

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### **A. Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung**

Berdasarkan penyajian dan analisis data, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata (*mean*) angket sebesar 84,68, sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,06. Sehingga dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) angket pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai angket kelas kontrol.

Analisis data yang dilakukan selanjutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu melakukan uji normalitas dan homogenitas data. Dari data yang diperoleh nilai *Asym Sig.* jika *Asym Sig.* > 0,05 maka data tersebut dinyatakan dapat berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorof Smirnof*. Dari pengujian yang telah dilakukan nilai angket pada kelas eksperimen adalah 0,156 dan kelas kontrol adalah 0,123. Untuk nilai signifikansi atau nilai *Asymp Sig* kelas eksperimen sebesar 0,745 dan kelas kontrol sebesar 0,970. Karena nilai *Asymp Sig* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol > 0,05 maka data angket kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan

berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas pada data angket. Hasil homogenitas data angket yang telah dilakukan memperoleh nilai *Sig* 0,356. Nilai *Sig* 0,356 > 0,05 maka uji homogenitas pada data angket dinyatakan homogen. Data yang sudah melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji Manova.

Data dalam penelitian ini adalah data yang terkumpul dari nilai angket yang diberikan pada kelas VA atau kelas eksperimen dan pada kelas VB atau kelas kontrol, yang mana sudah diberi perlakuan yang berbeda. Untuk kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan metode *crossword puzzle* dan untuk kelas kontrol tidak diberi perlakuan yakni tetap menggunakan metode konvensional. Setelah data dianalisis, berdasarkan tabel *Test of Between-Subject Effects* dapat diketahui bahwa nilai *Sig.* pada angket minat belajar sebesar 0,000. Nilai 0,000 < 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif antara penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat melibatkan partisipasi peserta didik sejak awal pembelajaran.<sup>1</sup> Hal ini sesuai dengan definisi metode *crossword puzzle*

---

<sup>1</sup> Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif...*, hal. 34

yaitu metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung.<sup>2</sup> Kelebihan dari metode *crossword puzzle* yaitu dapat melatih konsentrasi peserta didik dan mengusir rasa kebosanan di dalam kelas.<sup>3</sup> Menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang akan mengundang minat dan partisipasi peserta didik, suasana kelas pun menjadi cair sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi sangat menyenangkan dan bermakna. Elizabeth B. Hurlock mengatakan bahwa minat adalah sumber motivasi untuk mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Apabila mereka melihat sesuatu dapat menguntungkan, mereka merasa berminat. Hal ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, maka minat pun berkurang.<sup>4</sup>

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pancahadi Siswasusila pada tahun 2017 yang berjudul “Implementasi *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN Jombatan”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran PAI. Hal ini dapat dilihat pada siklus II hasil yang diperoleh peserta didik secara umum dari 23 anak, banyak peserta didik yang hasil belajarnya telah tuntas dengan rata-rata nilainya diatas KKM yang telah

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, hal 34

<sup>3</sup> Raisatun Nisak, *Lebih dari 50 Game Kreatif...*, hal. 150

<sup>4</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak...*, hal. 144

ditentukan yaitu 75. Hasil presentase nilai peserta didik dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* adalah 85,9 % jauh diatas nilai KKM yang telah ditentukan.<sup>5</sup>

Angela Della Dwi Cynrhia dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan *Crossword Puzzle* terhadap Minat Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA XA Verius Pringsewu Tahun Ajaran 2018/2019” yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh positif pada permainan *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA XA Verius Pringsewu tahun ajaran 2018/2019.<sup>6</sup>

Hal senada diungkapkan oleh Ferlia Putri Rahmania dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Tema Mengenal Panas dan Perpindahannya” yang menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik tema mengenal panas dan perpindahannya. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata minat siswa pada siklus I sebesar 2,9 meningkat pada siklus II yaitu 3,9.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Pancahadi Siswasusila, *Implementasi cooperative learning melalui strategi crossword puzzle untuk meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN Jombatan*, (Malang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

<sup>6</sup> Angela Della Dwi Cynrhia, *Pengaruh Metode Permainan Crossword Puzzle terhadap Minat Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA XA Verius Pringsewu Tahun Ajaran 2018/2019*, (Bandar Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019)

<sup>7</sup> Ferlia Putri Rahmania, *Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Tema Mengenal Panas dan Perpindahannya*, (Bandung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019)

Berdasarkan uraian dan hasil analisis data penelitian diatas dapat dikatakan bahwa dari perlakuan tersebut berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Secara langsung hipotesis yang menyatakan bahwa “Ada Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* terhadap Minat Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung” diterima.

#### **B. Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung**

Data yang terkumpul dalam penelitian ini adalah dari nilai hasil *post test* yang diberikan pada kelas eksperimen atau kelas VA dan kelas kontrol atau kelas VB MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung yang mana telah diberi perlakuan yang berbeda. Untuk kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran menggunakan metode *crossword puzzle* dan yang kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Berdasarkan penyajian dan analisis data, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata (*mean*) *post test* sebesar 92,89 sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *post test* sebesar 70,00. Hal ini sesuai dengan analisis data pada hipotesis kedua yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan metode *crossword puzzle* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata (*mean*) kelas kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional.

Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asym Sig.* jika *Asym Sig.*  $> 0,05$  maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogeny. Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorof Smirnof*. Hasil pengujian normalitas untuk data hasil belajar *post test* diketahui nilai signifikansi atau nilai *Asymp Sig* kelas eksperimen sebesar 0,209 dan kelas kontrol sebesar 0,601. Karena nilai *Asymp Sig.* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol  $> 0,05$  maka data *post test* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas pada data *post test*. Hasil homogenitas data *post test* yang telah dilakukan memperoleh nilai *Sig* 0,708. Nilai *Sig* 0,708  $> 0,05$  maka uji homogenitas pada data *post test* dinyatakan homogen. Data yang sudah melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji Manova.

Setelah data dianalisis, berdasarkan tabel *Test of Between-Subject Effects* dapat diketahui bahwa nilai *Sig.* pada *post test* hasil belajar sebesar 0,000. Nilai 0,000  $< 0,05$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif antara penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar belajar peserta didik kelas V MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *crossword puzzle* lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional, yang mana peserta didik dapat dengan mudah mengingat materi pembelajaran yang

telah disampaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh M. Ghanoe bahwa teka-teki silang (*crossword puzzle*) dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran yakni dapat mengasah daya ingat peserta didik.<sup>8</sup> Selain itu, *crossword puzzle* adalah metode pembelajaran untuk meninjau ulang (*review*) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.<sup>9</sup> Hasil belajar dapat dimaknai dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.<sup>10</sup> Maka metode *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Setia Wulandari pada tahun 2017 yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif melalui strategi *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar fiqih peseta didik kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran

---

<sup>8</sup> M. Ghanoe, *Asah Otak Anda...*, hal. 10

<sup>9</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101...*, hal. 82

<sup>10</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal. 5

dengan strategi *crossword puzzle* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Infak dan Sedekah. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang diberikan oleh peneliti yaitu pada tes awal (*pre test*) nilai rata-rata peserta didik hanya mencapai 71,50 dengan prosentase ketuntasan 65 % dan setelah siklus II nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 82,70 dengan prosentase ketuntasan 90 %.<sup>11</sup>

Sri Haryati Oktavia dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru” menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen didapat dari hasil kemampuan akhir (*post test*) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *crossword puzzle* sebesar 50,48 sedangkan pada kelas kontrol dengan metode ceramah nilai rata-ratanya yaitu 39,82. Hal tersebut juga dapat dilihat dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa diperoleh nilai *Sig.*  $0,00 < 0,05$  yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara metode *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Setia Wulandari, *Penerapan model pembelajaran kooperatif melalui strategi crossword puzzle untuk meningkatkan hasil belajar fiqih peseta didik kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

<sup>12</sup> Sri Haryati Oktavia, *Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru*, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR Vol 5 No 1*, 2017 (<http://scholar.google.com> diakses 23 Januari 2020), hal. 56

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian selaras dengan hipotesis ( $H_a$ ), yakni “Ada pengaruh metode *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung”

### **C. Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung**

Berdasarkan hasil uji Manova diperoleh nilai ke empat value (*Sig*) untuk *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* adalah 0,000. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa  $0,000 < 0,05$ . Jadi ada perbedaan minat dan hasil belajar peserta didik yang diperlakukan sebagai kelas eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan metode *crossword puzzle*, dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif antara penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

Sebelumnya dapat dilihat pula dari masing-masing variabel yaitu variabel X terhadap  $Y_1$  dan variabel X terhadap  $Y_2$ , bahwa ada pengaruh variabel X (metode *crossword puzzle*) terhadap  $Y_1$  (minat belajar peserta didik kelas V MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung), dan ada pengaruh X (metode *crossword puzzle*) terhadap  $Y_2$  (hasil belajar

peserta didik kelas V MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung). Hasil dari masing-masing keduanya tersebut yakni minat dan hasil belajar ada pengaruh atas pemberian perlakuan pembelajaran menggunakan metode *crossword puzzle*. Untuk dapat melihat atau menjelaskan kembali bahwa memang metode *crossword puzzle* memberikan pengaruh terhadap keduanya atau minat dan hasil belajar peserta didik, maka dilakukan uji untuk melihat pengaruh metode *crossword puzzle* ini terhadap minat dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MI Tarbiyatussibyan sebagaimana yang tertera pada tabel 4.9.

Dengan adanya metode *crossword puzzle* dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.<sup>13</sup> Penggunaan metode *crossword puzzle* yang menyenangkan ini dapat menjadikan peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan memiliki minat yang tinggi dalam belajar, karena mereka dapat belajar sambil bermain. Syaiful Bahri Djamarah menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.<sup>14</sup> Hal senada juga diungkapkan oleh Slameto, bahwa minat merupakan suatu dorongan yang kuat dalam diri seseorang terhadap sesuatu. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal

---

<sup>13</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Siswa Belajar Aktif*, (Bandung: Nusa Media, 2006), hal. 82

<sup>14</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 132

atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat timbul dengan sendirinya yang ditandai dengan adanya rasa suka terhadap sesuatu.<sup>15</sup>

Berdasarkan hal tersebut diatas, metode *crossword puzzle* merupakan metode yang dapat menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan hasil belajar tidak hanya kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Melalui kegiatan mengisi teka-teki silang, selain dapat mengasah daya ingat juga dapat mengembangkan kemampuan analisa peserta didik serta dapat merangsang setiap aktifitas pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Setia Wulandari pada tahun 2017 yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif melalui strategi *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar fiqih peseta didik kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan strategi *crossword puzzle* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Infak dan Sedekah. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang diberikan oleh peneliti yaitu pada tes awal (*pre test*) nilai rata-rata peserta didik hanya mencapai 71,50 dengan prosentase ketuntasan 65 % dan setelah siklus II nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 82,70 dengan prosentase ketuntasan 90 %.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor...*, hal. 121

<sup>16</sup> Setia Wulandari, *Penerapan model pembelajaran...*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

Penelitian yang dilakukan oleh Nofiana Sudarwati yang berjudul “Pengaruh penggunaan metode pembelajaran *guided teaching* didukung strategi *crossword puzzle* terhadap kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri benda padat dan cair yang ada di lingkungan sekitar pada siswa kelas III Mambaul Hikam Sidomulyo Semen Kediri” menyimpulkan bahwa Ada pengaruh metode *guided teaching* yang didukung strategi *crossword puzzle* terhadap kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri benda padat dan cair yang ada di lingkungan sekitar dengan nilai  $t$  hitung  $5,701 > t$  tabel 2.<sup>17</sup>

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis ( $H_a$ ), yakni ada pengaruh antara metode *crossword puzzle* terhadap minat dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

---

<sup>17</sup> Nofiana Sudarwati, *Pengaruh penggunaan metode pembelajaran guided teaching didukung strategi crossword puzzle terhadap kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri benda padat dan cair yang ada di lingkungan sekitar pada siswa kelas III Mambaul Hikam Sidomulyo Semen Kediri*, (Kediri: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)