

# Pengaruh Metode Crossword Puzzle terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung

*by Sakina Duwita Febrianti*

---

**Submission date:** 25-Jun-2024 03:53PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2408372042

**File name:** INOVED\_Vol\_2\_no\_3\_September\_2024\_hal\_149-173.pdf (1.11M)

**Word count:** 8489

**Character count:** 52536

## Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung

Sakina Duwita Febrianti

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Korespondensi penulis: [duwitafebrianti@gmail.com](mailto:duwitafebrianti@gmail.com)

Bagus Setiawan

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

E-mail: [bagssetya@gmail.com](mailto:bagssetya@gmail.com)

**Abstract.** *The research was conducted at MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung to overcome obstacles in social studies learning, such as inadequate learning media, monotonous learning methods, and low student learning motivation. This obstacle causes students to be easily bored and less motivated in the learning process. Learning motivation is defined as an impetus that encourages changes in student behavior and provides enthusiasm in learning. This study aims to evaluate the effect of the crossword puzzle method on the learning motivation of ninth grade students at MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung. The crossword puzzle method was chosen because of its ability to attract students' attention through challenging and fun word games. The research used a quantitative true-experimental approach with simple random sampling as the sampling technique. Data were collected through documentation and questionnaires, then analyzed using t-test to measure the significance of the results. The results showed that the use of the crossword puzzle method significantly increased students' learning motivation, with a significance value of  $0.000 < 0.05$ . The magnitude of the effect of the crossword puzzle method on students' learning motivation reached 91.9%, indicating that the method is effective in increasing students' learning enthusiasm in social studies subjects. This finding has the potential to contribute to improving the effectiveness of learning in schools, especially in overcoming the problem of low student motivation through the application of innovative and interesting learning methods such as crossword puzzles.*

**Keywords:** *Crossword Puzzle, Student Learning Motivation, Social Studies*

**Abstrak:** Penelitian dilakukan di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran IPS, seperti media pembelajaran yang kurang memadai, metode pembelajaran yang monoton, dan rendahnya motivasi belajar siswa. Kendala ini menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang termotivasi dalam proses belajar. Motivasi belajar diartikan sebagai dorongan yang mendorong perubahan perilaku siswa dan memberikan semangat dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung. Metode *crossword puzzle* dipilih karena kemampuannya menarik perhatian siswa melalui permainan kata yang menantang dan menyenangkan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif true-experimental dengan simple random sampling sebagai teknik sampling. Data dikumpulkan melalui dokumentasi dan angket, kemudian dianalisis menggunakan uji t-test untuk mengukur signifikansi hasil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *crossword puzzle* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Besarnya pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa mencapai 91,9%, menunjukkan bahwa metode tersebut efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Temuan ini berpotensi memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik seperti *crossword puzzle*.

**Kata kunci:** *Crossword Puzzle, Motivasi Belajar, Mata Pelajaran IPS*

Received Mei 10, 2024; Accepted Juni 25, 2024; Published September 30, 2024

\* Sakina Duwita Febrianti, [duwitafebrianti@gmail.com](mailto:duwitafebrianti@gmail.com)

## LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu sarana yang paling penting dalam <sup>10</sup> meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tanpa adanya pendidikan akan sulit mencapai kualitas sumber daya manusia yang maksimal. Di zaman sekarang ini, pendidikan adalah hal yang penting, terutama bagi bangsa Indonesia dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, yakni <sup>17</sup> pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing secara global. Pendidikan mencakup sebuah rentang kawasan yang terdiri atas beberapa komponen yang bekerja dalam sebuah sistem. Evaluasi pendidikan yang komprehensif harus dilakukan terhadap seluruh komponen, dan sistem kerjanya. Pendidikan melibatkan siswa, guru, metode, tujuan, kurikulum, media, sarana, kepala sekolah, pemerintah, pengguna lulusan, lingkungan fisik, dan sebagainya. Oleh karenanya evaluasi yang komprehensif menghasilkan informasi yang lengkap sebagai dasar perbaikan dalam pendidikan.

Selain itu guru sebaiknya memperhatikan pemilihan dan penggunaan metode sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran dapat menjadi hambatan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode memiliki pengaruh signifikan dalam pembelajaran tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui penggunaan metode yang sesuai dan efektif. Metode pembelajaran bertujuan untuk memotivasi siswa agar dapat menerapkan pengetahuan dan pengalaman mereka dalam memecahkan masalah. Agar tercapai tujuan tersebut, guru perlu mengembangkan berbagai pendekatan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa seperti penggunaan metode teka-teki silang (*crossword puzzle*).

*Crossword puzzle* adalah permainan di mana siswa diminta untuk mengisi kota-kotak kosong yang disusun dalam bentuk kotak hitam dan putih dengan huruf-huruf yang membentuk kata-kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan tersebut biasanya dibagi menjadi kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata-kata yang harus diisi. Menurut Roestiyah penggunaan metode *crossword puzzle* membantu siswa dalam proses pemahaman dan pengingatan materi pelajaran yang interaktif. Kemudian Johnson menjelaskan bahwa *crossword puzzle* adalah permainan teka-teki silang yang bermanfaat untuk mengembangkan pola pikir dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Penggunaan metode ini dapat mempermudah siswa dalam meninjau kembali materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat informasi yang telah dipelajari. Adapun tujuannya ialah agar siswa tidak mudah bosan selama proses belajar mengajar. Dengan menerapkan metode *crossword puzzle*, guru berusaha mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan kritis dalam memecahkan masalah. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Seseorang yang terlibat dalam proses belajar pasti memiliki motivasi yang mendorongnya untuk mau belajar. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, motivasi adalah kekuatan internal yang mendorong individu untuk mencapai tujuan tertentu melalui kegiatan belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, dalam jurnal Amna Emda bahwa motivasi belajar dijelaskan sebagai daya penggerak atau pendorong untuk melakukan pekerjaan yang bisa berasal dari dalam diri maupun dari luar. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain lingkungan, minat, bakat, kesiapan dan faktor psikis (Nana Syaodih Sukmadinata, 2007). Guru sebagai pendidik dan motivator harus memotivasi siswa untuk belajar demi tercapainya tujuan dan tingkah laku yang diinginkan. Motivasi yang mendorong seseorang untuk belajar dikenal sebagai motivasi belajar. Dari penjelasan sebelumnya tentang belajar dan motivasi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang menjadikan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar.

Adapun menurut Hamzah B. Uno motivasi belajar melibatkan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengubah perilaku mereka, umumnya dengan beberapa indikator atau unsur pendukung. Sedangkan Sardiman A.M menegaskan bahwa ketekunan dalam belajar, terutama yang didorong oleh motivasi, merupakan kunci bagi seseorang untuk meraih pencapaian yang memuaskan. Kesimpulannya, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi umumnya menunjukkan ketekunan dalam proses pembelajaran. Ketekunan ini tercermin dari komitmen siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Siswa yang sungguh-sungguh terlibat dalam proses pembelajaran biasanya menunjukkan ketertarikan saat guru menjelaskan materi, secara aktif mengikuti pembelajaran, dan bersemangat dalam mencari kejelasan jika ada yang kurang dipahami. Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk rajin dan tekun dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian belajar mereka. Disisi lain, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa menjadi malas dan kehilangan semangat dalam proses belajar, yang berpotensi menurunkan prestasi belajar mereka.

Sementara itu, motivasi belajar merupakan elemen penting dalam semua proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran IPS. Hidayati menunjukkan bahwa melalui pembelajaran IPS, siswa dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kesadaran untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Bening Siti Mumtaza, 2024). Hal ini menegaskan bahwa mata pelajaran IPS memiliki relevansi yang kuat dengan realitas sehari-hari kita. Oleh sebab itu, pentingnya kegiatan pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPS untuk diajarkan dengan metode yang menarik agar siswa terdorong memiliki motivasi belajar yang tinggi.

<sup>14</sup> Adapun indikator motivasi belajar dalam penelitian ini menggunakan kerangka indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno yang dapat dikategorikan: 1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kemampuan dalam menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan sangat penting. Jika IPS hanya diajarkan melalui ceramah, siswa mungkin akan merasa bosan dan kesulitan belajar. Jenis pembelajaran seperti ini dapat menyebabkan siswa kehilangan motivasi dan hasil belajar yang rendah. Motivasi individu adalah faktor internal yang berperan penting dalam pendidikan, dan kurangnya motivasi pada mata pelajaran tertentu sering menjadi penyebab kegagalan atau hasil belajar yang rendah.

Dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang), siswa akan belajar hal-hal yang kompleks dan berusaha mencari cara untuk menjawab <sup>15</sup> teka-teki silang dengan benar. <sup>10</sup> Mendesain tes dengan teka-teki silang melibatkan partisipasi aktif dan dapat dilakukan secara individu atau kelompok. Seorang guru yang berharap hasil yang baik dalam pembelajaran akan menerapkan metode ini agar siswanya mencapai prestasi terbaik.

Peneliti melakukan observasi pra penelitian di MTs Sunan Kalijogo Kalidawir pada tanggal 9-10 Oktober 2023. Berdasarkan observasi di kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung terungkap beberapa masalah yakni: pertama, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS masih kurang memadai. Penggunaan buku pelajaran sebagai media pembelajaran lebih dominan dalam pembelajaran IPS. Meskipun buku pelajaran menyajikan materi dan gambar sebagai bahan belajar, keberadaan gambar-gambar tersebut seringkali menjadi <sup>3</sup> satu-satunya media yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang termotivasi dalam proses belajar. Kedua, terdapat <sup>3</sup> kurang bervariasinya metode yang diterapkan dalam pembelajaran IPS, metode yang sering dipakai adalah ceramah. Penggunaan metode ceramah cenderung membuat siswa menjadi pasif, sehingga partisipasi siswa minim, materi hanya disampaikan oleh guru sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar. Kondisi di mana siswa hanya melakukan <sup>5</sup> aktifitas mendengarkan penjelasan guru menyebabkan kebosanan dan kurangnya pengalaman belajar. Ketiga, kurangnya motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS. Kurangnya motivasi belajar tercermin dalam kegiatan pembelajaran yang monoton, di mana siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar yang kurang aktif. Interaksi antara siswa dan guru terbatas, sedikit siswa yang berpartisipasi dalam tanya jawab dan kurang antusiasme siswa dalam

menyelesaikan tugas. Para siswa merasa kurang antusias selama mengikuti pembelajaran yang berlangsung, ketika guru menerangkan banyak diantaranya yang sibuk dengan kegiatan masing-masing seperti mengobrol, bercanda bahkan ada yang keluar masuk ruangan. Kondisi-kondisi ini disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa sehingga kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa antara lain, kurangnya fokus dan minat siswa terhadap materi IPS disebabkan kurang kreatifnya guru dalam menyampaikan materi IPS, guru hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan semua materi IPS, sehingga siswa menjadi jenuh dan itu mempengaruhi kurangnya motivasi siswa dalam belajar IPS. Dan itu juga yang menyebabkan anak kurang memahami materi pelajaran dan terkadang mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru merupakan permasalahan yang penting untuk diatasi dalam konteks pembelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung.

Adapun penelitian oleh Sara Susilawati (2021) yang mencakup pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis online terhadap motivasi belajar siswa SMP/MTs akibat pandemi, hasil penelitiannya menunjukkan ada pengaruh positif dan signifikan dari metode pembelajaran berbasis online terhadap motivasi belajar. Kemudian penelitian Kamaluddin Ahmad dan Siti Nurma (2020) yang mencakup penerapan metode small group discussion terhadap motivasi belajar siswa, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan metode small group discussion terhadap motivasi belajar dapat mempengaruhi motivasi siswa. Hal tersebut terlihat pada hasil uji t taraf signifikansi 5% yaitu t-hitung 4,475 sedangkan t tabel 1,691. Lalu penelitian Vonica Yulanda (2022) yang mencakup pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 1 Bengkulu, hasil penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Fiqih di MTsN 1 Bengkulu. Hal tersebut berdasarkan dari output uji t diperoleh  $t_{hitung} = 4,907$  sedangkan  $t_{tabel}$  df 36 pada taraf signifikan 5% yaitu 0,028. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (4,907 > 0,028) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini dapat diterima.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan efek positif dari berbagai metode pembelajaran seperti *online*, *small group discussion*, dan model kooperatif tipe jigsaw terhadap motivasi belajar siswa. Namun, masih terdapat kebutuhan untuk mengeksplorasi lebih lanjut dengan fokus pada satu metode pembelajaran spesifik, yaitu *crossword puzzle*, dalam konteks mata pelajaran IPS di kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas

metode ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan harapan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan pendidikan yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

Maka peneliti mengatasi permasalahan di MTs Sunan Kalijogo Kalidawir melalui suatu metode pembelajaran dengan mengangkat judul penelitian “Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung”.

## LANDASAN TEORI

### Pengertian Metode *Crossword Puzzle*

Menurut Suprijono, metode pembelajaran dapat dikelompokkan dalam PAIKEM menjadi tiga kelompok utama: 1) metode pembelajaran kooperatif; 2) metode pembelajaran yang mendukung pengembangan pembelajaran kooperatif; 3) metode pembelajaran aktif. Dalam klasifikasi tersebut, metode pembelajaran *crossword puzzle* termasuk dalam kategori metode pembelajaran aktif. Roviandari menyatakan bahwa *active learning* (pembelajaran aktif) bertujuan untuk memperkuat dan memperlancar proses pembelajaran yang berpusat pada siswa sebagai pusat belajar, dengan harapan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Zaini dkk menjelaskan bahwa pembelajaran aktif merupakan suatu metode yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif, tidak hanya melalui pendengaran dan pencatatan, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif siswa dalam melakukan tindakan dan berpikir terkait dengan apa yang mereka lakukan. Dengan demikian, siswa secara aktif menggunakan kemampuan otak mereka untuk mengidentifikasi inti materi, menyelesaikan masalah, serta menerapkan konsep yang dipelajari ke dalam situasi kehidupan nyata.

Metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) yakni suatu metode 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). Metode *crossword puzzle* ialah sebagai salah satu penerapan model pembelajaran aktif, yang memungkinkan siswa untuk selalu aktif dan dapat mengasah daya ingat. Langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran ini antara lain guru menjelaskan tentang *crossword puzzle*, membuat teka-teki silang, dan memberikan siswa yang mengerjakan dengan benar. Metode ini dianggap menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar dan dapat menciptakan partisipasi siswa secara aktif.

*Crossword puzzle* adalah permainan di mana siswa diminta untuk mengisi kotak-kotak kosong yang disusun dalam bentuk kotak hitam dan putih dengan huruf-huruf yang membentuk kata-kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan tersebut biasanya dibagi menjadi kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata-kata yang harus diisi. Menurut Roestiyah, penggunaan metode *crossword puzzle* membantu siswa dalam proses pemahaman dan pengingatan materi pelajaran yang interaktif. Johnson menjelaskan bahwa *crossword puzzle* adalah permainan teka-teki silang yang bermanfaat untuk mengembangkan pola pikir dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Penggunaan metode ini dapat mempermudah siswa dalam meninjau kembali materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat informasi yang telah dipelajari, sesuai dengan penjelasan yang disampaikan oleh Cahyo bahwa *crossword puzzle* merupakan permainan yang merangsang otak melalui pencarian dan pengingatan kata yang sesuai untuk diisi ke dalam kotak-kotak yang tersedia.

Metode *crossword puzzle* terdiri dari kotak-kotak atas dua jalur yaitu mendatar (baris horizontal) dan menurun (kolom vertikal), di mana peserta harus mengisi kotak-kotak tersebut dengan kata-kata yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan. *Crossword puzzle* adalah salah satu metode pembelajaran berbentuk permainan yang edukatif dan dapat meningkatkan kebahagiaan siswa ketika digunakan sebagai metode pembelajaran, sehingga efektif dalam proses belajar mengajar. Metode *crossword puzzle* memberikan banyak manfaat bagi siswa, termasuk melatih daya ingat, meningkatkan kemampuan analisis, memberikan hiburan, dan merangsang kreativitas. Ketika siswa berfokus pada menjawab teka-teki, mereka dapat melupakan stres yang mereka rasakan. Selain itu, bermain *crossword puzzle* juga membawa kesenangan bagi siswa sambil belajar. Mereka dapat menyelesaikan masalah dengan mengisi teka-teki sesuai dengan pertanyaannya. Metode ini mengajak semua siswa untuk aktif berpikir, mencegah kebosanan, dan membantu menjaga fokus mereka pada pembelajaran, sehingga memudahkan mereka untuk mengingat materi pelajaran dengan lebih baik. Metode *crossword puzzle* merupakan metode pembelajaran aktif yang dapat membantu siswa mengingat kembali materi yang telah disampaikan oleh guru, meningkatkan aktivitas dan kerja sama siswa, dan membuat anak tertarik untuk mengikuti mengikuti pembelajaran.

Secara bahasa motivasi berasal dari kata bahasa Inggris ‘motivation’, merujuk pada dorongan atau usaha mendorong seseorang dalam melakukan suatu tindakan atau mencapai tujuan tertentu. secara terminologi motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.



Beberapa pakar telah mengemukakan pendapat mereka mengenai esensi motivasi. Salah satunya McDonald, yang mendefinisikan <sup>11</sup> motivasi sebagai energi yang mengalami perubahan, ditandai oleh dorongan emosional dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan. Sementara itu, menurut Wexley & Yulk, motivasi adalah munculnya motif atau dorongan untuk bertindak. Hilgard juga memberikan pandangannya bahwa motivasi adalah kekuatan penggerak dalam tindakan seseorang, yang mendorong mereka untuk memulai aktivitas.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, motivasi adalah kekuatan internal yang mendorong individu untuk mencapai tujuan tertentu melalui kegiatan belajar. Sementara menurut Hamzah B. Uno, motivasi adalah dorongan dasar yang mempengaruhi perilaku seseorang. Motivasi bisa berasal dari dalam diri individu (instrinsik) atau dari luar (ekstrinsik), tetapi pada intinya, motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk mencapai tujuan, baik itu berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar. Sejalan dengan pendapat tersebut, dalam jurnal Amna Emda bahwa motivasi belajar dijelaskan sebagai daya penggerak atau pendorong untuk melakukan pekerjaan yang bisa berasal dari dalam diri maupun dari luar. Faktor yang mempengaruhi <sup>11</sup> motivasi belajar siswa antara lain lingkungan, minat, bakat, kesiapan dan faktor psikis. Guru sebagai pendidik dan motivator harus memotivasi siswa untuk belajar demi tercapainya tujuan dan tingkah laku yang diinginkan.

<sup>2</sup> Menurut kamus bahasa Indonesia yang disusun oleh Qanita Alya, motivasi merupakan dorongan yang muncul secara sadar atau tidak sadar dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. M. Dalyono mendefinisikan motivasi sebagai kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan pekerjaan, baik berasal dari dalam diri maupun dari luar. Motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri adalah dorongan yang timbul dari kesadaran akan pentingnya suatu hal. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri atau kepribadian seseorang yang ditandai dengan dorongan dan reaksi terhadap upaya mencapai tujuan dalam memenuhi kebutuhan seseorang.

Dari penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa motivasi belajar adalah faktor yang mendorong individu untuk terlibat dalam proses belajar. Motivasi tersebut dapat bervariasi, bisa berupa tujuan, ancaman, imbalan, dan lain sebagainya. Keberadaan motivasi yang kuat dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, sementara kurangnya motivasi dapat mengurangi minat siswa dalam kegiatan belajar.

### **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Manusia pada dasarnya adalah makhluk yang memiliki sifat individu namun juga makhluk sosial yang tidak dapat hidup secara mandiri tanpa bantuan dari orang lain. Ketergantungan manusia terhadap individu lain menunjukkan bahwa interaksi dan komunikasi

antarmanusia menjadi penting untuk memenuhi kebutuhan hidup. Interaksi ini tidak hanya terjadi antara manusia tetapi juga melibatkan hubungan dengan lingkungan alam.

Dalam berbagai cabang ilmu sosial, interaksi antara sesama manusia serta interaksi manusia dengan lingkungan alam menjadi fokus kajian. Cabang-cabang ilmu sosial seperti geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi, secara kolektif disebut sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Numan Soematri, IPS merupakan penggabungan disiplin ilmu sosial, ideologi negara, disiplin ilmu lainnya, dan permasalahan sosial terkait yang disusun secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan di tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Pada November 1992, NCSS (National Council for the Social Studies) merumuskan pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yakni, studi sosial merupakan kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kompetensi warga negara. Dalam program sekolah, studi sosial memberikan kajian yang terkoordinasi dan sistematis dengan memanfaatkan disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta materi yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengulas tentang interaksi antara manusia dengan lingkungan, termasuk lingkungan alam dan hubungannya dalam kehidupan masyarakat. Karena itu, materi pembelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan siswa.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah penggabungan berbagai cabang ilmu sosial yang disusun secara terstruktur untuk tujuan pendidikan di tingkat sekolah dasar dan menengah.

## **METODE PENELITIAN**

Salah satu aspek penting dalam proses penelitian ialah pemilihan metode penelitian yang akan digunakan serta menjadi dasar bagi pelaksanaan seluruh rangkaian penelitian. Dalam konteks masalah yang dibahas dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan pengetahuan dengan menggunakan data berbentuk angka sebagai alat untuk memperoleh informasi yang relevan terkait dengan pertanyaan penelitian. Oleh karena itu, data yang dikumpulkan harus dianalisis secara statistik agar dapat diinterpretasikan secara efektif.

Berdasarkan dari jenis permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, maka penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*causal-*

*effect relationship*). Sementara itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode true-experimental, karena peneliti dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random (acak) dari populasi tersentu. Peneliti akan menguji coba pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa. Kemudian proses penelitian berjalan dan diobservasi untuk menentukan perubahan yang terjadi pada kelas eksperimen. Kemudian, pelaksanaan penelitian ini berlokasi di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung pada tanggal 15 Maret-20 April 2024.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *posttest only control grup design*, yaitu terdapat dua kelompok yang dipilih secara random (acak), kelompok pertama diberi perlakuan (kelompok eksperimen) sedangkan kelompok kedua tidak diberi perlakuan (kontrol). Populasi dalam penelitian ini berjumlah 69 siswa. Adapun penentuan sampel dari populasi dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin sehingga dapat dihitung jumlah sampelnya dengan memasukkan  $N= 69$  dan  $e= 10\%$ .

$$n = \frac{69}{1 + 69(0,1)^2}$$
$$n = \frac{69}{1 + 69(0,01)}$$
$$n = \frac{69}{1,69}$$
$$n = 40,828$$

Jadi, dari hasil perhitungan diatas jumlah sampel dibulatkan keatas menjadi 41 responden. Kemudian sampel yang diambil dari kelas IX yaitu kelas IX-A berjumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IX-B berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol di MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tahun Ajaran 2023/2024. Jadi total sampel adalah 41 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dokumentasi dan angket. Instrumen yang digunakan mencakup dokumentasi dan angket motivasi belajar siswa. Untuk uji coba instrumen, penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Dalam pengambilan data, terdapat beberapa uji prasyarat analisis data yang dilakukan, yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk* dan uji homogenitas. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji independent sample T-test, dan untuk mengukur besarnya pengaruh menggunakan *effect size*.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan izin dan telah berdiskusi dengan guru mata pelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo yang dilaksanakan mulai tanggal 15 Maret - 20 April 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo tahun ajaran 2023/2024. Penelitian dilakukan pada dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerima perlakuan dengan menggunakan metode *crossword puzzle*.

Adapun populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IX, dengan sampel yang terdiri dari 21 siswa dari kelas IX-A sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa dari kelas IX-B sebagai kelas kontrol. Berikut adalah tabel data penelitian responden:

**Tabel 1. Nama Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol**

No	Nama Siswa (Kelas IX-A (E))	Jenis Kelamin	Nama Siswa (Kelas IX-B (K))	Jenis Kelamin
1	ATYR	P	ARAL	P
2	AN	L	AW	P
3	AAS	P	AR	P
4	AMM	L	AIT	P
5	AK	P	DAS	P
6	ADF	P	DHA	L
7	AHY	L	GAMM	P
8	AZM	P	IH	P
9	DP	P	MA	L
10	GAK	P	MTIR	L
11	GRNA	P	MMM	L
12	HSR	P	MAA	L
13	IAS	L	MAV	L
14	KSS	P	MQA	P
15	MK	L	NDM	P
16	MAM	L	NS	P
17	MIM	L	RAP	L
18	NN	P	RA	L
19	PRA	L	RAH	L
20	RPP	L	SDD	P
21	UKYS	P	-	-

Sumber: data primer, 2024

Data dari tabel 1 menunjukkan sampel penelitian berasal dari dua kelas yaitu kelas IX-A dan IX-B. Kelas IX-A yang merupakan kelas eksperimen (kode:E) terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Sementara itu, kelas IX-B yang merupakan kelas kontrol (kode:K) terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

### Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar IPS siswa yang dalam proses pembelajarannya menggunakan metode *crossword puzzle*. Setelah semua data

terkumpul, maka langkah selanjutnya yaitu analisis data hasil penelitian. Adapun analisis data hasil penelitian ini meliputi:

### 1. Uji Instrumen

#### a. Uji Validitas

Sebelum peneliti membagikan instrumen yang digunakan untuk penelitian, instrumen yang dipilih peneliti yaitu angket diujikan dahulu. Uji validitas dilakukan guna mengetahui kelayakan isi dan valid atau tidaknya suatu instrumen yang digunakan dalam penelitian sebelum disebarkan kepada responden penelitian. Setelah instrumen angket telah dinyatakan valid maka selanjutnya instrumen tersebut dapat disebarkan untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Ada dua tahap yang dilakukan dalam pengujian instrumen yakni pertama, pengujian validitas yang dilakukan oleh ahli terkait yaitu Bapak Drs. H. Jani, M.M., M.Pd. selaku dosen Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah dari prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) serta Bapak Mustakim, S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPS untuk menganalisis dan memvalidasi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Setelah instrumen dianalisis oleh validator, instrumen tersebut kemudian disebarkan kepada responden yang berbeda dari sampel penelitian untuk memperoleh nilai sebelum digunakan pada sampel penelitian yang sebenarnya. Nilai-nilai tersebut kemudian digunakan dalam perhitungan uji coba kelayakan instrumen dengan bantuan SPSS 23.0 for windows. Uji coba ini melibatkan perhitungan koefisien korelasi untuk setiap pernyataan kuesioner dibandingkan dengan nilai tabel  $r$  product moment dengan tingkat signifikansi 5%. Instrumen dianggap valid jika nilai korelasi  $r_{hitung} \geq$  nilai  $r_{tabel}$ . Pengujian uji coba instrumen dilakukan dengan pada kelas IX-C yang berjumlah 23 siswa, sehingga  $r_{tabel}$  yang diperoleh sebesar 0,413 sebagai dasar patokan penentuan validitas. Adapun hasil uji coba angket dalam uji validitas, sebagai berikut:

**Tabel 2. Data Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa**

Butir Soal	Nilai $r_{hitung}$	Nilai $r_{tabel}$	Keterangan
1	0,898	0,413	Valid
2	0,933	0,413	Valid
3	0,930	0,413	Valid
4	0,943	0,413	Valid
5	0,947	0,413	Valid
6	0,938	0,413	Valid
7	0,963	0,413	Valid
8	0,961	0,413	Valid
9	0,962	0,413	Valid
10	0,924	0,413	Valid
11	0,954	0,413	Valid
12	0,935	0,413	Valid

Butir Soal	Nilai $r_{hitung}$	Nilai $r_{tabel}$	Keterangan
13	0,922	0,413	Valid
14	0,892	0,413	Valid
15	0,964	0,413	Valid
16	0,939	0,413	Valid
17	0,945	0,413	Valid
18	0,966	0,413	Valid
19	0,950	0,413	Valid
20	0,922	0,413	Valid
21	0,921	0,413	Valid
22	0,961	0,413	Valid
23	0,955	0,413	Valid
24	0,967	0,413	Valid
25	0,919	0,413	Valid

Sumber: data primer yang diolah olah data SPSS 23.0, 2024

Berdasarkan pada tabel 2 tersebut, hasil uji coba angket menunjukkan bahwa nilai  $r_{hitung}$  pada item soal 1 sampai 25 yakni (0,898), (0,933), (0,930), (0,943), (0,947), (0,938), (0,963), (0,961), (0,962), (0,924), (0,954), (0,935), (0,922), (0,892), (0,964), (0,939), (0,945), (0,966), (0,950), (0,922), (0,921), (0,961), (0,955), (0,967), (0,919)  $\geq$  0,413 sehingga dapat dinyatakan valid dan layak, selanjutnya dapat digunakan untuk penelitian. Cara uji validitas dengan bantuan SPSS 23.0 for windows sebagaimana disertakan. Kesimpulannya, berdasar pada pernyataan tersebut bahwa 25 item pernyataan angket ini valid dan dapat diujikan.

#### b. Uji Reliabilitas

**Tabel 3. Output Hasil Reliabilitas Angket Motivasi Belajar Siswa**

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.994	25

Sumber: data primer yang diolah olah data SPSS 23.0, 2024

Dari tabel 3 diatas maka dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* atau  $r_{hitung}$  sebesar 0,994. Kemudian dari nilai distribusi nilai  $r_{tabel}$  dengan signifikansi 5% dengan jumlah 23 siswa maka diperoleh nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,413 dengan ketentuan instrumen angket bisa dikatakan reliabel apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ . Dari perhitungan uji reliabilitas diatas nilai *Cronbach's Alpha* atau  $r_{hitung} = 0,994 \geq 0,413$ . Berdasarkan kriteria intepretasi reliabilitas dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan yang diajukan peneliti dikatakan sangat reliabel.

## 2. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memeriksa apakah data yang dianalisis memiliki distribusi yang mendekati <sup>2</sup> normal atau tidak. T-tes yang baik memiliki distribusi normal atau hampir normal. Dalam penelitian ini, metode statistik yang digunakan untuk uji normalitas adalah Shapiro Wilk dengan perhitungan *SPSS 23.0 For Windows*. Suatu distribusi dianggap normal jika nilai signifikansinya  $> 0,05$ , namun jika nilainya  $< 0,05$ , distribusi dianggap tidak normal.

Berikut ini data hasil pengumpulan yang akan digunakan dalam uji normalitas yaitu:

**Tabel 4. Daftar Nilai Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No.	Kelas IX-A (Eksperimen)		Kelas IX-B (Kontrol)	
	Kode	Nilai	Kode	Nilai
1	E1	80	K1	53
2	E2	70	K2	45
3	E3	86	K3	34
4	E4	83	K4	58
5	E5	83	K5	76
6	E6	72	K6	57
7	E7	70	K7	53
8	E8	75	K8	70
9	E9	86	K9	75
10	E10	80	K10	70
11	E11	74	K11	77
12	E12	80	K12	65
13	E13	64	K13	47
14	E14	64	K14	80
15	E15	80	K15	49
16	E16	74	K16	56
17	E17	69	K17	61
18	E18	76	K18	61
19	E19	63	K19	68
20	E20	65	K20	77
21	E21	82	-	-

Sumber: data primer, 2024

<sup>2</sup> Dari tabel 4 dapat dilihat bahwa hasil nilai angket motivasi belajar siswa dari kedua kelas yakni kelas eksperimen (E) dan kelas kontrol (K). Pada kelas eksperimen berjumlah total 21 siswa dengan perolehan nilai tertinggi sebesar 86, sedangkan nilai terendah sebesar 63 dengan kriteria baik. Kemudian pada kelas kontrol total 20 siswa dengan perolehan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah sebesar 34 dengan kriteria kurang. Jadi dapat disimpulkan bahwasannya berdasarkan pada hasil penyebaran

angket pada dua kelas penelitian dengan perolehan nilai yang tertera diatas pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Berikut merupakan hasil uji normalitas angket dari kedua kelas dengan bantuan SPSS, yakni:

**Tabel 5. Output Hasil Uji Normalitas Angket**  
Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Angket Kontrol	.171	20	.128	.946	20	.305
Eksperimen	.176	21	.088	.936	21	.180

Sumber: data primer yang diolah olah data SPSS 23.0, 2024

Pada tabel 5 Diperoleh nilai signifikansi dari uji normalitas untuk kelas eksperimen adalah 0,305. Sedangkan untuk kelas kontrol adalah 0,180. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan menunjukkan bahwa kelas eksperimen  $0,305 > 0,05$  dan kelas kontrol  $0,180 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

#### b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah data dalam sampel penelitian memiliki variasi yang serupa atau tidak. Jika hasilnya menunjukkan homogenitas, peneliti dapat melanjutkan ke langkah berikutnya, karena uji homogenitas ini merupakan prasyarat sebelum melakukan pengujian hipotesis. Data dianggap homogen jika signifikansinya  $> 0,05$ , sedangkan jika nilai signifikansinya  $< 0,05$ , data dianggap tidak homogen.

**Tabel 6. Output Hasil Uji Homogenitas Angket**  
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Angket	Based on Mean	.195	1	39	.661
	Based on Median	.074	1	39	.787
	Based on Median and with adjusted df	.074	1	30.522	.787
	Based on trimmed mean	.236	1	39	.630

Sumber: data primer yang diolah olah data SPSS 23.0, 2024



Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas angket motivasi belajar siswa dapat diketahui Sig ialah 0,661. Nilai Sig 0,661 > 0,05, maka data pada angket motivasi belajar siswa dapat dikatakan homogen. Tahapan uji homogenitas data angket motivasi belajar siswa sebagaimana terlampir.

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Uji t-test

Setelah melalui uji prasyarat, seperti uji normalitas dan homogenitas yang telah terpenuhi, dilanjutkan dengan melakukan uji t-test. Uji t-test digunakan untuk menilai apakah pembelajaran atau perlakuan memiliki dampak signifikan terhadap objek yang diteliti. Dalam pengujian t-test ini, skor angket motivasi belajar siswa diambil sebagai variabel penelitian. Berikut adalah hasil perhitungan data skor angket motivasi belajar siswa menggunakan perangkat lunak SPSS 23.0:

**Tabel 7. Output Hasil Uji t-test Data Angket Motivasi**

		Group Statistics			
Angket	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Kontrol	20	62	101,4	2.81761
	Eksperimen	21	75	59,66667	1.62052

Sumber: data primer yang diolah olah data SPSS 23.0, 2024

**Tabel 8. Output Hasil Uji t-test Data Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
Angket		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Angket	Equal variances assumed	5.868	.020	4.188	39	.000	13.44762	3.21122	19.94293	6.95231
	Equal variances not assumed			4.137	30.480	.000	13.44762	3.25039	20.08141	6.81382

Sumber: data primer yang diolah olah data SPSS 23.0, 2024

Dari tabel 7 dapat diketahui hasil angket motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas eksperimen dengan jumlah responden 21 siswa memiliki rata-rata 75. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah responden 20 siswa memiliki rata-

rata 62. Selanjutnya pada tabel 4.8 tersebut menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 4,188$  dan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Untuk menentukan taraf signifikan perbedaannya adalah dengan menggunakan  $t_{tabel}$ . Sebelum itu, harus ditentukan nilai derajat kebebasan pada keseluruhan sampel yang diteliti dengan rumus  $db = N - 2$ . Jumlah sampel yang diteliti adalah 41, sehingga  $41 - 2 = 39$ .

Berdasarkan nilai  $db = 39$  dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2.023. dari nilai tersebut diperoleh  $t_{tabel} 5\% = 2,023 < t_{hitung} = 4,188$  dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, maka  $H_0$  ditolak yang berarti ada perbedaan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang diajar dengan metode *crossword puzzle* dengan yang tidak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung.

#### 4. Uji Effect Size

Untuk mengetahui besarnya pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung, dapat diketahui dengan rumus cohen's, dengan perhitungan sebagai berikut:

**Tabel 9. Kriteria Interpretasi Nilai Cohen's**

Cohen,s standard	Effect size	Persentase (%)
Tinggi	3,0	99,9
	2,8	99,7
	2,6	99,5
	2,4	99,2
	2,2	98,6
	2,0	97,7
	1,8	96,4
	1,6	94,5
	1,4	91,9
	1,2	88,5
Sedang	1,0	84,1
	0,8	78,8
	0,6	75,8
Kecil	0,4	65,5
	0,2	57,9
	0,0	50,0

Sumber: Cypriot Journal of Educational Sciences, 2020

$$X_1 = \text{Skor kelas eksperimen} = 1576$$

$$X_2 = \text{Skor kelas kontrol} = 1232$$

$$N_1 = 21$$

$$N_2 = 20$$

$$\sum X_1^2 = 78908$$

$$\sum X_2^2 = 119378$$

$$\bar{X}_1 = 75$$

$$\bar{X}_2 = 62$$

$$SD_1^2 = 59,66$$

$$SD_2^2 = 101,4$$

Besar pengaruh motivasi belajar siswa adalah:

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)SD_1^2 + (n_2 - 1)SD_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$= \sqrt{\frac{(21 - 1)59,66 + (20 - 1)101,4}{21 + 20 - 2}}$$

$$= \sqrt{\frac{1193,3 + 1926,6}{39}} = \sqrt{79,997} = 8,94$$

$$d = \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}} \times 100\%$$

$$= \frac{75 - 62}{8,94} = 1,45 \approx \text{interpretasi } 91,9\%$$

Berdasarkan perhitungan uji Cohen's besar pengaruh metode **crossword puzzle** terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung sebesar 1,45. Kesimpulannya, mengacu pada tabel 9 nilai effect size dari penelitian ini dalam kategori tinggi dengan persentase 91,9%.

## PEMBAHASAN

### Pengaruh Metode **Crossword Puzzle** Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang menggunakan metode **crossword puzzle** pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Kalidawir. Pengumpulan data motivasi belajar siswa diperoleh dari nilai angket yang telah disusun dan telah diuji validasi, ahli ataupun validasi empiris.

Data yang telah terkumpul kemudian dilakukan uji prasyarat dan dilakukan uji hipotesis. Analisis data pada uji prasyarat hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Pada uji normalitas dilakukan melalui uji Shapiro Wilk dengan taraf signifikan 0,05. Data dapat dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05. Hasil dari uji normalitas pada angket motivasi belajar siswa di kelas eksperimen 0,305 dan kelas kontrol 0,180. Dari data tersebut, menunjukkan

bahwa nilai signifikansi dari dua kelas tersebut  $> 0,05$  sehingga data nilai angket dapat dikatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil pengujian homogenitas diperoleh nilai Sig 0,661. Nilai Sig 0,661  $> 0,05$ , maka data pada angket motivasi belajar siswa dapat dikatakan homogen.

Setelah uji prasyarat terdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya adalah uji hipotesis dengan analisis independent sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujiannya menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 4,188$  dan nilai Sig. (2-tailed) pada motivasi belajar siswa adalah 0,000. Derajat kebebasan (db) harus ditentukan sebelum melihat  $t_{tabel}$  dengan menggunakan rumus  $db = N - 2$ , dimana N adalah jumlah responden dan 2 adalah jumlah variabel, sehingga  $db = 41 - 2$ , dan db adalah 39 dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian,  $t_{tabel} = 2,023$ . Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,188 > 2,023$ ) dan nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa metode *crossword puzzle* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan teori Hamzah B. Uno, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengubah perilaku mereka, umumnya dengan beberapa indikator atau unsur pendukung. Adapun indikator yang dimaksud adalah 1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik. Sejalan dengan pendapat tersebut, dalam jurnal Amna Emda bahwa motivasi belajar dijelaskan sebagai daya penggerak atau pendorong untuk melakukan pekerjaan yang bisa berasal dari dalam diri maupun dari luar.

Menurut Suprijono, metode pembelajaran dapat dikelompokkan dalam PAIKEM menjadi tiga kelompok utama: 1) metode pembelajaran kooperatif; 2) metode pembelajaran yang mendukung pengembangan pembelajaran kooperatif; 3) metode pembelajaran aktif. Dalam klasifikasi tersebut, metode pembelajaran *crossword puzzle* termasuk dalam kategori metode pembelajaran aktif. Roviandari menyatakan bahwa active learning (pembelajaran aktif) bertujuan untuk memperkuat dan memperlancar proses pembelajaran yang berpusat pada siswa sebagai pusat belajar, dengan harapan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sukanda Permana juga berpendapat bahwa metode *crossword puzzle* ialah sebagai salah satu penerapan model pembelajaran aktif, yang memungkinkan siswa untuk

selalu aktif dan dapat mengasah daya ingat. Langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran ini antara lain guru menjelaskan tentang *crossword puzzle*, membuat teka-teki silang, dan memberikan siswa yang mengerjakan dengan benar. Metode ini dianggap menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar dan dapat menciptakan partisipasi siswa secara aktif.

Metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat disebut metode sebab ini merupakan salah satu metode yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar bilamana berpusat dengan melibatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. *Crossword Puzzle* dirasa baik untuk pembelajaran karena berpusat pada siswa yang mana siswa ini diharuskan mengasah daya pikir mereka untuk dapat menjawab *Crossword Puzzle*.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung.

### **Besar Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung**

Besar pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung sebesar 4,48. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa di dalam tabel interpretasi nilai Cohen's tergolong tinggi dengan persentase 91,9%. Pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *crossword puzzle* pada pembelajaran IPS rata-rata motivasi belajar siswa adalah 75, ini menunjukkan bahwa motivasi belajar pada kelas eksperimen sudah lebih tinggi dari pada kelas kontrol, dimana kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional rata-rata motivasi belajar siswa adalah 62. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas kontrol lebih rendah dari pada kelas eksperimen.

Metode *crossword puzzle* terdiri dari kotak-kotak atas dua jalur yaitu mendatar (baris horizontal) dan menurun (kolom vertikal), di mana peserta harus mengisi kotak-kotak tersebut dengan kata-kata yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan. *Crossword puzzle* adalah salah satu metode pembelajaran berbentuk permainan yang edukatif dan dapat meningkatkan kebahagiaan siswa ketika digunakan sebagai metode pembelajaran, sehingga efektif dalam proses belajar mengajar. Menurut Roestiyah, penggunaan metode *crossword puzzle* membantu siswa dalam proses pemahaman dan pengingatan materi pelajaran yang interaktif. Johnson menjelaskan bahwa *crossword puzzle* adalah permainan teka-teki silang yang bermanfaat untuk mengembangkan pola pikir dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Penggunaan metode ini dapat mempermudah siswa dalam meninjau kembali materi pelajaran dan

meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat informasi yang telah dipelajari, sesuai dengan penjelasan yang disampaikan oleh Cahyo bahwa *crossword puzzle* merupakan permainan yang merangsang otak melalui pencarian dan pengingatan kata yang sesuai untuk diisi ke dalam kotak-kotak yang tersedia. Dengan cara mencari jawaban, siswa juga dapat mengeluarkan kreativitas dalam menyelesaikan teka-teki. Dengan adanya metode crossword puzzle siswa dapat merasakan belajar sambil bermain serta dapat membangkitkan suasana kelas agar para siswa tidak mudah bosan dan jenuh pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.

Selain itu, penerapan metode pembelajaran ini dapat memotivasi siswa sehingga siswa aktif dan dapat memahami materi dengan lebih baik. Terlihat dari hasil pengamatan peneliti ketika proses pembelajaran bahwa suasana kelas terlihat antusias dan penuh keterlibatan. Para siswa terlihat aktif mencari jawaban yang tepat untuk menyelesaikan teka-teki dalam soal tersebut, dengan kolaborasi dan diskusi yang terjalin di antara mereka. suasana kelas menjadi lebih positif dan interaktif, memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan analitis.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung sebesar 1,45 dengan persentase 91,9%. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung dapat dikategorikan tinggi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian serta hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data dan pengujian hipotesis, maka kesimpulan yang dapat dipaparkan dalam penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung dibuktikan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ .
2. Besar pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung sebesar 1,45 dengan persentase 91,9% dengan kategori tinggi.

## SARAN

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian ini, maka saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

1. Mengacu pada temuan penelitian, metode *crossword puzzle* terbukti memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menggunakan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian guru dapat memvariasikan metode *crossword puzzle* dengan metode pembelajaran lainnya agar pembelajaran tidak monoton, serta guru dapat memberikan bimbingan dan arahan yang jelas kepada siswa dalam mengerjakan *crossword puzzle*.
2. Penelitian ini membuka peluang untuk mengeksplorasi lebih lanjut terkait pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Untuk itu, peneliti selanjutnya dapat menggunakan variasi metode dan cakupan sampel yang lebih luas agar dapat memperkaya pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

## DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2005). Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineck Cipta.
- Choirul, I., & others. (2023). Penggunaan Media Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Descriptive Text di SMPN 2 Puger. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 1-11.
- Dalyono, M. (2009). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dayana, I., & Juliaster, M. (2018). Motivasi Kehidupan. Jakarta: Guepedia.
- Dimiyati, M. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djulia, E., & others. (2020). Evaluasi Pembelajaran Biologi. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196.
- Ermaita, & others. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 41056.
- Fajar, A. (2005). Portofolio dalam Pembelajaran IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- H, Y. R. (2010). Paradigma Baru Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

- H. Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamzah, B. U. (2006). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryati, S., Oktavia, & Has, Z. (2014). Pengaruh Metode pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru. *PEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIIR*, 5(1).
- Hasbullah. (2006). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hidayati. (2004). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Modul untuk D-II PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jones, K. (2008). *Teaching with Crossword Puzzle*. Heidelberg: Springer.
- Khalilullah, M. (2012). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *An-Nida'*, 15-26.
- Leny, R. (2012). Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal E-tech*, 1(1), 1-12.
- Lolang, E. (2014). Hipotesis Nol dan Hipotesis Alternatif. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 687-688.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardianto. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Misbahuddin, & Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- MKDP, T. P. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok: PT. Rajawali Pers.
- Nana, S. S. (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurillia, K., & others. (2023). 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*, 3(4).
- Nurkencana, W. (1990). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Gava Media.
- Nurmawati. (2016). *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Perdana Mulya Sarana.
- Oemar, H. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pratiwi, A. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pembelajaran IPA di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Makassar: Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Makassar.



- Purwanto, E. A., & Diyah, R. S. (2007). Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial. Jakarta: Gaya Media.
- Purwanto, N. (2012). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2014). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmah, L. A. (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), 4(3), 2.
- Ramadhayanti, A. (2018). Aplikasi SPSS untuk Penelitian dan Riset. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Roviandari, T. (2012). Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan Ctl (Contextual Teaching And Learning) Dengan Metode Diskusi Dilengkapi Mind Mapping Dan Crossword Puzzle Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Bahan-Bahan Kimia Dalam Makanan Kelas VIII Semester Genap MTS. Skripsi FKIP UNS.
- Sapriya. (2009). Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saputra, I. (2020). TTS Seru Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas VI Untuk Madrasah Ibtidaiyah. Bogor: Guepedia.
- Sara, S. d. (2021). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP/MTs Akibat Pandemi Covid-19. Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia, 3(1), 54-63.
- Sardiman, A. (2007). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Savage, & Armstrong. (1994). Effective Teaching In Elementary Social Studies. New Jersey: Prentice-Hall.
- Siregar, S. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Kencana.
- Soemantri, M. N. (1974). Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudaryono. (2012). Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2011). Penilaian Hasil Belajar dan Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiarto, d. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugihartono, d. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2007). Statistik untuk Penelitian. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2012). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabet.

- Suharni. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 172-184.
- Suharso, P. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Bisnis: Pendekatan Filosofis dan Praktis*. Jakarta: Indeks.
- Sukanda, P., & Neng Ita, S. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-teki Silang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet. *RESOURCE Research of Social Education*, 1(1), 18-27.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning: "Teori dan Aplikasi Paikem"*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suyatno, B., & Sutimah. (2007). *Metodologi Penelitian Sosial: Berbagi Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kecana Media Group.
- Syah, M. (2003). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syardiansyah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 5(1).
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang. (2009). No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional. Bandung: Fokus Media.
- Wiwik, W. A., & others. (2021). Penerapan Smart Presentation Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Guru Membangun*, 42(2), 23-28.
- Yousda, I. I., & Arifin, Z. (1993). *Penelitian dan Statistik Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, H., & others. (2009). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

# Pengaruh Metode Crossword Puzzle terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung

## ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	4%
2	<a href="https://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	3%
3	<a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	2%
4	<a href="https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id">jurnal.stikes-ibnusina.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="https://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="https://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="https://etheses.uinmataram.ac.id">etheses.uinmataram.ac.id</a> Internet Source	1%
	<a href="https://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a>	

9	Internet Source	1 %
10	<a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	Submitted to Clayton College & State University Student Paper	1 %
13	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1 %
14	<a href="http://repository.uiad.ac.id">repository.uiad.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://eprints.radenfatah.ac.id">eprints.radenfatah.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	Submitted to IAIN Tulungagung Student Paper	1 %
17	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	1 %
18	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	1 %
19	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1 %
20	<a href="http://journal.ummat.ac.id">journal.ummat.ac.id</a> Internet Source	

1 %

21

Submitted to Universitas PGRI Palembang

Student Paper

1 %

22

jodenmot.wordpress.com

Internet Source

1 %

23

digilib.unila.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

# Pengaruh Metode Crossword Puzzle terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

**/0**

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

---

PAGE 21

---

PAGE 22

---

PAGE 23

---

PAGE 24

---

PAGE 25

---