

**EFEKTIVITAS METODE BERMAIN TEKA-TEKI SILANG
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS
III MIN 2 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

SHERINA PUTRI
NIM. 190104025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2023**



**EFEKTIVITAS METODE BERMAIN TEKA-TEKI SILANG
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS
III MIN 2 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

SHERINA PUTRI

NIM. 190104025

Pembimbing:

1. Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.
2. Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sherina Putri

NIM : 190104025

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 12 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



SHERINA PUTRI
NIM. 190104025

PENGESAHAN SKRIPSI

ipsi berjudul, Efektifitas Metode Bermain Teka Teki Silang Terhadap Motivasi Belajar
erta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III MIN 2 Sinjai, yang ditulis oleh
rina Putri Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 190104025, Mahasiswa Program Studi
didikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
iversitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Sabtu,
ggal 3 Agustus 2023 M bertepatan dengan 16 Muharram 1445 H, telah diperbaiki
uai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh
ar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji

Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Suriati, M.Sos.I.	Sekretaris	(.....)
iran AR, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji I	(.....)
riani, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	(.....)
Jamaluddin, M.Pd.I.	Pembimbing I	(.....)
smiati, S.Pd.I, M.Pd.I	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui:
Dekan ETIK UIAD,


Dr. Takwir, M.Pd.I
NBM. 1213495

ABSTRAK

Sherina Putri. *Efektivitas Metode Bermain Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MIN 2 Sinjai.* Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai, 2023.

Metode dapat menjadi cara untuk membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar menjadi kunci agar tujuan pembelajaran di sekolah yang diinginkan dapat tercapai. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode bermain teka-teki silang efektif terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di kelas III MIN 2 Sinjai.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *one group pre-test* dan *post-test*. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik di MIN 2 Sinjai. Adapun populasi yang dipilih adalah peserta didik kelas III dengan jumlah 47 dan sampel merupakan peserta didik kelas III B dengan jumlah 17. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket (kuesioner) dan dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini juga berupa lembar angket (kuesioner) dan dokumentasi. Validasi instrumen menggunakan uji validasi dan uji reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain teka-teki silang efektif terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di kelas III MIN 2 Sinjai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) dan $T. Hitung 30.739 > T. Tabel$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: *Efektivitas Metode Bermain Teka-Teki Silang, Motivasi Belajar*

ABSTRACT

Sherina Putri. *The Effectiveness Playing Crosswords Puzzle Method on Students' Learning Motivation in Thematic Learning of Class III at MIN 2 Sinjai.* Thesis. Sinjai: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic University of Ahmad Dahlan, Sinjai, 2023.

The method can be a way to generate and increase students' learning motivation. Motivation to learn is the key so that the desired learning goals at school can be achieved. Therefore, the aim of this research is to find out whether the method of playing crossword puzzles is effective on students' learning motivation in thematic learning of class III at MIN 2 Sinjai.

This type of research is quantitative with a one group pre-test and post-test approach. The subjects of this research were students at MIN 2 Sinjai. The population selected was class III students with a total of 47 and the sample was class III B students with a total of 17. The instruments used in this research were questionnaires and documentation. The techniques used in this research also included questionnaires and documentation. Instrument validation used validation tests and reliability tests. Data analysis techniques used descriptive statistical analysis and inferential analysis.

Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that the method of playing crossword puzzles is effective on students' learning motivation in thematic learning in class III MIN 2 Sinjai. The research results show that the sig (2-tailed) value is 0.000. The significance value obtained is smaller than 0.05 ($0.000 < 0.05$) and T. Count 30,739 is bigger than T. Table, so H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Effectiveness of Crossword Playing Methods, Learning Motivation

المستخلص

سيرينا بوترى. فعالية طريقة لعب الكلمات المتقاطعة على دافعية التعلم لدى الطلاب في التعلم الموضوعي للصف الثالث في مدرسة الابتدائية ٢ الحكومية سنجائي. البحث. سنجائي: قسم تعليم المعلمين بالمدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة أحمد دحلان الإسلامية، سنجائي، ٢٠٢٣.

يمكن أن تكون هذه الطريقة وسيلة لتوليد وزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. الدافع للتعلم هو المفتاح حتى يمكن تحقيق أهداف التعلم المطلوبة في المدرسة. ولذلك، فإن الهدف من هذا البحث هو معرفة ما إذا كانت طريقة لعب الكلمات المتقاطعة فعالة على دافعية التعلم لدى الطلاب في التعلم الموضوعي للصف الثالث في مدرسة الابتدائية ٢ الحكومية سنجائي.

هذا النوع من البحث كمي مع نهج الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة. كان موضوع هذا البحث طلابًا في مدرسة الابتدائية ٢ الحكومية سنجائي. كان المجتمع الذي تم اختياره هو طلاب الصف الثالث بإجمالي ٤٧ طالبًا وكانت العينة طلاب الصف الثالث ب بإجمالي ١٧. وكانت الأدوات المستخدمة في هذا البحث هي الاستبيانات والوثائق. وشملت التقنيات المستخدمة في هذا البحث أيضًا الاستبيانات والوثائق. التحقق من صحة الأداة يستخدم اختبارات التحقق من الصحة واختبارات الموثوقية. استخدمت تقنيات تحليل البيانات التحليل الإحصائي الوصفي والتحليل الاستدلالي.

بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه، يمكن استنتاج أن طريقة لعب الكلمات المتقاطعة فعالة على دافعية التعلم لدى الطلاب في الصف الثالث مدرسة الابتدائية ٢ الحكومية سنجائي. أظهرت نتائج البحث أن قيمة سيغ (٢-الذيل) هي ٠.٠٠٠٠. قيمة الأهمية التي تم الحصول عليها أصغر من ٠.٠٥ (٠.٠٠٥ > ٠.٠٠٠) عددت ٣٠.٧٣٩ أقل دقة من جدول ت، لذلك تم رفض H_0 وتم قبول H_a .

الكلمات الأساسية: فاعلية أساليب لعب الكلمات المتقاطعة، دافعية التعلم

KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ
وَعَلَى آلِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah mendidik, membesarkan yang selalu memberikan motivasi, nasehat, cinta, perhatian dan kasih sayang serta doa yang tidak akan pernah bisa penulis balas.
2. Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai Dr. Firdaus, M.Ag. selaku pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
3. Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, dan Wakil Rektor III selaku unsur pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, selaku pimpinan pada Tingkat Fakultas, Dr. Takdir, M.Pd.I.
5. Dr. Hasmiati M.Pd.I., selaku pembimbing I dan Dr. Jamaluddin M.Pd.I. selaku pembimbing II, yang telah

membimbing, mengarahkan, memberikan segala ilmu dan motivasi nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Dr. Hasmiati M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
7. Seluruh dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
8. Seluruh pegawai dan Jajaran UIAD Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik;
9. Kepala dan Staff Perpustakaan UIAD Sinjai;
10. Kepala Sekolah, guru-guru, dan para peserta didik MIN 2 Sinjai yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
11. Teman-teman Mahasiswa UIAD Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.
12. Segala pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Sinjai, 12 Juli 2023

SHERINA PUTRI
NIM: 190104025

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Kajian Pustaka	14
B. Hasil Penelitian Relevan	43
C. Hipotesis	47

BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	48
B. Prosedur Penelitian	50
C. Definisi Variabel	51
D. Tempat dan Waktu Penelitian	52
E. Populasi dan Sampel Penelitian	53
F. Teknik Pengumpulan Data	54
G. Instrumen Penelitian	56
H. Validasi Instrumen	59
I. Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	65
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian	68
BAB V PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Desain <i>One Group Pre-Test Post-Test</i>	49
Tabel 2.1 Jadwal Penelitian.....	52
Tabel 3.1 Populasi Kelas III B MIN 2 Sinjai	53
Tabel 4.1 Penskoran Skala <i>Likert</i>	58
Tabel 5.1 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III B 34	59
Tabel 5.2 Hasil Uji Realibilitas <i>Pretest</i> Motivasi Belajar.....	60
Tabel 5.3 Hasil Uji Realibilitas <i>Posttest</i> Motivasi Belajar	69
Tabel 6.1 Hasil <i>Pretest</i> Responden Penelitian Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III B.....	70
Tabel 6.2 Hasil <i>Pretest</i> Analisis Deskriptif Motivasi Belajar	71
Tabel 6.3 Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Sebelum Penerapan Metode Bermain Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Tematik.....	73
Tabel 6.4 Hasil Responden <i>Posttest</i> Motivasi Belajar	42
Tabel 6.5 Hasil Analisis Deskriptif <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	43
Tabel 6.6 Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Setelah Penerapan Metode Bermain Teka-Teki Silang Dalam Pembelajara Tematik.....	44
Tabel 7.1 Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar	74

Tabel 7.2 Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar	77
Tabel 7.3 Hasil Uji Hipotesis Motivasi Peserta Didik (Variabel Y)	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Histogram Normalitas Motivasi Belajar	78
Gambar 1.2 Normal p-p Plot Regression	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”. Pembelajaran dapat ditinjau dari aspek afektif, kognitif dan psikomotoriknya. Dalam pelaksanaannya, guru memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik. Jadi, proses pembelajaran dapat terjadi jika terdapat dua orang atau lebih (Djamarah et al., 2010).

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai

konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Ahmad Djamiluddin & Wardana, 2019).

Pembelajaran menjadi media utama bagi manusia untuk memperoleh pengembangan potensi dirinya, sekaligus membantu manusia agar dapat dengan cepat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, bahkan gerak perubahan sosial ke arah yang lebih baik sangat ditentukan oleh pendidikan. Peran strategis pendidikan adalah memberi kesempatan yang

luas dan besar kepada peserta didik dalam upaya pembentukan keperibadian dan pembinaan sumber daya mereka (Lihat Muhyi Batubara, 2004).

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan (Muh. Sain Hanafy, 2014).

Pada dasarnya setiap proses pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara berbagai komponen, komponen-komponen pembelajaran itu dapat dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu: guru, materi ajar, dan siswa (Muhammad Ali, 2007).

Peran guru sangat penting karena berfungsi sebagai pembimbing yang menyampaikan dan mentransfer bahan ajar berupa ilmu pengetahuan begitu juga dengan siswa yang berperan sebagai penimba ilmu, sedangkan materi ajar yang disampaikan oleh guru merupakan informasi atau pesan yang harus dipelajari oleh siswa untuk dipahami, dihayati, dan diamalkan sebagai bekal untuk menyelesaikan studinya kelak. Tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyediakan dan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa lebih efektif dan efisien dalam belajar (Ramli Abdullah, 2016).

Metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam sekolah, khususnya bagi pembelajaran di dalam kelas. Pupuh dan Sobry S dalam Mardiah Kalsum Nasution berpendapat makin tepat metode yang digunakan oleh

guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran (Mardiah Kalsum Nasution, 2017). Beberapa metode mengajar cenderung monoton karena kurang memperhatikan motivasi belajar siswa, apalagi pembelajaran matematika kurang menarik perhatian siswa. Siswa kurang menanggapi apa yang telah diberikan oleh guru. Hanya satu atau dua orang siswa yang berani bertanya kepada guru baik di dalam maupun di luar kelas. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar matematika siswa tidak sesuai dengan apa yang diharapkan sekolah. Oleh karena itu perlu memilih metode pembelajaran yang tepat dan dapat lebih mengaktifkan siswa (Endang Wahyuningsih, 2017a).

Hal penting dalam proses belajar mengajar adalah guru sebagai pengajar tidak mendominasi kegiatan, tetapi membantu menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya melalui kegiatan belajar (Endang Wahyuningsih, 2017b). Sebuah metode akan mempengaruhi sampai tidaknya suatu informasi secara lengkap atau tidak. Bahkan sering disebutkan cara

atau metode kadang lebih penting daripada materi itu sendiri. Oleh sebab itu, pemilihan metode pendidikan harus dilakukan secara cermat, disesuaikan dengan berbagai faktor terkait, sehingga hasil pendidikan dapat memuaskan (Qomari Anwar, 2003).

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dalam dunia pendidikan selalu menjadi sorotan dan perhatian sebab pendidikan merupakan cikal bakal untuk membangun generasi yang maju. Hal tersebut telah tertuang dalam sistem pendidikan Indonesia. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, tentu minat dan motivasi belajar peserta didik menjadi kunci untuk mencapai tujuan pendidikan. Mengingat, pendidikan Indonesia sekarang memfokuskan proses pembelajaran kepada peserta didik baik dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

Tujuan pendidikan dalam pembukaan UUD 1945 ialah untuk mendidik kehidupan bangsa, di mana kecerdasan bukan hanya dalam kecerdasan intelektual tetapi kecerdasan keseluruhan yang memiliki makna yang lebih luas seperti yang dinyatakan dalam UU No. 20 tahun 2003 Pasal 3

Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi: “Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi pelajar agar mereka menjadi manusia yang percaya dan takut kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, berkebolehan, kreatif, berdikari, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.” (Depdiknas, 2013).

Metode yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah tentunya tidak terlepas dari tujuan yang ingin dicapai. B. Suryo Subroto dalam Abdul Halik menyebutkan metode sebagai sebuah keputusan yang diambil oleh pendidik dalam mengatur cara-cara pelaksanaan daripada proses pembelajaran atau soal bagaimana teknisnya suatu bahan pelajaran yang akan diberikan pada peserta didik (Abdul Halik, 2012). Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik adalah metode bermain teka-teki silang (TTS).

Dalam permainan ini, guru sebagai fasilitator yang dimana guru lebih banyak memberikan semangat dan juga guru dapat menghindari membuat anak merasa takut ketika mengalami kekalahan. Manfaat

dari permainan ini mampu berpikir kreatif, meningkatkan kemampuan menyusun huruf menjadi sebuah kata, sebuah kalimat, dan juga membantu anak dalam belajar membaca permulaan pada anak (Dewi Nilam Lamalete, 2021). Belajar melalui bermain merupakan salah satu teknik pengajaran dan pembelajaran yang mudah diterapkan, dengan melalui permainan akan mendatangkan kesenangan dan kepuasan kepada mereka dalam satu program yang hendak disampaikan (Bayu Purwoko, 2018).

Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kreativitas sebagai upaya pembaruan proses pembelajaran di sekolah, maka seorang guru dipersyaratkan mempunyai pandangan atau pendapat yang positif terhadap bagaimana menciptakan situasi dan kondisi belajar yang diharapkan. Karena secara operasionalnya gurulah yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran di sekolah (Senawati, 2017).

Bagi seorang anak, mempelajari sesuatu hal yang menarik perhatian, akan lebih mudah diterima dari pada mempelajari hal yang tidak menarik perhatian, dalam pembelajaran hal ini pun tidak bisa dianggap remeh atau tidak penting. Dalam hal minat,

tentu saja seseorang yang menaruh minat pada sesuatu bidang akan lebih mudah mempelajari bidang tersebut. Keinginan atau minat dan kemauan atau kehendak sangat mempengaruhi corak perbuatan yang akan diperlihatkan seseorang, sekalipun seseorang itu mampu mempelajari sesuatu, tetapi tidak mempunyai minat atau tidak ada keinginan untuk mempelajarinya ia tidak akan bisa mengikuti proses belajar dengan baik, dan untuk mencapai prestasi dengan baik ia akan merasa tertekan dan kesulitan (Siti Maesaroh, 2013).

Dalam belajar, seorang peserta didik memerlukan motivasi atau dorongan baik dari dalam maupun dari luar. Jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang kuat, maka materi pelajaran akan ringan dan mudah serta proses belajar pun menjadi menyenangkan. Kreativitas guru adalah salah satu pendorong motivasi belajar. Guru kreatif dapat mengembangkan kemampuannya, ide-ide baru dan cara-cara baru dalam mengajar (Ifni Oktiani, 2017).

Dengan adanya motivasi, maka minat belajar pada peserta didik tentu juga akan ada. Minat belajar siswa bukan hanya dipengaruhi dari dalam diri siswa,

akan tetapi dipengaruhi pula oleh guru. Peranan guru dalam pendidikan dan pembelajaran merupakan sentral dalam upaya peningkatan minat, kemampuan, dan prestasi siswa. Oleh karena itu, guru sebagai motivator dalam proses pembelajaran harus berusaha meningkatkan kualitasnya, karena berhasil atau tidaknya proses pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan dan keprofesionalan guru. Dengan demikian upaya dan peran guru dalam mempengaruhi minat belajar siswa diantaranya, guru melakukan pengelolaan kelas dengan baik, membuka dan menutup pembelajaran dengan benar dan efektif, menerapkan metode belajar yang bervariasi, serta penggunaan media belajar dengan tepat (Jamaluddin, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti memperoleh data sebanyak 17 peserta didik di kelas III dimana saat proses pembelajaran sebagian mereka menyukai bermain saat belajar dengan alasan mereka lelah dan bosan terhadap materi pelajaran. Hal tersebut diungkapkan oleh peserta didik saat observasi berlangsung. Selain itu, aktivitas yang membuktikan bahwa peserta didik menyukai bermain saat mereka diberikan kesempatan pada mereka untuk bermain,

mereka begitu antusias. Sehingga peneliti berpikir untuk menggunakan metode bermain dalam proses pembelajaran. Kaitannya dengan metode bermain teka-teki silang yang menjadi pilihan peneliti adalah dengan metode tersebut diharapkan mampu memfokuskan peserta didik dengan membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui permainan teka-teki silang (Observasi 10 Oktober-November 2021).

Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna melihat keefektifan metode bermain teka-teki silang terhadap motivasi belajar peserta didik di tengah kondisinya yang suka bermain dan mudah bosan dengan materi pelajaran. Selain itu, peneliti sebagai calon pendidik juga terlatih untuk lebih terampil dalam menyampaikan informasi materi pembelajaran kepada peserta didik.

Dari pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MIN 2 Sinjai mengingat hasil observasi pada kegiatan magang I, II dan III mendapati sebagian besar peserta didiknya mudah bosan terhadap materi pembelajaran dan lebih senang bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, oleh

karenanya peneliti memilih penelitian metode bermain teka-teki silang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dimana metode ini berpusat kepada siswa kelas III MIN 2 Sinjai.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka peneliti menarik rumusan masalah yakni apakah metode bermain teka-teki silang akan efektif terhadap motivasi belajar peserta didik atau tidak di kelas III MIN 2 Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektif atau tidaknya metode bermain teka-teki silang terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas III MIN 2 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan kepada guru tentang metode bermain dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pihak-pihak yang membutuhkan.
- b. Penelitian ini menjadi pengalaman nyata untuk mahasiswa UIAD Sinjai sebagai calon pendidik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Efektivitas

a. Pengertian efektivitas

Secara harfiah efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil. Kamus ilmiah populer mengartikan efektif sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mengetahui tercapainya tujuan program dalam suatu organisasi atau kegiatan apapun (Iga Rosalina, 2014). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016).

Menurut Susanto, efektivitas

merupakan daya pesan untuk mempengaruhi atau tingkat kemampuan pesan-pesan untuk mempengaruhi. Dalam hal ini, efektivitas dimaknai sebagai alat ukur untuk melihat sudah ada atau belum akan tercapainya suatu tujuan yang direncanakan sebelum matang (Susanto, 2005).

Efektivitas merupakan pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan-tujuan yang tepat dari serangkaian alternative atau pilihan cara dan menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya. Efektivitas bisa juga diartikan sebagai pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan. Jika dilihat dari istilah tersebut, maka terdapat dua suku kata yang berbeda, yakni efektivitas dan pembelajaran. Makna efektivitas itu sendiri adalah ketepatangunaan, hasil guna, menunjang tujuan. Sedangkan pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, dimana kegiatan guru sebagai pendidik harus mengajar dan murid sebagai terdidik yang belajar. maka pembelajaran dapat dikatakan

efektif, apabila dapat memfasilitasi pemerolehan pengetahuan dan keterampilan si belajar melalui penyajian informasi dan aktivitas yang dirancang untuk membantu memudahkan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan khusus belajar yang diharapkan (Fransiska Saadi, 2013).

Ditinjau dari beberapa pengertian tentang efektivitas di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa efektivitas dapat definisikan sebagai hasil akhir untuk melihat keberhasilan dari suatu kegiatan. Efektivitas merupakan tolak ukur berhasil atau tidaknya sebuah tindakan dengan memperhatikan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam dunia pendidikan, pembelajara dapat dikatakan efektif peserta didik mampu mencerna informasi dan aktivitas yang telah dirancang untuk mencapai tujuan yang telah di harapkan dan ditetapkan.

b. Karakteristik efektivitas pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses

pembelajaran. Menurut Diamond dalam Baroh, keefektifan dapat diukur dengan melihat minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Jika siswa tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, maka tidak dapat diharapkan ia akan berhasil dengan baik dalam mempelajari materi pelajaran. Sebaliknya, jika siswa belajar sesuai dengan minatnya, maka diharapkan hasilnya akan lebih baik. Kriteria efektivitas meliputi:

- 1) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran baik.
- 2) Aktivitas siswa selama pembelajaran baik.
- 3) Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran positif.
- 4) Hasil belajar siswa tuntas secara klasikal dengan syarat aspek ketuntasan belajar terpenuhi (Baroh, 2010).

Ema Amalia dan Ibrahim berpendapat bahwa dalam proses belajar mengajar banyak faktor yang mempengaruhi terhadap berhasilnya sebuah pembelajaran, antara lain kurikulum, daya serap, presensi guru, presensi

siswa dan prestasi belajar (Ema Amalia & Ibrahim, 2017). Sementara itu, Suryosubroto dalam Sutikno dan Yuca Aryanti Indrakustantri mengemukakan bahwa selain kerja keras dari seorang guru, pembelajaran yang efektif juga dipengaruhi oleh aspek-aspek lainnya. Untuk mewujudkan pelaksanaan pengajaran menjadi efektif, maka perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Konsistensi kegiatan belajar mengajar dengan kurikulum, dilihat dari aspek-aspek:
 - a) Tujuan pengajaran
 - b) Bahan pengajaran yang diberikan
 - c) Alat pengajaran yang digunakan
 - d) Strategi evaluasi atau penilaian yang digunakan
- 2) Keterlaksanaan proses belajar mengajar, meliputi:
 - a) Mengkondisikan kegiatan belajar siswa
 - b) Menyajikan alat, sumber dan perlengkapan belajar.
 - c) Menggunakan waktu yang tersedia untuk KBM secara efektif

- d) Motivasi belajar siswa
- e) Menguasai bahan pelajaran yang akan disampaikan.
- f) Mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar
- g) Memberikan bantuan dan bimbingan belajar mengajar kepada siswa
- h) Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar siswa
- i) Menggeneralisasikan hasil belajar dan tindak lanjut

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik yang menjadi kriteria efektivitas mencakup segala aspek proses pembelajaran, mulai dari pra-sarana hingga kondisi guru dan peserta didik (Sutikno & Yuca Aryanti Indrakustantri, 2013).

c. Pendekatan efektivitas

Pendekatan efektivitas digunakan untuk mengukur sejauh mana aktifitas itu efektif. Ada beberapa pendekatan yang digunakan terhadap efektivitas yaitu:

- 1) Pendekatan sasaran (*Goal Approach*)

Pendekatan ini mencoba mengukur sejauh mana suatu lembaga berhasil merealisasikan sasaran yang hendak dicapai. Pendekatan sasaran dalam pengukuran efektivitas dimulai dengan identifikasi sasaran organisasi dan mengukur tingkatan keberhasilan organisasi dalam mencapai sasaran tersebut. Sasaran yang penting diperhatikan dalam pengukuran efektivitas dengan pendekatan ini adalah sasaran yang realistis untuk memberikan hasil maksimal berdasarkan sasaran resmi “*Official Goal*” dengan memperhatikan permasalahan yang ditimbulkannya, dengan memusatkan perhatian terhadap aspek output yaitu dengan mengukur keberhasilan program dalam mencapai tingkat output yang direncanakan. Dengan demikian, pendekatan ini mencoba mengukur sejauh mana organisasi atau lembaga berhasil merealisasikan sasaran yang hendak dicapai. juga selalu memperhatikan faktor waktu pelaksanaan.

Oleh karena itu, dalam efektivitas selalu terkandung unsur waktu pelaksanaan dan tujuan tercapainya dengan waktu yang tepat maka program tersebut akan lebih efektif

- 2) Pendekatan Sumber (*System Resource Approach*) Pendekatan sumber mengukur efektivitas melalui keberhasilan suatu lembaga dalam mendapatkan berbagai macam sumber yang dibutuhkannya. Suatu lembaga harus dapat memperoleh berbagai macam sumber dan juga memelihara keadaan dan sistem agar dapat menjadi efektif. Pendekatan ini didasarkan pada teori mengenai keterbukaan sistem suatu lembaga terhadap lingkungannya, karena lembaga mempunyai hubungan yang merata dalam lingkungannya, dimana dari lingkungan diperoleh sumber-sumber yang terdapat pada lingkungan seringkai bersifat langka dan bernilai tinggi. Pendekatan sumber dalam kegiatan usaha organisasi dilihat dari seberapa jauh hubungan antara

anggota binaan program usaha dengan lingkungan sekitarnya, yang berusaha menjadi sumber dalam mencapai tujuan

- 3) Pendekatan Proses (*Internal Process Approach*) Pendekatan proses menganggap sebagai efisiensi dan kondisi kesehatan dari suatu lembaga internal. Pada lembaga yang efektif, proses internal berjalan dengan lancar dimana kegiatan bagian-bagian yang ada berjalan secara terkoordinasi. Pendekatan ini tidak memperhatikan lingkungan melainkan memusatkan perhatian terhadap kegiatan yang dilakukan terhadap sumber-sumber yang dimiliki lembaga, yang menggambarkan tingkat efisiensi serta kesehatan lembaga (Dimianus Ding, 2014).

Pembelajaran merupakan kesempatan bagi anak untuk mampu mengekreasi dan memanipulasi objek atau ide. (Weygandt et al., 1998) menjelaskan bahwa anak akan terlibat dalam belajar secara lebih intensif jika anak

mampu membangun sesuatu atau menirukan sesuatu yang dibangun oleh orang lain. Jadi pembelajaran dapat efektif jika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain, dan hidup bersama dengan lingkungannya. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan berbahasa, sosial emosional, motorik kasar dan motorik halus, dan kognitif atau intelektual (Hidayat, 2017).

Hamzah B. Uno mengungkapkan bahwa hakikat pembelajaran adalah perencanaan atau rancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa (Hamzah B. Uno, 2008). Sedangkan menurut Sudjana dalam Fathurrohman berpendapat bahwa belajar bukan menghafal atau mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Fathurrohman, 2012).

d. Kriteria Efektivitas

Kriteria mengenai pencapaian tujuan efektif atau tidak yaitu sebagai berikut:

- a. Kejelasan tujuan yang hendak dicapai
- b. Kejelasan strategi pencapaian tujuan
- c. Proses analisis dan perumusan kebijakan yang mantap
- d. Perencanaan yang matang
- e. Penyusunan program yang tepat
- f. Tersedianya sarana dan prasarana
- g. Pelaksanaan yang efektif dan efisien
- h. Sistem pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik.

e. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Ada empat indikator yang dapat kita gunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran. Keempat indikator tersebut yaitu:

1) Mutu pengajaran

Mutu pengajaran yaitu sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu siswa dengan mudah mempelajari bahan. Mutu pengajaran dapat dilihat dari proses dan hasil pembelajaran. Proses pembelajaran dilihat dari kesesuaian antara aktivitas guru dan aktivitas siswa

dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan. Sedangkan hasil pembelajaran dilihat dari ketuntasan belajar siswa

2) Tingkat pengajaran yang tepat

Tingkat pengajaran yang tepat yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa sudah siap mempelajari suatu pelajaran baru, maksudnya kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajarinya tetapi belum memperoleh pelajaran tersebut. Menurut Slameto kesiapan siswa dapat dilihat dari 3 aspek, yaitu:

- a) Kondisi fisik, mental dan emosional
- b) Kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan
- c) Keterampilan, pengetahuan dan pengertian lain yang telah dipelajari

3) Intensif

Intensif yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas pengajaran dan untuk mempelajari bahan yang sedang

disajikan. Intensif dilihat dari aktivitas guru dalam memberikan motivasi kepada siswa. Slameto menyebutkan bahwa ada hal yang dapat dikerjakan guru dalam memberikan motivasi kepada siswa, yaitu:

- a) Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar.
- b) Menjelaskan secara konkrit kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran.
- c) Memberikan reward terhadap prestasi yang diperbolehkan sehingga dapat merangsang untuk mencapai prestasi yang lebih baik di kemudian hari.
- d) Memberikan kebiasaan belajar baik (Slameto, 2010).

4) Waktu

Waktu yaitu sejauh mana siswa diberi cukup banyak waktu untuk mempelajari bahan yang sedang diajarkan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan.

Waktu dikatakan efektif apabila siswa dalam menggunakan waktu sudah maksimal, dilihat dari kriteria pengguna waktu siswa minimal baik. Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif jika keempat indikator efektivitas pembelajaran efektif (Triwibowo, 2015).

2. Metode Bermain Teka-Teki Silang

a. Pengertian metode bermain teka-teki silang

Di dalam dunia pendidikan terdapat metode-metode yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam dunia pendidikan sering disebut dengan metode mengajar dan metode pembelajaran. Metode mengajar adalah alat yang tepat, merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar-mengajar (Hasibuan & Moedjiono, 2006). Sedangkan metode pembelajaran di definisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamzah B. Uno, 2010).

Metode pembelajaran bermain

mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Hasanah & Nurhasanah, 2007).

Sementara itu, Padmono menyatakan bahwa “metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan” (Y. Padmono, 2011). Pendapat dari Arisnawati dalam Saefuddin juga mendefenisikan metode permainan sebagai cara yang digunakan oleh guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai (Ahmad Saefuddin et al., 2012).

Dunia anak adalah dunia bermain, yang merupakan fenomena sangat menarik perhatian bagi pendidik, psikologi, dan ahli filsafat sejak zaman dahulu (Novi Mulyani, 2016). Dalam bermain anak- anak dapat akan mampu membangun kemampuan yang kompleks.

Salah satu hipotesis yang populer dalam psikologi perkembangan bahwa bermain dapat membantu perkembangan kecerdasan (Mansur, 2009).

Metode merupakan salah satu faktor yang mendukung

keberhasilan proses pembelajaran, salah satunya metode bermain. Metode bermain adalah salah satu metode yang diterapkan dalam pembelajaran pada anak usia dini. Mengingat masa anak-anak khususnya anak usia dini adalah masa bermain, maka kiranya metode yang tepat digunakan metode bermain (Novi Mulyani, 2016).

Dari beberapa pemaparan diatas, dapat diartikan bahwa metode bermain adalah cara yang digunakan guru guna menciptakan pembelajaran efektif. Dalam proses pembelajaran, permainan digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang asik dan menyenangkan. Dalam kegiatannya, permainan bukan serta-merta bermain namun, ada tujuan-

tujuan yang hendak dicapai. Dengan metode bermain ini, diharapkan siswa aktif dan menghilangkan kebosanan selama proses belajar-mengajar berlangsung, mengingat bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dalam dunia pendidikan, inovasi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik juga asik tidak terbatas. Sadar akan kondisi peserta didik yang cepat bosan dalam proses pembelajaran, maka metode bermain adalah solusi alternatif untuk merangsang semangat belajar siswa. Salah satu yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran adalah metode bermain Teka-Teki Silang karena dengan permainan tersebut, peserta didik dituntut untuk fokus sedang peserta didik merasa tertantang untuk mengisi setiap kata pada ruang yang kosong.

Menurut Hisyam Zaini, metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) adalah suatu model pembelajaran yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan

pembelajaran dengan cara ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk (Hisyam Zaini, 2008).

Hal yang sama juga didefinisikan Khalilullah terkait Teka-Teki Silang adalah sebuah permainan yang cara permainannya yaitudwngan mangisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk (Khalilullah, 2012). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) teka-teki silang adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong diawali dengan pertanyaan- pertanyaan secara mendatar dan menurun. Sedangkan dalam buku Said dan Budimanjaya, teka-teki silang yaitu permainan *puzzle* atau sejenisnya berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran, sistem

pendidikan, serta pemecahan masalah secara umum Budimanjaya (Said & Andi Budimanjaya, 2015).

Disamping itu, Said dan Kabiru juga berpendapat bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah suatu strategi yang menggunakan permainan teka-teki silang dalam pembelajaran aktif (*Active Learning*) oleh Melvin Silberman. Teka-teki adalah permainan mengisi koolom-kolom yang kosong diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun (Kabiru & Said, 2017).

Teori S-R juga hendaknya menyampaikan definisi yang sama. Teori ini berasal dari kajian psikologi. Teori S-R (*Stimulus-Respons*) merupakan suatu prinsip belajar yang sederhana, dimana edek merupakan reaksi terhadap stimulus tertentu (Hidjanto et al., 2011).

Berdasarkan beberapa definisi tentang metode bermain teka- teki silang maka penulis menyimpulkan bahwa metode bermain teka-teki silang merupakan sebuah cara yang

dibaluti permainan untuk menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dimana dalam pengaplikasiannya, peserta didik mengisi setiap ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf sampai membentuk kata. Kata tersebut merupakan jawaban dari pertanyaan atau petunjuk dari teka-teki silang tersebut. Metode ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang asik dan menyenangkan dan tetap memfokuskan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode bermain teka-teki silang merangsang otak peserta didik untuk mengingat dan berlatih memecahkan masalah dengan mengisi kotak-kotak yang kosong dengan jawaban yang tepat dan benar.

b. Manfaat metode bermain teka-teki silang

Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (J.W Santrock, 2002). Sejalan dengan pendapat Santrock, Menurut Ahmadi dan Sholeh menyatakan bahwa permainan adalah suatu perbuatan yang

mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut (Ahmadi & Sholeh, 2005). Menurut Daniel Berlyne dalam Santrock yang menjelaskan permainan sebagai sesuatu yang mengasikkan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita (J.W Santrock, 2002).

Ghannoe dalam Sri mengatakan bahwa manfaat bermain teka- teki adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat mengasah daya ingat siswa mengenai materi tertentu.
- 2) Anak akan menyisir pengalamannya hingga waktu itu
- 3) Belajar klasifikasi
- 4) Mengembangkan kemampuan analisa
- 5) Menghibur
- 6) Merangsang aktivitas (Sri Wartika, 2019).

Arsyad dalam Agustin, dkk menegaskan bahwa manfaat teka- teki silang adalah

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi teka-teki silang kondisi pikiran jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat (Silivia Agustin et al., 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan tentang fungsi dan manfaat dari metode bermain teka-teki silang yaitu merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, menciptakan belajar yang asik dan menyenangkan, mengaktifkan otak peserta didik dan belajar untuk menyelesaikan persoalan.

c. Langkah-langkah dalam permainan teka-teki silang

Dalam melaksanakan kegiatan, perlu dibutuhkan tahapan atau langkah-langkah untuk merealisasikan kegiatan yang telah direncanakan. Menurut Pramesti, langkah-langkah digunakan guru dalam membuat teka-teki silang yaitu:

- 1) Menentukan sasaran pembaca
- 2) Menentukan juga status teka-teki silang yang dibuat, apakah lebih sebagai pengasahan otak atau sekadar hiburan pengusir kejenuhan
- 3) Soal atau pertanyaan yang diacak, sesuai dengan komprehensif, lintas ilmu, hendaknya mencakup segala bidang ilmu atau minat pembaca.
- 4) Agar teka-teki silang tidak semata-mata dianggap sebagai sebuah cara untuk membangkitkan ingatan masa lampau sebaiknya penulis teka-teki silang selalu memasukkan unsur- unsur baru, bahkan terbaru dan aktual
- 5) Karena pekerjaannya berkaitan dengan lintas ilmu, seorang penulis teka-teki silang harus membekali diri dengan membaca sebanyak mungkin sebagai latar belakang keilmuan.
- 6) Jangan malu-malu, takut dan sungkan membaca dan mengisi teka-teki silang yang dibuat penulis lain.

- 7) Terakhir, jangan lupa menyempatkan diri meminta masukan dari beberapa orang pembaca (Pramesti & Jatu, 2015).

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi merupakan dorongan untuk seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Mc. Donal dalam Sardiman mengemukakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (A, 2014). Motivasi didefinisikan sebagai kondisi internal yang membangkitkan kita untuk bertindak, mendorong kita mencapai tujuan tertentu, dan membuat kita tertarik dalam kegiatan tertentu. Menurut Hamalik, motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan intensif diluar individu atau hadiah. Motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat (Hamalik & Oemar, 2004).

Dalam Danang dan Burhanuddin, Greenberg dan Baron mendefenisikan motivasi sebagai serangkaian proses yang menggerakkan, mengarahkan dan mempertahankan perilaku individu untuk mencapai beberapa tujuan. Sedangkan, Maths dan Jackson menyatakan motivasi merupakan suatu dorongan yang diatur oleh tujuan dan jarang muncul dalam kekosongan. Istilah kebutuhan, keinginan, hasrat atau dorongan sama dengan motif, yang merupakan asal dari kata motivasi. Memahami motivasi adalah penting karena reaksi terhadap kompensasi dan masalah- masalah sumber daya manusia lainnya berkaitan dengan motivasi (Danang Sunyoto & Burhanuddin, 2011).

Abraham Maslow dalam Nashar mengungkapkan motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar yang lebih baik, berprestasi dan kreatif (Nashar, 2004). Lebih jelas diungkapkan oleh

M. Dalyon bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar (Dalyonoo, 2005). Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin keberlangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuan tercapai (A.M. Sardiman, 2011).

Motivasi belajar merupakan yang sangat diperhatikan dan perlu dalam pandang Islam. Dalam hal ini meningkatkan ilmu pengetahuan umat atau hamba Allah sangat dianjurkan dan diperintahkan oleh Rasulullah Muhammad SAW, karena dengan berilmu pengetahuan Islam akan menjadi kuat dan bermartabat baik di dunia maupun di akhirat. Sebagai mana Sabda Rasulullah Muhammad SAW yang artinya:

“Kelebihan orang yang berilmu dari orang yang beribadah (yang bodoh) bagaikan kelebihan bulan pada malam purnama dan

semua bintang-bintang yang lain.” (Diriwayatkan oleh Abu Dawud, At- Tirmidzi, An-Nasa’i, dan Ibnu Majah dari Abu Darda”(Harmalis, 2019).

Manusia hidup di dunia melalui proses penghidupan yang panjang mencapai tingkat keberhasilan dan kesuksesan menjadi manusia yang prima. Untuk menjadi manusia prima tersebut terletak pada potensi setiap insan dan bagaimana cara mengelola dan menggunakannya untuk mencapai tujuan mulia tersebut (Hasmianti, 2019).

b. Jenis-jenis motivasi belajar

Stagner dalam Sardiman (2016) mengatakan bahwa motivasi manusia dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Motivasi biologis, yaitu motivasi dalam bentuk primer atau dasar yang menggerakkan kekuatan seseorang yang timbul sebagai akibat dari kebutuhan organik tertentu seperti lapar, haus, kekurangan udara, letih dan measakan sakit. Keperluan- keperluan ini

mencerminkan suasana yang mendorong seseorang untuk mengerjakan suatu tingkah laku.

- 2) Motivasi emosi, seperti rasa takut, marah, gembira, cinta, benci dan sebagainya. Emosi-emosi seperti ini menunjukkan adanya keadaan-keadaan yang mendorong seseorang untuk bertindak laku tertentu.
- 3) Motivasi nilai dan minat, nilai dan minat seseorang itu bekerja sebagai motivasi yang mendorong seseorang bertindak laku sesuai dengan nilai dan minat yang dimilikinya. Nilai dan minat adalah motivasi yang ada hubungannya dengan struktur fisiologi seseorang (A.M. Sardiman, 2016).

Adapun menurut Sardiman, mengatakan bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik adalah sebagai berikut:

- 1) Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk

melakukan sesuatu.

- 2) Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar. Menurut pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar yang ada pada diri siswa diantaranya motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri, tanpa adanya rangsangan dari luar, sebaliknya motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat adanya rangsangan dari luar diri siswa (Sardiman, 2018).

c. Indikator motivasi belajar

Untuk bisa mengetahui sesuatu tersebut telah tercapai tentu ada hal-hal yang menjadi acuan atau patokan sebagai penanda tercapainya suatu yang diharapkan. Indikator motivasi belajar meliputi:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik (B. Uno Hamzah, 2014).

Motivasi belajar yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar peserta didik. Motivasi tinggi dapat ditemukan dalam sifat perilaku peserta didik seperti yang dikemukakan Sugihartono dkk, antara lain pertama, adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi, kedua, adanya perasaan dan keterlibatan afektif siswa yang tinggi dalam belajar, dan ketiga, adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi (Sugihartono, 2007).

B. Hasil Penelitian Relevan

Sebuah tinjauan literatur yang dihasilkan dari penyelidikan sebelumnya adalah penelitian yang relevan. Dalam penelitian terkait, temuan penelitian yang dicapai oleh peneliti sebelumnya dan

relevansinya dengan penelitian saat ini dibahas secara metodis sebagai berikut:

1. Pengaruh Penerapan Metode Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Murid Kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng oleh Lilis Sri Wahyuni. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk melihat hasil belajar penguasaan kosakata peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Berdasarkan hal tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan di MIN II Sinjai. Persamaannya yaitu menggunakan metode bermain Teka-Teki Silang dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terdapat pada hasil apa yang akan diukur. Dalam hal ini, penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran Tematik (Lilis Sri Wahyuni & Sulfasyah, 2019).
2. Penerapan Metode Pembelajaran *Cross Words* (Teka-Teki Silang) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII

Di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet. Hasil dalam temuan peneliti dalam penerapan metode permainan Teka-Teki Silang yaitu sebelum penerapan metode bermain ini, siswa lebih cepat bosan karena hanya menggunakan metode ceramah. Setelah mengaplikasikan metode permainan Teka-Teki Silang ini, siswa menjadi semangat dalam menyelesaikan soal-soal Teka-Teki Silang sehingga hasil belajar yang diinginkan tercapai. Persamaannya yaitu menggunakan metode bermain Teka-Teki Silang dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terdapat pada hasil apa yang akan diukur. Dalam hal ini, penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran Tematik (Sukanda Permana & Neng Ita Sintia, 2021).

3. Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran oleh Maryam Muhammad. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh motivasi dalam pembelajaran. Dalam penelitiannya, motivasi belajar adalah kunci untuk mencapai hasil belajar yang baik. Bagi seorang peserta didik yang

memiliki motivasi yang tinggi, mempunyai keinginan dan dorongan untuk belajar suatu mata pelajaran. Maka dengan demikian, jika dalam meningkatkan hasil belajar suatu mata pelajaran, perlu adanya upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik. Motivasi yang direalisasikan dalam wujud tindakan, merupakan salah satu faktor yang dapat digunakan untuk memprediksi kemajuan belajar (Maryam Muhammad, 2016).

4. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Makassar. Penelitian yang dilakukan Estiana Embo ini bertujuan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode sangat penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berbagai jenis metode yang dapat digunakan disesuaikan dengan keadaan wilayah beserta orang-orangnya di dalam. Terdapat perbedaan dan persamaan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Persamaannya yaitu melihat bagaimana motivasi

belajar peserta sedangkan perbedaannya ialah penelitian ini tidak menentukan metode pembelajaran yang digunakan (Estiana Embo, 2017).

C. Hipotesis

Adapun hipotesis dari pokok permasalahan di atas adalah sebagai berikut:

Ho: Metode bermain teka-teki silang tidak efektif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik di kelas III MIN 2 Sinjai.

Ha: Metode bermain teka-teki silang (TTS) efektif terhadap motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran Tematik di kelas III MIN 2 Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian kuantitatif disebut sebagai pendekatan tradisional karena telah lama digunakan sebagai metode penelitian (Sugiyono, 2017). Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian terhadap data yang diperoleh serta pemaparan hasilnya. Karena berlandaskan ideologi positivis, maka metode ini disebut metode positivistik, dengan pengambilan sampel dilakukan secara tidak acak, dan data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian (Sugiyono, 2018).

Metode dalam penelitian ini adalah *pre-experimen designs*. Metode ini dirancang oleh peneliti yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji.

2. Desain penelitian

Eksperimen yang akan dilakukan menggunakan desain penelitian *pre-eksperiment designs*. Desain penelitian ini merupakan desain

dimana terdapat tes sebelum (*pra*) dilakukan perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui (*pasca*) (Sugiono, 2014). Dengan demikian hasil penelitian ini hanya terdapat satu kelompok atau kelas yang dipilih (Sugiono, 2013). Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest*. *One-group pretest-posttest* merupakan desain penelitian dimana terdapat test sebelum diberikan perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui secara akurat (Sugiono, 2014). Dalam desain ini, tes pertama akan dilakukan tanpa menggunakan metode bermain teka-teki silang dan tes kedua akan diberikan metode bermain teka-teki silang untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik. Adapun rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel 1.1 di bawah

Tabel 3.1 Desain *One Group Pre-Test Post-Test*

<i>Pre-Test</i>	Perlakuan (X)	<i>Post-Test</i>
T1	X	T2

Keterangan:

T1: nilai pretest (sebelum dilakukan perlakuan)

T2: nilai posttest (setelah dilakukan perlakuan)

X: penerapan perlakuan berupa metode bermain
Teka-Teki Silang

B. Prosedur Penelitian

Tahap yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
 - a. Penyusunan Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP)
 - b. Pembuatan metode bermain teka-teki silang
 - c. Penyusunan angket motivasi belajar
 - d. Penyusunan hasil angket motivasi belajar
2. Pelaksanaan
 - a. Pra pelaksanaan
 - 1) Memberikan penjelasan secara singkat kepada peserta didik tentang penelitian yang akan dilakukan
 - 2) Memberikan lembar angket motivasi belajar kepada peserta didik sebelum diterapkan perlakuan metode bermain teka-teki silang selama proses pembelajaran berlangsung

b. Perlakuan

- 1) Menggunakan metode bermain teka-teki silang dalam proses pembelajaran
- 2) Memberikan lembar angket akhir motivasi belajar kepada peserta didik

C. Definisi Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu satu variabel bebas (*independent variable*) dan satu variabel terikat (*devenden variable*). Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi, atau yang menjadi penyebab adanya perubahan dari variabel terikat. Sementara itu variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

1. Efektivitas metode bermain teka-teki silang merupakan variabel bebas (X). Dalam penelitian ini peserta didik akan diajak untuk mengisi setiap kolom yang tersedia dengan abjad sehingga membentuk kata yang merupakan jawaban dari soal teka-teki silang
2. Motivasi belajar (Variabel Y) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sesuatu yang menjadi pengerak baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri seorang peserta didik untuk melakukan proses

belajar. Hal ini ditandai dengan adanya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023. Berikut adalah tabel terperinci selama penelitian dilakukan:

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian

Hari/Tanggal	Keterangan
Sabtu/20 Mei 2023	Pemberian angket motivasi belajar kepada peserta didik sebelum dilakukan perlakuan
Selasa/23 Mei 2023	Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain Teka-Teki Silang
Kamis/25 Mei 2023	Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain Teka-Teki Silang
Jumat/26 Mei 2023	Pemberian angket motivasi belajar kepada peserta didik

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subjek atau objek yang akan menjadi sasaran penelitian (Riyanto & Hatmawan, 2020), yang dapat terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penilaian (Roflin et al., 2021). Populasi adalah sekumpulan individu atau objek yang berada pada suatu wilayah dengan karakteristik khas yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian (pengamatan) (Nurrahmah et al., 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III Angkatan 2022/2023.

Tabel 3.3 Populasi Kelas III MIN 2 Sinjai

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	III A	12	12	24
2.	III B	11	6	17
3.	III C	12	6	8
Total				47

Sumber Data: Bagian Tata Usaha T.A 2022/2023

2. Sampel

Sampel adalah teknik (prosedur atau perangkat) yang digunakan oleh peneliti untuk secara sistematis memilih sejumlah item atau individu yang relatif lebih kecil (subset) dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya untuk dijadikan objek (sumber data) untuk observasi atau eksperimen sesuai tujuan (Firmansyah & Dede, 2022).

Adanya batasan seperti waktu, tenaga peneliti dan dana membuat peneliti mengambil sampel dari populasi yang dimana sampel ini mewakili seluruh populasi. Sampel penelitian ini diambil dari kelas III B yang terdiri dari 17 peserta didik di MIN 2 Sinjai yang sedang mempelajari Tematik. Pada dasarnya, penentuan sampel dalam penelitian ini untuk memperoleh data atau informasi dengan cara meneliti sebagian populasi yang dianggap mewakili seluruh populasi yang ada.

F. Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan bahan keterangan yang berupa himpunan kata, angka, fakta, tabel, tabel, grafik, gambar dan lambang yang menyatakan suatu

kondisi, situasi, pemikiran atau objek. Kegunaan dari data yaitu untuk mengetahui atau mendapatkan gambaran tentang masalah yang telah dirumuskan (Tim Ganesha Operation, 2018). Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian (Noor, 2017). Teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Kuesioner (angket)

Saat melakukan survei, alat pengumpulan data yang paling umum adalah kuesioner. Responden dapat menerima kuesioner dengan cara sebagai berikut: (1) Disampaikan langsung oleh peneliti (tidak terafiliasi); (2) dikirim melalui pos (mailquestionair); (3) dikirim secara elektronik (e-mail) (Pujiastuti, 2010). Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas (Sugiyono, 2018).

Adapun kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner tertutup, dimana responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada subjek (Sudarmanto et al., 2021). Bentuk dokumen dapat berupa dokumen pribadi, seperti catatan harian, surat pribadi, dan autobiografi dan dokumen resmi berupa surat keputusan, memo, surat intruksi, dan surat bukti kegiatan yang dilakukan oleh instansi (Mardawani, 2020). Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni dokumen berupa lembar responden peserta didik.

G. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan piranti peneliti mengukur fenomena alam maupun sosial yang menjadi

fokus peneliti, yang secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel (Fenti Hikmawati, 2017). Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Lembar angket

Kuesioner adalah tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyusun daftar pertanyaan yang rinci, lengkap dan responden menjawab sendiri pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kuesioner yang digunakan kepada responden dalam bentuk dokumen berbasis kertas, berisi pernyataan yang berkaitan dengan pelaksanaan metode bermain teka-teki silang (TTS).

Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Tujuan penggunaan skala *likert* ini yaitu variabel yang akan diukur, dijabarkan menjadi dimensi dan kemudian dirinci menjadi indikator-indikator yang dapat diukur (Riduwan & Sunarto, 2013).

Tabel 3.4 Penskoran Skala *Likert*

No.	Pilihan Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan negatif
1.	Selalu	4	1
2.	Sering	3	2
3.	Jarang	2	3
4.	Tidak Pernah	1	4

2. Dokumentasi

Lembar dokumentasi, dokumen yang digunakan dalam pengumpulan dokumen-dokumen file dan gambar atau foto-foto yang berhubungan dengan pembahasan penelitian (Syamsullah & Nawir, 2019). Dalam penelitian ini peneliti akan mengambil dokumen atau foto yang menunjang penelitian dari responden jika diperlukan.

H. Validasi Instrumen

1. Uji validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana suatu kuesioner yang diajukan

dapat menggali data atau informasi yang diperlukan. Tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,5. Adapun kriteria pengujiannya yaitu: H_0 diterima apabila r hitung $>$ tabel (alat ukur yang digunakan valid), H_0 ditolak apabila r statistik $\leq$ tabel (alat ukur yang digunakan tidak valid). Pengelolaan data menggunakan komputer program *SPSS 25 For Windows* dengan jumlah item 20 yang dinyatakan valid.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar
Peserta Didik Kelas III B

Jumlah Item	Valid	Tidak Valid
20	20	-

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

2. Uji realibilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana kuesioner yang diajukan dapat memberikan hasil yang tidak berbeda, jika dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama pada waktu berlainan (Paramita, 2021). Angket atau kuesioner dapat dikatakan reliabilitas

jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Adapun pengujian reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS 25 For Windows*. Berikut ini merupakan hasil uji Reabilitas statistik instrumen motivasi belajar peserta didik:

Tabel 3.6 Hasil Uji Realibilitas *Pretest*
Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.890	20

Sumber: Hasil SPSS 25

Tabel 3.7 Hasil Uji Realibilitas *Posttest*
Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.939	20

Sumber: Hasil SPSS 25

Nilai dari *Cronbach's Alpha* sebelum perlakuan menunjukkan nilai 0.890 sedangkan setelah perlakuan menunjukkan 0.939, artinya kuesioner motivasi belajar yang diuji reabilitasnya

memiliki reabilitas yang tinggi (*reliable*), sehingga dapat disimpulkan bahwa kuesioner motivasi belajar lolos uji reabilitas dan layak untuk digunakan untuk mengambil data penelitian.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan statistika deskriptif dan statistik inferensial. Statistika deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan variabel penelitian dalam bentuk visualisasi berupa bagan atau tabel presentase dari jawaban responden terhadap indikator permasalahan. Sedangkan pada statistika inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan teknik regresi linear sederhana. Untuk menguji hipotesis yang diajukan, selanjutnya digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis statistik deskriptif

Pengolahan data dalam penelitian ini selanjutnya dilakukan analisis deskriptif yang merupakan analisis yang menggambarkan suatu data yang akan dibuat baik sendiri maupun secara kelompok. Statistik deskriptif berhubungan dengan hal-hal

menguraikan atau memberikan keterangan-keterangan mengenai suatu data, keadaan atau fenomena. Atau dengan kata lain, statistik deskriptif berfungsi menerangkan keadaan-keadaan, gejala atau persoalan (Ananda, 2018). Data yang dihasilkan diolah dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 25 For Windows*.

2. Analisis statistik inferensial

Statistika inferensial ialah statistika yang berkenaan dengan cara penarikan kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari sampel untuk menggambarkan karakteristik atau ciri dari suatu populasi. Sebelum pengujian hipotesis secara inferensial maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis.

a. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan uji untuk mengukur apakah data yang kita peroleh berdistribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Peneliti menggunakan komputer program *SPSS 25 For Windows* dalam ujian normalitas untuk mempermudah proses pengujian. Pedoman yang

dipakai dalam uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan $> \alpha$ (0,05) maka distribusinya adalah normal.
- 2) Jika nilai signifikan $< \alpha$ (0,05) maka distribusinya adalah tidak normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji perbedaan antara dua kelompok atau beberapa kelompok yang berbeda subjeknya atau sumber datanya. Kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas, jika probabilitas ($\text{sig} > 0,05$), maka data memiliki varian yang sama atau homogeny dan jika probabilitas ($\text{sig} < 0,05$) maka memiliki varian yang tidak sama atau homogen.

c. Uji hipotesis

Dalam pengujian hipotesis, jika sampel peneliti kurang dari 100 responden, maka penguji menggunakan uji t-test. Dalam penelitian ini, sampel penelitian berjumlah 17 orang maka pengujian hipotesis yang

digunakan adalah uji t-test. Adapun ketentuan uji parametrik adalah jika nilai *sig.* (2-tailed) > 0,05 H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan jika nilai *sig.*(2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dalam pengolahan analisis data, seluruhnya peneliti menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 25*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

MIN 2 Sinjai adalah salah satu madrasah dibawah naungan Kementerian Agama yang di Negerikan pada tanggal 11 Juli 1991 dengan No. SK Pendirian No. 137 Tahun 1991 oleh Menteri Agama RI. Awalnya madrasah ini di bangun atas swadaya masyarakat tepatnya pada tahun 1987 dengan status swasta yang merupakan hasil rintisan dari tokoh masyarakat yaitu Bapak Abu Bakar, Tawil Hasan, dan H. Abd. Muin Almashora. Pada tahun 1991, MIN 2 Sinjai yang beralamat di Jln. Slamet Riyadi No. 6 akhirnya menyandang status Negeri.

Madrasah ini pada tahun pertama di Negerikanya dipimpin oleh Drs. H. B. Zainuddin (1991-1994), kemudian dilanjutkan oleh Mahmud (1994-1996), dilanjutkan oleh Ambo Siri (1996-2004), kemudian di lanjutkan oleh Dra. Asma Abdullah (2004-2010) dan pada tahun 2010 – 2017 di pimpin Muh. Amin, S. Ag dan pada (Bulan November 2017–Tanggal 15 Oktober 2019) dipimpin oleh Ibu Misnah, S. Pd.I, M. Pd.I dan pada Tanggal 16 Oktober 2019

sampai sekarang di pimpin oleh Ibu Hasiah, S.Ag.,
M.Pd.I

1. Visi sekolah

Mewujudkan madrasah yang BERSMAR dan generasi intelektual, religius, kompetitif, berakhlakul karimah dengan berwawasan lingkungan.

2. Misi sekolah

- a. Mewujudkan madrasah yang BERSMAR; Bersih, Elok, Rapi, Sehat, Maju, Aman dan Ramah
- b. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif terhadap peserta didik untuk mewujudkan kecerdasan intelektual dan emosional yang mantap.
- c. Mewujudkan peserta didik dan para lulusan yang unggul, cerdas, inovatif, terampil, mandiri, kompetitif, dan bertanggung jawab dengan berbekal IMTAQ dan IPTEK di era globalisasi dan berperan aktif ditengah masyarakat.
- d. Melaksanakan dan memantapkan proses pembelajaran yang AKBAR; Aktif, Kreatif, Bersih, Aman, dan Religius dengan berwawasan

lingkungan.

- e. Melaksanakan dan mengamalkan nilai – nilai akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari, di lingkungan madrasah, dan di masyarakat yang sesuai dengan ajaran islam.

3. Tujuan sekolah

- a. Menghasilkan generasi yang unggul, cerdas, inovatif, kreatif, terampil, kompetitif, mandiri dan bertanggung jawab dengan berbekal imtaq dan imtek.
- b. Melaksanakan, mengembangkan dan mengamalkan ajaran islam dan nila-nilai akhlakul karimah melalui pembinaan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan madrasah maupun ditengah masyarakat.

4. Keadaan guru di sekolah

Status	Pria	Wanita	Jumlah
Kepala sekolah	-	1	1
Guru tetap	3	12	15
Guru tidak tetap	4	7	11
Pegawai tetap	-	1	1
Pegawai tidak tetap	3	2	5
Total	10	23	29

Sumber: Data Sekolah T.A 2022/2023

5. Keadaan siswa

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	I A	13	11	24
2.	I B	12	11	23
3.	II A	13	10	23
4.	II B	12	12	24
5.	II C	11	11	22
6.	III A	10	9	19
7.	III B	11	6	17
8.	III C	12	6	18
9.	IV A	10	10	20
10.	IV B	10	9	19
11.	V A	14	9	23
12.	V B	11	12	23
13.	VI A	7	6	13
14.	VI B	10	6	16
15.	Total	156	131	287

Sumber: Data Sekolah T.A 2022/2023

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Hasil penelitian

a. Gambaran motivasi belajar peserta didik

- 1) Responden penelitian sebelum menggunakan metode teka-teki silang pada pembelajaran tematik

Responden pada penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah peserta didik

kelas III B MIN 2 Sinjai yang berjumlah 17 orang. Berikut ini adalah tabel responden *pretest* dan *posttest* terhadap penelitian:

Tabel 4.1 Hasil *Pretest* Responden
Penelitian Motivasi Belajar Peserta Didik
Kelas III B

NISN	Nama	Nilai
3105266860	Muh. Raihan Rahardika	61
3121109419	Arika Rusdi	70
3115346855	Husnul Khatimah	70
3129514595	Firda Safana	68
3111339360	Ahmad Raid Maulana	37
3121456571	Agustiawan Qohri	69
3112998327	Nurwahidi	59
3119458240	Tiara Ade Humair	72
3121296719	Ainia Qalbi Nadhifah	68
3111726283	Ariadi	65
3111199084	Aisyah	67
3147728074	Fajrin	41
3124588168	Salsa	65
3121456571	Fatir	66
3114378245	Nabil	48

3121456571	Defil	64
3124588168	Nazelah	60

Sumber: Hasil Angket *Pre-Test* Peserta Didik
 Selanjutnya dilakukan analisis deskriptif dengan hasil berikut:
 Tabel 4.2 Hasil *Pretest* Analisis Deskriptif Motivasi Belajar

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	17	37	72	61.47	7.168
Valid N (listwise)	17				

Sumber: Hasil *SPSS 25*

Berdasarkan pada hasil penilaian *pre-test* di atas, diperoleh nilai minimum sebesar 37 dan untuk nilai maksimum sebesar 72. Adapun nilai skor rata-rata motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik adalah 61.47 dengan standar deviasi 7.168.

Data skor motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan metode bermain teka-teki silang yang telah diperoleh dapat dibuat daftar distribusi frekuensinya. Dalam hal ini peneliti membagi kedalam tiga kategori yaitu sangat tinggi, tinggi dan sedang.

Selanjutnya kategori didasarkan pada jumlah skor jawaban seluruh peserta didik dimana telah diperoleh skor maksimum 72 dan skor minimum 37, sehingga interval kelas yang diperoleh adalah 12. Setelah mendapatkan interval nilai maka dapat dilakukan pengelompokan dengan interval kelas sebanyak 12. Kategori skor motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan yaitu berupa penerapan metode bermain teka-teki silang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Sebelum Penerapan Metode Bermain Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Tematik

No.	Kategori	Interval	Frekuensi
1.	Tinggi	77-88%	5
2.	Sedang	65-76%	7
3.	Rendah	53-64%	5

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

Tabel di atas menunjukkan frekuensi peserta didik terhadap motivasi belajarnya tergolong sedang dengan nilai 65-76%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat motivasi belajar peserta didik di kelas III B pada pembelajaran tematik, namun masih ada beberapa peserta didik memiliki motivasi belajar yang sedang atau rendah sebelum dilakukan eksperimen metode bermain teka-teki silang.

Selama proses penelitian *pretest* pembelajaran tematik berlangsung, didapati peserta didik yang suka mengganggu temannya yang sedang asik belajar, selain itu terdapat pula peserta didik yang bermain dan bercerita bersama temannya saat proses pelajaran. Hanya beberapa dari peserta didik yang antusias menjawab pertanyaan dari guru.

- 2) Responden penelitian setelah menggunakan metode teka-teki silang pada pembelajaran tematik

Tingkat motivasi belajar yang dimiliki

oleh peserta didik setelah dilakukan perlakuan berupa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain teka-teki silang adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Responden *Posttest* Motivasi Belajar

NIS	Nama	Nilai
3105266860	Muh. Raihan Rahardika	76
3121109419	Arika Rusdi	74
3115346855	Husnul Khatimah	78
3129514595	Firda Safana	76
3111339360	Ahmad Raid Maulana	53
3121456571	Agustiawan Qohri	65
3112998327	Nurwahidi	80
3119458240	Tiara Ade Humair	77
3121296719	Ainia Qalbi Nadhifah	74
3111726283	Ariadi	69
3111199084	Aisyah	76
3147728074	Fajrin	56
3124588168	Salsa	74
3121456571	Fatir	77
3114378245	Nabil	53
3121456571	Defil	78
3124588168	Nazelah	60

Sumber: Hasil Angket *Post-Test* Peserta Didik

Dari tabel di atas diperoleh analisis deskriptif sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Analisis Deskriptif *Posttest* Motivasi Belajar Peserta Didik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest	17	53	80	69.76	9.358
Valid N (listwise)	17				

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

Berdasarkan pada hasil penilaian *post-test* di atas, diperoleh nilai minimum sebesar 53 dan untuk nilai maksimum sebesar 80. Adapun nilai skor rata-rata motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik adalah 69.76 dengan standar deviasi 9.358

Data skor motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan metode bermain teka-teki silang yang telah diperoleh dapat dibuat daftar distribusi frekuensinya. Dalam hal ini peneliti membagi kedalam tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Selanjutnya kategori didasarkan pada jumlah skor jawaban seluruh peserta didik dimana telah diperoleh skor maksimum 80 dan skor minimum 53, sehingga

interval kelas yang diperoleh adalah 12. Setelah mendapatkan interval nilai maka dapat dilakukan pengelompokan dengan interval kelas sebanyak 12. Kategori skor motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan yaitu berupa penerapan metode bermain teka-teki silang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Sebelum Penerapan Metode Bermain Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Tematik

No.	Kategori	Interval	Frekuensi
1.	Tinggi	61-72%	14
2.	Sedang	49-60%	1
3.	Rendah	37-48%	3

Sumber: Hasil Analisis Data SPSS 25

Tabel di atas menunjukkan persentase dari motivasi belajar peserta didik tinggi dengan nilai 61-72 %. Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain teka-teki silang efektif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III pada pembelajaran

tematik di MIN 2 Sinjai.

Motivasi belajar peserta didik ditandai dengan keaktifan mereka saat mengikuti proses pelajaran. Antusiasme mereka dapat terlihat dari keinginan mereka untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan metode bermain teka-teki silang. Selain itu, peserta didik juga fokus dan jeli dalam menjawab soal-soal teka-teki silang.

b. Analisis statistik inferensial

1) Uji normalitas

Uji normalitas merupakan uji untuk mengukur apakah data yang kita peroleh berdistribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Peneliti menggunakan program komputer *SPSS 25 For Windows* dalam ujian normalitas untuk mempermudah proses pengujian. Pedoman yang dipakai dalam uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikan $>$ nilai alpha (0,05) maka distribusinya normal.
- b) Jika nilai signifikan $<$ nilai alpha (0,05)

maka distribusinya tidak normal.

Berikut ini adalah tabel hasil analisis uji normalitas motivasi belajar peserta didik kelas III B pada pembelajaran tematik:

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.52388091
Most Extreme Differences	Absolute	.144
	Positive	.107
	Negative	-.144
Test Statistic		.144
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

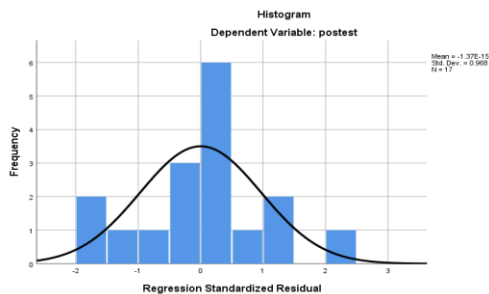
Tabel normalitas motivasi belajar di atas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.200 yang artinya $0.200 > 0.05$, sehingga data dari motivasi belajar peserta didik kelas

III B dinyatakan berdistribusi normal dan layak untuk diuji.

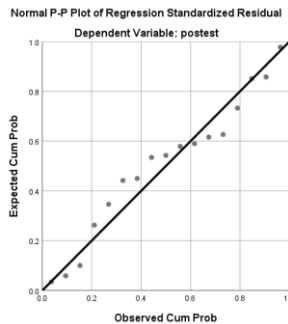
Selain itu, uji normalitas data juga dapat dikenali atau dapat dideteksi dengan melihat persebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari histogram dari residualnya. Dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Data berdistribusi normal, dapat dikatakan jika data menyebar sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya.
- 2) Sebaliknya dapat dikatakan data tidak berdistribusi normal apabila data menyebar jauh dari arah garis atau tidak mengikuti diagonal atau grafik histogramnya

Gambar 4.1 Histogram Normalitas Motivasi Belajar



Gambar 4.2 Normal p-p Plot Regression



Gambar di atas menunjukkan persebaran data karena mengikuti arah garis histogramnya yang artinya variabel y yaitu motivasi belajar peserta didik kelas III B berdistribusi normal.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji perbedaan antara dua kelompok atau beberapa kelompok yang berbeda subjeknya atau sumber datanya. Kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas, jika probabilitas ($\text{sig} > 0,05$), maka data memiliki varian yang sama atau homogeny dan jika probabilitas ($\text{sig} < 0,05$) maka memiliki varian yang tidak sama atau homogen. Berikut ini adalah tabel hasil uji

homogenitas dari motivasi belajar peserta didik:

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas
Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
BELUM DAN SUDAH	Based on Mean	.072	1	32	.790
	Based on Median	.020	1	32	.890
	Based on Median and with adjusted df	.020	1	29.0 49	.890
	Based on trimmed mean	.017	1	32	.898

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

Tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi $0.790 > 0.05$ yang artinya data tersebut berasal dari varian yang sama (homogen) dari hasil penelitian tersebut yang berasal dari kelas III B yang telah dilakukan *pre-test* dan *posttest* penelitian.

3) Uji hipotesis

Dalam penelitian ini, sampel penelitian berjumlah 17 orang maka pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji t-test untuk data berdistribusi normal. Adapun

ketentuan uji parametrik adalah jika nilai *sig.* (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Sedangkan jika nilai *sig.* (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis Motivasi Peserta Didik (Variabel Y)

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
SEBELUM	22.008	16	.000	62.235	56.24	68.23
SESUDAH	30.739	16	.000	69.765	64.95	74.58

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

Berdasarkan tabel 7.3 diperoleh nilai *sig.*(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) dan $T_{hitung} > T_{tabel}$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain pembelajaran dengan menggunakan metode bermain teka-teki silang efektif terhadap motivasi belajar

peserta didik pada mata pelajaran Tematik di kelas III MIN 2 Sinjai.

2. Pembahasan penelitian

Motivasi belajar pada peserta didik kelas III B di MIN 2 Sinjai pada pembelajaran tematik mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebelum diberikan perlakuan motivasi belajar peserta didik berada pada kategori sedang dengan nilai 65-76% dengan standar deviasi 7.138. Setelah dilakukan perlakuan dalam hal ini menggunakan metode bermain teka-teki silang, motivasi belajar peserta didik meningkat dengan kategori tinggi yaitu 61-72 persen dengan standar deviasi 7.538.

Hal tersebut juga didukung kuat oleh hasil analisis uji hipotesis olahan data bantuan SPSS 25 dimana nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) dan $T. \text{Hitung } 30.739 > T.$ Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain pembelajaran dengan menggunakan metode bermain teka-teki silang efektif terhadap motivasi belajar peserta didik pada

pembelajaran tematik di kelas III MIN 2 Sinjai.

Setiap orang memiliki motivasi dalam melakukan apapun, terutama dalam melakukan keinginannya. Namun, tidak semua orang mampu membangkitkan motivasinya dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Oleh karena itu, dibutuhkan hal-hal atau faktor yang mampu mendorong semangat dan motivasi pada diri seseorang. Faktor tersebut bisa berasal dari luar dan dalam diri seseorang, seperti keinginan dan cita-cita, sedangkan faktor dari luar diri seseorang dapat berupa imbalan dari hasil yang dilakukan.

Dalam hal belajar, motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor luar dan dalam. Contoh dari faktor dalam diri peserta didik yaitu kesukaannya terhadap materi yang akan diajarkan. Sedangkan contoh faktor luar yang memengaruhi motivasi belajar peserta didik dapat berupa model atau metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang asik mampu menjadi upaya dalam membangkitkan dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Motivasi belajar merupakan kunci dari semangat

belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Abraham Maslow dalam Nashar mengungkapkan motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didukung oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar yang baik, berprestasi dan kreatif (Nashar, 2004). Motivasi belajar sangat penting untuk diperhatikan karena motivasi belajar dapat menciptakan proses belajar yang baik sehingga tujuan pelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Teori S-R (*Stimulus-Respons*) yang dipelopori oleh Ivan P. Pavlov dalam Deddy Mulyana mengungkapkan teori S-R merupakan suatu prinsip belajar yang sederhana dimana efek merupakan reaksi terhadap stimulus tertentu (Deddy Mulyana 2005). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Muhammad Hanif Burhanuddin dan M. Nur Rokhman 2018 dalam penelitiannya menemukan bahwa menggunakan permainan teka-teki silang dapat menjadi upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dengan demikian, penemuan baru sebagai hasil penelitian penulis menunjukkan penelitian

efektivitas metode bermain teka-teki silang terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III B pada pembelajaran tematik menemukan bahwa metode teka-teki silang yang bertindak sebagai stimulus memberikan efek kepada peserta didik di dalam pembelajaran dalam hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode bermain teka-teki silang, peserta didik sangat aktif dan jeli dalam menjawab soal-soal dari teka-teki silang yang berkaitan dengan materi pelajaran. Selain itu, peserta didik fokus dan antusias ingin menjawab soal dari teka-teki silang tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Permainan teka-teki silang yang cara bermainnya yaitu dengan menjawab pertanyaan mendatar dan menurun jika digunakan dalam proses pelajaran mampu menjadi upaya dalam membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di kelas III MIN 2 Sinjai.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain teka-teki silang efektif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III B di MIN 2 Sinjai. Hasil *uji paired sample t-test* menunjukkan hasil nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) dan $T_{hitung} 30.739 > T$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain pembelajaran dengan menggunakan metode bermain teka-teki Silang efektif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Tematik di kelas III MIN 2 Sinjai.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah diharapkan mampu keterampilan-keterampilan guru dengan mengadakan dalam mengajar seperti metode pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Bagi guru diharapkan dapat melaksanakan metode bermain teka-teki silang pada pembelajaran tematik di kelas III guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Bagi peneliti lain diharapkan dapat menggunakan variabel lain dalam penelitian pembelajaran guna menjadi pilihan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Sholeh, M. (2005). Psikologi Perkembangan. Rineka Cipta.
- Ali, M. (2007). Guru Dalam Proses Belajar Mengajar. Sinar Baru Algesindo.
- Amalia, E., & Ibrahim, I. (2017). Efektivitas Pembelajaran Fiqih Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Desa Penggagemuba. Jurnal Ilmiah PGMI, 1, 101.
- Ananda, R. (2018). Statistik Pendidikan. CV. Widya Puspita.
- Anwar, Q. (2003). Pendidikan Sebagai Karakter Budaya Bangsa. UHAMKA Press.
- B. Uno, H. (2008). Perencanaan Pembelajaran. Bumi Aksara.
- B. Uno, H. (2010). Perencanaan Pembelajaran. Bumi Aksara.
- Baroh, B. (2010). EfektiviitasMetode Simulasi Pada Materi Peluang Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Semarang. Jurnal UIN Sunan Ampel Surabaya, 18.
- Batubara, L. M. (2004). Sosiologi Pendidikan. Ciputat Press.
- Burhanuddin, M. H. & Rokhman, M. N. (2018). Penerapan Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X Teknik Sipil Di SMK Negeri 2 Wonosari Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Jurnal Pendidikan Sejarah, 5, 1. journal.student.uny.ac.id

- Dalyono, D. (2005). Psikologi Pendidikan. PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2013). Undang-Undang RI No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Ding, D. (2014). Efektivitas Pelaksanaan Program Pelaksanaan Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Pedesaan. Ilmu Pemerintahan, 02, 8–10.
- Djaali, D. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Bumi Aksara.
- Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2019). Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Djamarah, D., Bahri, S., & Zain, S. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta.
- Embo, E. (2017). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Makassar [Universitas Negeri Makassar]. eprints.unm.ac.id
- Endang, E. (2017a). Metode Pembelajaran dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Jurnal Penelitian Dan Penilaian Pendidikan, 2, 192. https://doi.org/10.22236/JPPP_Vol2No2
- Firmansyah, D., & Dede, D. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik
- Halik, A. (2012). Metode Pembelajaran: Perspektif Pendidikan Islam. Jurnal Al- 'Ibrah, 1, 47.

<http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1097>

- Hamalik, H., & Oemar, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 17,
- Harmalis, H. (2019). Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam. *Indonesian Journal of Conseling & Development*, 1, 59–60.
- Hasanah, M., & Nurhasanah, N. (2007). *Paket Pendidikan Pembelajaran Baca Tulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar*. Lemlit UM.
- Hasibuan, J., & Moedjiono, M. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Hasmiati, H. (2019). *Membangun Kecerdasan Spiritual Anak*. Pendidikan Dasar Dan
- Hidayat, S. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hidjanto, H. Djamal, D., & Fachruddin, A. (2011). *Dasar-Dasar Penyiaran: Sejarah, Organisasi, Operasional dan Regulasi*. Kencana.
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. Pt Rajan Grafindo Persada.
- Jamaluddin, J. (2019). Minat Belajar (Tinjauan Guru Pendidikan Islam). *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 11, 1.

<https://doi.org/https://doi.org/10.47435/al-qalam.v1i1.56>

Kabiru, A., & Said, S. (2017). Manajemen dan Teori Aplikasi. Alfabeta Keguruan, 1, 3.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47435/jpdk.v4i1.88>

Khalilullah, K. (2012). Permainan Teka Teki Silang Sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). Jurnal Pemikiran Islam, 1, 23.
<https://doi.org/http://dz.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.309>

Lamalete, D. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Permainan Teka-Teki Silang

Lijan, L., & Sinambela, P. (2008). Reformasi Pelayanan Publik. Bumi Aksara.

Malik, A. (2018). Pengantar Statistika Pendidikan. CV Budi Utama.

Mansur, M. (2009). Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam. Pustaka Belajar.

Mardawani, M. (2020). Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar. CV Budi Utama.

Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. Jurnal Lantanida, 4, 94. media.neliti.com

Mulyana, D. (2005). Ilmu Komunikasi. PT. Remajarosdakarya.

Mulyani, N. (2016). Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Kalimedia.

Nashar, N. (2004). Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal. Delia Pers.

Noor, J. (2017). Metodologi Penelitian. Kencana.

Nurrahmah, A., Rismaningsih, F., Hernaeny, U., Pratiwi, L., Wahyudin, Rukyat, A., Yatu, F., Lusiani, L., Riaddin, D., & Setiawan, J. (2021). Pengantar Statistika 1. CV. Media Sains Indonesia.

Oktiani, I. (2017). Kreativias Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. Jurnal Pendidikan, 5, 216.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>

Operation, T. G. (2018). Pasti Bisa Menang. Penerbit Duta.

Padmono, Y. (2011). Manajemen Pembelajaran di Kelas. Widya Sari Press.

Paramita, R. W. D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. Widya Gama Press. Pramesti, & Jatu. (2015). Pengembangan Media Pop-Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1. Universitas Negeri Yogyakarta.

Pujihastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. Jurnal Agribisnis Dan Pengembangan Wilayah, 2, 43–56.

Purwoko, B. (2018). Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosa Kata Tunarungu. Jurnal Pendidikan Khusus, 10, 3.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/25041>

Riduwan, R., & Sunarto. S. (2013). Pengantar Statistika: Untuk

Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis. Alfabeta.

Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen. CV Budi Utama.

Roflin, E., Liberty, L., Iche A., & Pariyana. (2021). Populasi, Sampel, Variabel. PT. Nasya Expanding Management.

Saadi, F. (2013). Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta Didik Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Media Tepat Guna Di Sekolah Dasar Negeri 02 Toho. 5.

Saefuddin, A., Dhamayanti, D. Suhartono, S., & Wahyudi, W. (2012). Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD. Jurnal FKIP UNS, 1, 3.

Said, A. & Budimanjaya, A. (2015). 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligencess. Kencana.

Santrpck, J.W. (2002). Perkembangan Remaja. Erlangga.

Sardiman, A. M. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. PT Rajagrafindo

Sardiman, A. M. (2014). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Rajawali Pers.

Sardiman, A. M. (2016). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. PT Raja Grafindo.

Senawati, S. (2017). Kreativitas Guru Akidah Akhlak Dalam

Mengatasi Kekurangan Sumber Belajar Di MTs Darul Istiqomah Biroro Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai. IAIM Sinjai.

- Silivia, A., Sumardi, S., & Ghullam Hamdu. (2021). Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Degan Media Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. Jurnal Ilmiah Penidikan Guru Sekolah Dasar, 8, 100.
- Slameto, S. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. PT. Rineka Cipta.
- Sudarmanto, E., Kurniullah, A. Z., Revida, E., & Ferinia, R. (2021). Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif. Yayasan Kita Menulis.
- Sugihartono, S., dkk. (2007). No Title. UNY Press.
- Sugiyono, S. (2011). Metode Penellitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2018). Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan RND. Alfabeta.
- Sunyoto, D., & Burhanuddin. (2011). Perilaku Organisasional (Cet.1).
- Susanto, S. (2005). Sistem Informasi. Bina Cipta.
- Sutikno, S., & Indrakustantri, Y. A. (2013). Efektivitas Model Pembelajaran Learnig Cycle 5E (LC 5E) Dalam Meningkatkan Minat dan Penguasaan Konsep Asam Basa Arrhenius. Jurnal Fakultas KIP, 8.
- Syamsullah, S., & Nawir, A. M. (2019). Analisis Pendapatan

dan Karakteristik Sosial Ekonomi Pada Pengusaha Ternak Sapi Serta Perspektif Islam. *Jurnal Lembaga Keuangan, Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 1, 1–11.

Triwibowo, T. (2015). Deskripsi Efektivitas Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika di SMP Muhammadiyah 5 Purbalingga dan SMP Negeri 2 Rembang. *Pendidikan Matematika*, 8, 7–10.

Wahyuni, L. S., & Sulfasyah, S. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Murid Kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioiwao Kabupaten Soppeng. 4. journal.unismuh.ac.id

Wahyuningsih, E. (2017b). Metode Pembelajaran dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, 2, 193. https://doi.org/10.22236/JPPP_Vol2No2

Wartika, S., & dkk. (2019). Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Prestasi dan Kreativitas Siswa Pada Materi Klasifikasi Materi. *Jurnal TALENTA*, 2, 11. <https://doi.org/10.32734/st.v2il.349>

Weygandt, J., & Kieso, D. E. (1998). *Intermediate Accounting*. John Wiley & Sons.

Yogyakarta CAPS.

Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Insan Mandiri.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN**

**EFEKTIVITAS METODE BERMAIN TEKA-TEKI SILANG
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
DI KELAS III MIN 2 SINJAI**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item		Jumlah
			Negatif	Positif	
Efektivitas Metode Bermain Teka-Teki Silang	1. Mutu pengajaran	a. Kreativitas guru dalam menyampaikan informasi pelajaran	2, 15	4, 8	4
		b. Bahan ajar mudah dipahami	3, 16	6, 11	
	2. Tingkat pengajaran yang tepat	Kesiapan peserta didik dalam menerima materi	18, 20	14, 12	4
	3. Intensif	Kemampuan guru dalam memotivasi peserta didik untuk belajar	10, 17	9, 5	4

	4. Waktu	Ketepatan kegiatan ajar-mengajar terhadap alokasi waktu yang telah ditentukan	1, 7	13, 19	4
Motivasi Belajar	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	a. Tidak lekas putus asa	1	5	
		b. Rasa puas terhadap hasil belajar	15		
		c. Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar		4	
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. Rasa ingin tahu	2, 12		
		b. Minat dalam belajar	7, 8, 10, 11	6, 9, 14	
	3. Adanya dorongan dan cita-cita masa depan	a. Upaya untuk meraih cita-cita	13, 16	17, 19	
		b. Ketekunan dalam belajar		3	
	4. Adanya penghargaan dalam belajar	a. Ganjaran dan hukuman		18	
		b. Mendapat pujian			

	5. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Suasana tempat belajar	20		
--	--	------------------------	----	--	--

LAMPIRAN 2

KUOSIONER MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN TEKA-TEKI SILANG

TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

DI KELAS III MIN 2 SINJAI

Identitas Responden

Nama :.....

No. Urut :.....

Kelas :.....

Petunjuk Penggunaan Angket

1. Isilah identitas responden dengan lengkap pada halaman yang telah disediakan
2. Berikan tanggapan dengan memberikan tanda ceklis pada salah satu pilihan yang sesuai dengan keadaan anda sebenarnya.

Keterangan:

SL = Selalu

S = Sering

J= Jarang

TP = Tidak Pernah

3. Kerahasiaan data ini akan kami jaga, karena semua data ini akan kami gunakan untuk penyusunan laporan skripsi sebagai syarat penyelesaian program studi Strata Satu (S1), bukan tujuan lain.
4. Atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terimakasih

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SL	S	J	TP
1.	Saya berusaha untuk mengerjakan tugas menggunakan metode yang diberikan				
2.	Apabila mendapatkan kesulitan, saya bertanya pada guru				
3.	Saya tidak mengerjakan tugas yang diberikan				
4.	Semangat belajar saya menurun jika menghadapi soal yang sulit				
5.	Saya mudah menyerah jika menghadapi soal yang sulit				
6.	Saya tidak menjawab pertanyaan dari guru				
7.	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pembelajaran tematik				
8.	Saya memerhatikan guru saat menjelaskan di kelas				
9.	Ketika pelajaran berlangsung, saya bercerita dan bermain dengan teman				
10.	Saya tidak senang ketika				

	mendapati tugas dari guru				
11.	Saya aktif mengikuti pembelajaran tematik sesuai dengan jadwal				
12.	Saya selalu bertanya pada guru ketika ada yang belum saya pahami				
13.	Saya tertantang untuk menjawab pertanyaan dengan metode yang digunakan				
14.	Saya merasa bosan belajar Tematik meskipun dalam suasana tenang dan nyaman				
15.	Saya merasa puas terhadap apa yang telah saya kerjakan				
16.	Saya berusaha mendapat nilai tinggi terutama dalam pembelajaran Tematik				
17.	Saya tidak mempunyai keinginan mendapat nilai tinggi terutama dalam pembelajaran Tematik				
18.	Saya lebih senang menjawab soal yang mudah dari pada yang sulit				
19.	Saya tidak memahami isi materi yang ada di buku				
20.	Ruang kelas nyaman sehingga saya dapat belajar Tematik dengan baik				

3. Arti lampu kuning di jalan
5. Warna lampu untuk berhenti
7. Arti lampu hijau di jalan
8. Jumlah warna lampu lalu lintas di jalan

LAMPIRAN 4

HASIL KUOSIONER MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

KUOSIONER MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
DI KELAS III MIN 2 SINJAI

Identitas Responden

Nama

No. Urut

Kelas

Petunjuk Penggunaan Angket

1. Isilah identitas responden dengan lengkap pada halaman yang telah disediakan
2. Berikan tanggapan dengan memberikan tanda ceklis pada salah satu pilihan yang sesuai dengan keadaan anda sebenarnya.

Keterangan:

SL = Selalu

S = Sering

J= Jarang

TP = Tidak Pernah

3. Kerahasiaan data ini akan kami jaga, karena semua data ini akan kami gunakan untuk penyusunan laporan skripsi sebagai syarat penyelesaian program studi Strata Satu (S1), bukan tujuan lain.
4. Atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terimakasih

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SL	S	J	TP
1.	Saya berusaha untuk mengerjakan tugas menggunakan Teka-Teki Silang yang diberikan		✓		
2.	Apabila mendapatkan kesulitan dalam permainan Teka-Teki Silang, saya bertanya pada guru		✓		
3.	Saya tidak mengerjakan tugas yang diberikan				✓

4.	Semangat belajar saya menurun jika menghadapi soal yang sulit	✓			
5.	Saya mudah menyerah jika menghadapi soal yang sulit	✓			
6.	Saya tidak menjawab pertanyaan dari guru	.			✓
7.	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pembelajaran Tematik				✓
8.	Saya memerhatikan guru saat menjelaskan di kelas			✓	
9.	Ketika pelajaran berlangsung, saya bercerita dan bermain dengan teman	✓			
10.	Saya tidak senang ketika mendapati tugas dari guru				✓
11.	Saya aktif mengikuti pembelajaran Tematik sesuai dengan jadwal	✓			✓
12.	Saya selalu bertanya pada guru ketika ada yang belum saya pahami	✓			
13.	Saya tertantang untuk menjawab pertanyaan pada permainan Teka-Teki Silang				✓
14.	Saya merasa bosan belajar Tematik meskipun dalam suasana tenang dan nyaman				✓
15.	Saya merasa puas terhadap apa yang telah saya kerjakan	✓			
16.	Saya berusaha mendapat nilai tinggi terutama dalam pembelajaran Tematik	✓			
17.	Saya tidak mempunyai keinginan mendapat nilai tinggi terutama dalam pembelajaran Tematik				✓
18.	Saya lebih senang menjawab soal yang mudah dari pada yang sulit	✓			
19.	Saya tidak memahami isi materi yang ada di buku	✓			
20.	Ruang kelas nyaman sehingga saya dapat belajar Tematik dengan baik				✓

LAMPIRAN 5



SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 1018.DI/III.3.AU/F/KEP/2022

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2022/2023

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

- Menyumbang
1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Meutengingat
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 - b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 - c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi
 - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
 - e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor 216/I.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 - f. Pedoman PP Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah
 - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
- Memperhatikan
1. Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023.
 2. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai nomor 305 R/III.3 AU/F/KEP/2022 tanggal 15 Oktober 2022 tentang nama-nama Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tahun akademik 2022/2023.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama : Mengangkat dan menetapkan saudara(s)

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Jamaluddin, M Pd I	Hasmiati, S Pd I, M Pd I

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Sherna Putri
 NIM : 190104025
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Efektivitas Metode Bermain Teka-Teki Silang (TTS) Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas III MIN 2 Sinjai

LAMPIRAN 6



Nomor : 036.D1/III.3/AU/F/2023
 Lamp : Satu Rangkap
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai, 27 Syawal 1443 H
17 Mei 2023M

Kepada Yang Terhormat

Kepala Sekolah MIN 2

Di -

Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Sherina Putri
 NIM : 190104025
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Efektivitas Metode Bermain Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III MIN 2 Sinjai".

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di Sekolah MIN 2 Kab.Sinjai.

Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dr. Sukti, M.Pd.I
 NIDN: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor UIAD Sinjai
2. Kepala Kemeterian Agama Kab. Sinjai

LAMPIRAN 7



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SINJAI
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 SINJAI
Jalan Slamet Riyadi No. 6 Kel. Lappa Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai
Telepon (0482) 22423 Email: masr2sinjai@gmail.com

Sinjai, 06 Juni 2023

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor B-043/MI.21 19 02/PP.01.1/06/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama HASIAH, S.Ag.,M.Pd.I
NIP : 19690214 199803 2 001
Pangkat/ Golongan Pembina, IV/b
Jabatan Kepala MIN 2 Sinjai

Menerangkan bahwa Mahasiswa Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai (IAIM) di bawah ini :

Nama SHERINA PUTRI
NIM : 190104025
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan/ Prodi : Pend. Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Mahasiswa tersebut di atas benar- benar telah mengadakan penelitian di MIN 2 Sinjai, dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul : **"Efektivitas Metode Bermain Teka- Teki Silang Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III MIN 2 Sinjai"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



HASIAH, S.Ag.,M.Pd.I
NIP. 19690214 199803 2 001

LAMPIRAN 8

SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Sehubungan dengan kewajiban Tes Turnitin dengan Similarity Check minimal 30% sebagai salah satu kelengkapan persyaratan administrasi bagi mahasiswa, dengan ini Lembaga Perpustakaan UIAD Sinjai menerangkan bahwa:

Nama : Sherina Putri
 Nim : 190104025
 Prodi : PGMI
 File : Skripsi
 Status : Lulus dengan 25% Similarity Check

Adalah benar telah dilakukan Similarity Check dan Lulus sebagaimana data terlampir, dan surat ini dibuat berdasarkan keadaan yang sebenarnya untuk bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 05 Juli 2024
 Kepala Perpustakaan



Irwan Setiawan, S.I.P., M. I. Kom
 NBM : 1341989



Similarity Report ID: old 30061 62382372

PAPER NAME

190104025

AUTHOR

SHERINA PUTRI

WORD COUNT

3696 Words

CHARACTER COUNT

23617 Characters

PAGE COUNT

57 Pages

FILE SIZE

1.6MB

SUBMISSION DATE

Jul 5, 2024 8:51 AM GMT+7

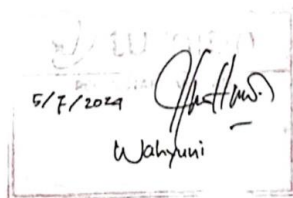
REPORT DATE

Jul 5, 2024 8:51 AM GMT+7

● 25% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 23% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 18% Submitted Works database



LAMPIRAN 9



BIODATA PENULIS

Nama : Sherina Putri
 NIM : 190104025
 Tempat/Tanggal Lahir: Sinjai/22 Mei 2001
 Alamat : BTN Gojeng Permai
 Riwayat Pendidikan
 1. SD/MI : SDN. No. 23 Biringere
 2. SLTP/MTS : SMPN. No. 02 Sinjai
 3. SMU/MA : SMAN. No. 05 Sinjai
 4. S1/S2 : Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
 Email : sherinptr1@gmail.com
 Nama Orang Tua : 1. Sudirman
 2. Husni
 Motto : Kamu yang akan ada di 5-10 tahun ke depan berangkat dari diri mu yang sekarang, tentukan pilihanmu.