatan dari cara lama ke cara yang baru. Cara yang baru tidak lagi menjadikan guru sebagai sebuah pusat satu-satunya sebagai sumber dalam belajar melainkan lebih menuntun peserta didik agar mampu lebih aktif didalam proses pembelajaran. (Yahya, n.d.2024).

Namun realitanya masih terlalu banyak pendidik yang masih menggunakan sistem pengejaran lama, dimana proses pembelajaran masih berpusat pada gurunya, seperti hanya membaca buku teks, menulis catatan dan menonton presentasi dari temannya. Oleh karena itu metode ini tidak bisa mengembangkan kreativitas dalam diri siswa itu sendiri, sehingga munculnya kebosanan dalam proses pembelajaran dan hilangnya gairah atau minat dalam hal belajar. Minat adalah kecenderungan dan gairah yang tinggi ataupun keinginan yang besar terhadap sesuatu. (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan sebuah hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Dimana semakin kuat ataupun dekat sebuah hubungan tersebut maka semakin besar juga minatnya. (Fajar, 2020) Minat belajar berarti ketertarikan murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan dan juga tanpa adanya paksaan dari luar. Jadi dapat dipastikan bahwa peran guru sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar dalam diri murid, untuk



pencapaian pembelajaran yang diinginkan bersama-sama. Dengan begitu guru harus bisa mengetahui apa yang harus dilakukan, agar terjalannya sebuah pembelajaran yang efektif dan mampu menumbuhkan semangat ataupun minat belajar murid. Minat belajar bisa dicapai dengan adanya kreativitas seorang guru didalam proses pembelajaran dimana guru bisa menggunakan sebuah media pembelajaran yang sebelumnya belum pernah digunakan. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu ataupun benda yang bisa digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berhubungan dengan pembelajaran, yakni dari sumber (guru) maupun dari sumber lain untuk penerima ialah anak didik atau warga belajar.(Nurmadiyah, 2016).

Adapun permasalahan yang didapatkan pada proses pembelajaran berlangsung ialah: pembelajaran IPS hanya diajarkan melalui penyampaian materi (teori) saja dan hafalan saja, pembelajaran IPS memiliki cakupan materi yang luas sehingga memerlukan waktu bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang lama, dan juga guru yang hanya memberikan penugasan tanpa adanya penjelasan terlebih dahulu.

Berdasarkan observasi di awal, ditemukan beberapa anak di MIN 8 Aceh Barat. Pembelajaran IPS yang dilaksanakan dalam satu kali dalam seminggu beralokasikan waktu pembelajarannya ialah tiga jam sebelum jam selesai pembelajaran disekolah, yang mana sudah menggunakan model pembelajaran yang banyak membuat siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru tetapi peserta didik masih belum termotivasi ataupun semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS, peserta didik lebih cenderung banyak berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan guru didalam kelas dan saat diberikan pertanyaan hanya beberapa peserta didik yang bisa menjawab dan ikut serta saat mendapatkan pertanyaan. Hal ini yang menyebabkan menurun nya minat belajar dan kurang semangat peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu media yang bisa digunakan pada proses pembelajaran ialah *crossword puzzle* (teka-teki silang). *Crossword puzzle* merupakan suatu media yang 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).(Rachmawati, n.d.2024) Dalam menyelesaikan permainan tersebut siswa harus mampu menjawab pertanyaan yang telah tersedia lalu mengisikan jawaban tersebut pada kotak-kotak yang tersedia.(Rahmawati, 2022). Jadi media pembelajaran *crossword puzzle* dapat saling berhubungan antara beberapa huruf dari satu jawaban pada jawaban lainnya. Di antara kelebihan media *Crossword Puzzle* adalah dapat memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pembelajarannya dapat dilakukan secara individu (mandiri) maupun secara kelompok. Pembelajaran IPS ialah pembelajaran dengan materi yang cakupannya terlalu luas, yang berisikan banyak teori sejahrahan ataupun interaksi sosial dalam kehidupan.(Susanto, n.d.2024) Yang mana jika diajarkan kepada murid tanpa adanya media ataupun metode yang menarik bisa membuat para murid kehilangan minat di dalam pembelajaran berlangsung.(Alfiah et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Efektivitas penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS di MIN 8 Aceh barat”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini berfokus pada angka pada analisis datanya yang menggunakan statistik. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre eksperimental design.(Abdullah et al., n.d.2024) Metode yang digunakan dalam pre eksperimental dilakukan hanya pada satu kelompok yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*.

Bentuk desain yang digunakan adalah one group pretest posstest design yang mana sebelum diberi perlakuan (pretest) diberikan angket kepada siswa untuk diisi dan sesudah diberikan perlakuan



maka diberikan juga (posttest) diberi angket kembali dengan angket yang sama sebelum diberi perlakuan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk melihat minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa yakni

1. Teknik analisis data minat siswa(observasi)

Dalam menganalisis minat siswa yakni dengan menilai, memantau(observasi) siswa sebelum dan sesudah diterapkan penggunaan media pembelajaran tersebut. Selanjutnya dihitung untuk mencari rata-ratanya menggunakan rumus:

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Jumlah Perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

(sumber: riska melani 2017)

2. Teknik analisis data hasil respon siswa(angket)

Dilakukan dengan membagikan angket kepada siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *crossword puzzle* tersebut, lalu dimasukkan kedalam tabel untuk melihat hasil dari *pretest* dan *posttest* nya yang selanjutnya akan dianalisis menggunakan statistic deskriptif menggunakan software khusus yakni SPSS untuk melihat seberapa efektif media pembelajaran *crossword puzzle* yang digunakan dalam pembelajaran IPS dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VI A MIN 8 Aceh Barat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil analisis minat siswa (observasi)

Kegiatan observasi yang telah dilaksanakan pada kelas VI A di MIN 8 Aceh Barat pada materi ASEAN sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *crossword puzzle* dengan 12 butir pernyataan. Nilai yang didapatkan sebelum diterapkan adalah 54 dengan kategori cukup sedangkan hasil observasi minat siswa setelah diterapkan media pembelajaran *crossword puzzle* menjadi meningkat yakni sebanyak 97 perolehan dengan kategori sangat baik. Sesuai dengan kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran minat siswa.

Kriteria penilaian	Keterangan
90-100	Sangat baik
70-89	Kurang baik
50-69	Cukup
30-49	Kurang
10-29	Sangat kurang

2. Hasil analisis respon angket minat belajar siswa

Dari hasil minat belajar pre-perlakuan 36 orang siswa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel Data nilai frekuensi pretest

Interval	Frekuensi	presentase	Kategori
80-100	1	2,7%	Sangat tinggi
70-79	8	22,22%	Tinggi
50-69	21	58,33 %	Rendah
25-49	6	16,67%	Sangat rendah
TOTAL	36		

Tabel Data frekuensi nilai posttest (perlakuan)

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
80-100	11	30,56%	Sangat tinggi
70-79	18	50%	Tinggi
50-69	7	19,4%	Rendah
25-49	0		Sangat rendah
TOTAL	36		

Jadi dari hasil posttest dapat diketahui terjadinya peningkatan antara pretest dan posttest



sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran crossword puzzle. Pada hasil posttest dapat diketahui bahwa tidak adanya minat belajar siswa yang sangat rendah, dan siswa dengan minat belajar yang sangat tinggi menjadi meningkat yang dari 2,78% atau 1 orang siswa meningkat menjadi 30,56% atau dengan 11 orang siswa. Dapat dilihat juga dari diagram batang dibawah ini.

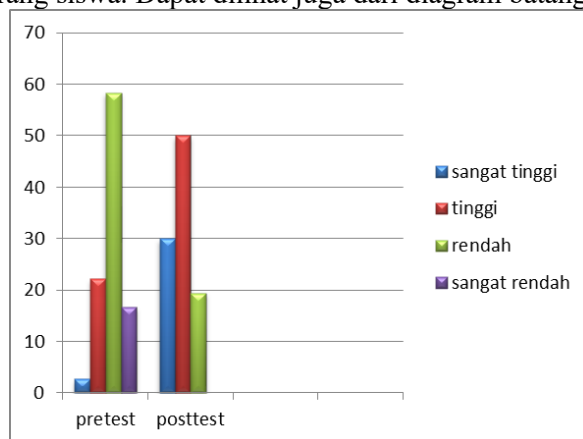


Diagram batang hasil pretest-posttes

3. Uji Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran crossword puzzle dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPS di kelas VI –A MIN 8 Aceh Barat. Analisis yang digunakan adalah uji t berpasangan (paired test) dengan bantuan SPSS diterangkan secara rinci sebagai berikut:

Paired sample Test									
	Paired difference						Significance		
	mean	Std. Deviation	Std. error mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	One-sided p	Two-sided p
				Lower	Upper				
Pair1 Pretest-posttest	-11.417	12.281	2.047	7-15.572	-7.261	45.578	35	<,000	<,000

Hasil penelitian yang di dapatkan dalam penggunaan media pembelajaran crossword puzzle pada pembelajaran IPS, peneliti terlebih dahulu membagikan angket sebelum dan sesudah diterapkannya media tersebut untuk mengetahui minat belajar pada diri siswa. Dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis yakni paired sample T-Test dengan berbantuan SPSS for windows versi 25.0 menunjukkan bahwa hipotesis alternative (ha) diterima, hipotesis alternative diterima karena didapatkan thitung = 5.578 ttabel = 0,576 dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan yakni df = 35. Maka thitung > ttabel yang dengan demikian, Ho ditolak dan Ha diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa adanya efektivitas penggunaan media pembelajaran crossword puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa pada taraf signifikansi 5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran crossword puzzle dapat mempengaruhi minat belajar siswa, pernyataan ini selaras dengan pendapat susanto yakni minat memegang peran penting dalam menentukan arah, pola dan juga dimensi berpikir seseorang di dalam melakukan aktivitasnya, termasuk juga dalam proses pembelajaran.

Minat yang besar sangat berpengaruh terhadap belajarnya, jika bahan belajar ataupun proses pembelajarannya tidak sesuai dengan minat belajar siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik bagi mereka. Jadi penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi agar siswa memiliki minat belajar yang tinggi juga, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik dan optimal.



Pembahasan

Crossword puzzle merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Setiap jawaban isian harus pas dan sesuai dengan banyak kotak-kotak yang telah tersedia. *crossword puzzle* atau teka-teki silang termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus untuk mengasah otak. *Crossword puzzle* (teka teki silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media latihan soal-soal bagi siswa. *Crossword puzzle* dalam penelitian ini digunakan untuk sebuah media pembelajaran IPS pada materi ASEAN. Media tersebut dibuat terlebih dahulu lalu dicetak ataupun print dalam bentuk kertas dan dibagikan kepada siswa untuk menjawab berupa pertanyaan pembelajaran terkait dengan materi ASEAN yang telah dilaksanakan proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang di dapatkan dalam penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* pada pembelajaran IPS, peneliti terlebih dahulu membagikan angket sebelum dan sesudah diterapkannya media tersebut untuk mengetahui minat belajar pada diri siswa. Dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis yakni paired sample T-Test dengan berbantuan SPSS for windows versi 25.0 menunjukkan bahwa hipotesis alternative (H_a) diterima, hipotesis alternative diterima karena didapatkan $t_{hitung} = 5,578$ $t_{tabel} = 0,576$ dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan yakni $df = 35$. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya efektivitas penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada taraf signifikansi 5%.

Hasil penelitian yang diperoleh dari perhitungan tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosyidah (2012) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan minat belajar yakni sebelum diberi perlakuan ialah 30,13 (kategori tinggi) sedangkan minat belajar siswa setelah pelaksanaannya ialah sebesar 39,67 (kategori sangat tinggi). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Indah Lestari, Nurfaizah A.P, St. Nursiah B, menyimpulkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan *crossword puzzle* dalam pembelajaran yakni minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan adalah 52,80 dan setelah diberi perlakuan meningkat sebesar 68,67. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa penggunaan TeKa-Teki Silang (*Crosswod Puzzle*) dalam pembelajaran.

Penelitian selanjutnya juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulfah (2024) menyimpulkan bahwa adanya peningkatan dilihat bahwa ada 16 siswa dalam kategori minat belajar secara umum masuk dalam kategori minat belajar tinggi, 6 siswa masuk dalam kategori sedang, dan ada 1 siswa yang masuk dalam kategori rendah. karena dari 23 siswa sebanyak 16 siswa atau sebesar 70% berada pada kategori minat belajarnya tinggi yaitu berada pada interval 77-96, maka pelaksanaan metode pembelajaran *crossword puzzle* ini bisa dikatakan efektif.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurkusuma, Achmadi dan Utomo (2020) menyimpulkan bahwa adanya peningkatan penggunaan teka-teki silang terhadap minat belajar. Minat belajar peserta didik sebelum digunakannya media pembelajaran teka-teki silang tergolong cukup dengan rata-ratanya sebesar 17,25 atau 58% sedangkan minat belajar setelah menggunakan teka-teki silang tergolong kuat rata-rata sebesar 23 di persentasekan 77% dari 30 siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2018) yang menyimpulkan adanya peningkatan daya ingat siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *crossword puzzle* yakni dari 57,38 meningkat menjadi 75,24. Jadi dapat kita ketahui bahwa terjadinya peningkatan pada taraf sebanyak 5% yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $5,02 > 2,021$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat mempengaruhi minat belajar siswa, pernyataan ini selaras dengan pendapat susanto yakni minat memegang peran penting dalam menentukan arah, pola dan juga dimensi berpikir seseorang di dalam melakukan aktivitasnya, termasuk juga dalam proses pembelajaran. Minat yang besar sangat berpengaruh terhadap belajarnya, jika bahan belajar ataupun proses pembelajarannya tidak sesuai dengan minat belajar siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada



daya tarik bagi mereka.

Jadi penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi agar siswa memiliki minat belajar yang tinggi juga, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik dan optimal (Hazmi & Kurnia, 2022).. Hal ini selaras dengan yang dikatakan Rusyan yakni pada prinsipnya media itu dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi yang lebih efektif dan efisien (Supriyono, 2018). Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa juga dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari konkrit sampai dengan abstrak.

Media pembelajaran dapat mengatasi hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran di kelas, mampu meningkatkan minat, membangkitkan keinginan yang baru, juga motivasi yang baru dan rangsangan kegiatan belajar, dan juga mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa dan mampu merangsang siswa serta mengingat apa yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat dan mampu meningkatkan minat ataupun motivasi siswa di dalam proses pembelajaran, maka guru sebagai sumber pembawa informasi bagi siswa hendaknya menyadari akan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa ialah media pembelajaran *crossword puzzle* yang merupakan salah satu media pembelajaran berdasarkan pengalaman. Karena pada model ini siswa akan di arahkan untuk bisa memecahkan persoalan untuk mendapatkan jawaban sesuai dengan banyak nya kotak-kotak isian untuk menjabarkan jawabannya.

Kelebihan dari media pembelajaran crossword puzzle mampu meningkatkan daya berpikir siswa untuk lebih kreatif dan aktif lagi, mampu meningkatkan motivasi belajar, menyenangkan dan menarik untuk menghabiskan waktu bersama teman ataupun keluarga, meredakan stress, membantu mempelajari bahasa baru dan khusus, mampu mengasah kemampuan otak kiri, meningkatkan ikatan sosial dan juga mampu meningkatkan kualitas hidup (Irmawanty, 2022). Hal ini dapat membuat siswa lebih fokus dalam mengerjakan soal dan juga dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data dinyatakan terdapat hubungan antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa.

Media pembelajaran crossword puzzle sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS, dikarenakan pembelajaran IPS yang memiliki materi yang berisikan kosa kata pendek-pendek seperti materi tentang nama-nama negara, sehingga itu dapat digunakan dengan media teka-teki silang atau crossword puzzle yang berisikan kotak-kotak yang mampu mengasah dan merangsang diri siswa dalam proses belajar.

Hal ini dibuktikan ketika peneliti menyampaikan materi pelajaran IPS sebelum menggunakan media pembelajaran siswa cenderung lebih ribut dan tidak konsentrasi dan juga tidak adanya antusias siswa terhadap pembelajaran berlangsung. Berbeda dengan setelah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran siswa menjadi lebih konsentrasi, tidak ribut dan juga adanya antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan hasil data penelitian yang diperoleh dan juga dukungan dari teori yang ada beserta hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan minat siswa selama pembelajaran dapat diketahui bahwa hasil observasi minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* pada materi ASEAN di kelas VI A sebelum menggunakan media pembelajaran crossword puzzle yakni sebanyak 54 dengan kategori cukup dan setelah menggunakan media pembelajaran crossword puzzle meningkat sebanyak 97 dengan kategori sangat baik sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa saat penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*.



4. SIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran crossword puzzle sudah diterapkan di kelas VI A di MIN 8 Aceh Barat. Secara umum dapat disimpulkan beberapa hal yakni: Adanya perubahan minat belajar pada siswa setelah penggunaan media pembelajaran crossword puzzle di kelas VI A pada pembelajaran IPS. Dapat dilihat dari hasil pretest yakni terdapat minat belajar rendah siswa itu 21 siswa dan minat belajar siswa yang sangat rendah itu sebanyak 6 siswa, siswa dengan minat belajar tinggi itu sebanyak 8 siswa dan siswa yang minat belajar yang sangat tinggi itu sebanyak 1 siswa. Sedangkan minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dilaksanakan pada kelas VI A yakni tidak didapatkan minat belajar siswa yang sangat rendah, yang rendah itu sebanyak 7 siswa, minat belajar siswa yang tinggi itu sebanyak 18 siswa dan minat belajar siswa sangat tinggi itu sebanyak 11 siswa. Penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* efektif diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil uji t nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran crossword puzzle.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif* (N. Saputra, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Alfiah, S., Istiyati, S., & Mulyono, H. (2021). Analisis penyebab rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran IPS peserta didik kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5). <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i5.49328>
- Asyari, H. (2017). *Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI keagamaan I semester genap pada mata pelajaran Fiqih bab nikah melalui metode Make A Match di MAN Nglawak Kertosono tahun pelajaran 2015/2016* [Skripsi, IAIN Kediri]. <https://etheses.iainkediri.ac.id/154/>
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Bahtiar, A., & Sulistyowati, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran crossword puzzle digital pada kompetensi pemasaran online kelas XI Bisnis daring dan pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7(3).
- Budiharto, B., & Suparman, S. (2017). Pemanfaatan multi media untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan*, 4(1).
- Fajar, I. (2020). *Pengaruh media permainan Uno Stacko terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan sejarah masuknya Islam di Indonesia kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/2020* [Skripsi, Universitas Siliwangi].
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group. <http://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Hazmi, N., & Kurnia, A. (2022). Hubungan media pembelajaran dan minat siswa pada mata pelajaran IPS. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 5(2), 159–178. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v5i2.4035>
- Irmawanty, I. (2022). Pengaruh media crossword puzzle terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa materi klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA Negeri 9 Makassar. *Hybrid: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*, 1(1), 12–18. <https://doi.org/10.51574/hybrid.v1i1.539>
- Jamaluddin, J. (2016). Minat belajar. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.232>
- Jamaluddin, J. (2019). Minat belajar (Tinjauan Guru Pendidikan Agama Islam). *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 11(1). <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v11i1.56>
- Khalilullah, M. (2012). Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).



- Mingan, M. (2020). Peningkatan hasil belajar PKn melalui strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 4(2). http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/25
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurkusuma, A., Achmadi, A., & Utomo, B. B. (2020). Efektivitas penggunaan media teka-teki silang dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(6). <https://doi.org/10.26418/jppk.v9i6.41060>
- Nurmadiyah, N. (2016). Media pendidikan. *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rachmawati, M. D. (2022). The effect of the use of crossword puzzle on students' learning outcomes on IPS lesson content. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(1). <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/66235>
- Rahmawati, M. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa dengan metode crossword puzzle dalam pembelajaran Aqidah Akhlak materi mengenal sifat wajib bagi Allah. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(4). <https://doi.org/10.51878/teacher.v2i4.1920>
- Ratnawati, E. (2016). Pentingnya pembelajaran IPS terpadu. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v5i1.635>
- Rosyidah, L. (2012). Pengaruh media crossword puzzle terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas V di MIN Sucenjuritengah Bayan Purworejo [Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta]. Digital Library UIN Sunan Kalijaga. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/9998/>
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Susanto, A. (2014). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Ulfah, E. (2024). Efektivitas media pembelajaran crossword puzzle terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah Martapura. *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*, 8(1), 77–86.
- Wahyuni. (2018). *Efektivitas metode pembelajaran crossword puzzle dalam meningkatkan daya ingat siswa pada mata pelajaran IPS di MIN Al-Izzah Ciledug Tengah Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon* [Skripsi, IAIN Syekh Nurjati Cirebon]. Repositori IAIN Syekh Nurjati.
- Yahya, M. S. (2008). Strategi pendidikan Islam menghadapi kemajuan iptek. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 13(3), 441–453. <https://doi.org/10.24090/insania.v13i3.99>