

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana utama dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tanpa pendidikan akan sulit diperoleh hasil dari kualitas sumber daya manusia yang maksimal. Di zaman sekarang ini, masalah pendidikan menjadi hal yang penting. Terutama bagi bangsa Indonesia dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing ditingkat global.<sup>2</sup> Pendidikan mencakup sebuah rentang kawasan yang terdiri atas beberapa komponen yang bekerja dalam sebuah sistem. Evaluasi pendidikan yang komprehensif harus dilakukan terhadap seluruh komponen dan sistem kerjanya. Pendidikan melibatkan siswa, guru, metode, tujuan, kurikulum, media, sarana, kepala sekolah, pemerintah, pengguna lulusan, lingkungan fisik, dan manusia dan sebagainya. Oleh karenanya evaluasi pendidikan dilakukan atas komponen-komponen pendidikan tersebut. Evaluasi yang komprehensif menghasilkan informasi yang lengkap sebagai dasar perbaikan dalam pendidikan.<sup>3</sup>

Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pembelajaran, dimana proses tersebut terjadi antara guru dan siswa yang merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang menjadikan manusia berahlak mulia, seperti yang diterangkan dalam UU RI No 20 Tahun 2003. Sisdiknas dan penjelasannya pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara.<sup>4</sup>

Selain itu guru sebaiknya memperhatikan pemilihan dan penggunaan metode sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran dapat menjadi hambatan dalam mencapai tujuan

---

<sup>2</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), 144.

<sup>3</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 18–19.

<sup>4</sup> *Undang-undang, No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Fokus Media, 2009), hlm. 2.

yang telah ditetapkan. Metode memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui penggunaan metode yang sesuai. Oleh karena itu, guru harus memilih metode atau teknik belajar mengajar yang dianggap paling sesuai dan efektif. Metode pembelajaran bertujuan untuk memotivasi siswa agar dapat menerapkan pengetahuan dan pengalaman mereka dalam memecahkan masalah. Agar mencapai tujuan tersebut, guru perlu mengembangkan berbagai pendekatan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti penggunaan metode teka-teki silang (*Crossword Puzzle*).

*Crossword puzzle* adalah permainan di mana siswa diminta untuk mengisi kotak-kotak kosong yang disusun dalam bentuk kotak hitam dan putih dengan huruf-huruf yang membentuk kata-kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan tersebut biasanya dibagi menjadi kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata-kata yang harus diisi.<sup>5</sup> Menurut Roestiyah, penggunaan metode *crossword puzzle* membantu siswa dalam proses pemahaman dan pengingatan materi pelajaran yang interaktif.<sup>6</sup> Johnson menjelaskan bahwa *crossword puzzle* adalah permainan teka-teki silang yang bermanfaat untuk mengembangkan pola pikir dan keterampilan pemecahan masalah siswa.<sup>7</sup> Penggunaan metode ini dapat mempermudah siswa dalam meninjau kembali materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat informasi yang telah dipelajari, sesuai dengan penjelasan yang disampaikan oleh Cahyo bahwa *crossword puzzle* merupakan permainan yang merangsang otak melalui pencarian dan pengingatan kata yang sesuai untuk diisi ke dalam kotak-kotak yang tersedia.<sup>8</sup> Adapun tujuannya adalah agar siswa tidak merasa bosan selama proses belajar mengajar. Dengan menerapkan metode *crossword puzzle*, guru berusaha mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan kritis dalam memecahkan masalah. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Seseorang yang terlibat dalam proses belajar pasti memiliki motivasi yang mendorongnya untuk mau belajar. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, motivasi adalah kekuatan internal yang mendorong individu untuk mencapai tujuan tertentu

---

<sup>5</sup> Leny Radili. Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal E-tech*, 1(1), 2012, 1-12.

<sup>6</sup> Ermaita, dkk. Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 2016, 83.

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> *Ibid.*

melalui kegiatan belajar.<sup>9</sup> Sejalan dengan pendapat tersebut, dalam jurnal Amna Emda bahwa motivasi belajar dijelaskan sebagai daya penggerak atau pendorong untuk melakukan pekerjaan yang bisa berasal dari dalam diri maupun dari luar.<sup>10</sup> Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain lingkungan, minat, bakat, kesiapan dan faktor psikis.<sup>11</sup> Guru sebagai pendidik dan motivator harus memotivasi siswa untuk belajar demi tercapainya tujuan dan tingkah laku yang diinginkan.<sup>12</sup> Motivasi yang mendorong seseorang untuk belajar dikenal sebagai motivasi belajar. Dari penjelasan sebelumnya tentang belajar dan motivasi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang menjadikan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar.

Selain itu menurut Hamzah B. Uno, motivasi belajar melibatkan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengubah perilaku mereka, umumnya dengan beberapa indikator atau unsur pendukung.<sup>13</sup> Sedangkan Sardiman A.M menegaskan bahwa ketekunan dalam belajar, terutama yang didorong oleh motivasi, merupakan kunci bagi seseorang untuk meraih pencapaian yang memuaskan.<sup>14</sup> Kesimpulannya, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi umumnya menunjukkan ketekunan dalam proses pembelajaran. Ketekunan ini tercermin dari komitmen siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Siswa yang sungguh-sungguh terlibat dalam proses pembelajaran biasanya menunjukkan ketertarikan saat guru menjelaskan materi, secara aktif mengikuti pembelajaran, dan bersemangat dalam mencari kejelasan jika ada yang kurang dipahami. Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk rajin dan tekun dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian belajar mereka. Disisi lain, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa menjadi malas dan kehilangan semangat dalam proses belajar, yang berpotensi menurunkan prestasi belajar mereka.

Sementara itu, motivasi belajar merupakan elemen penting dalam semua proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran IPS. Hidayati menunjukkan

---

<sup>9</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 61.

<sup>10</sup> Amna Emda. Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 2017, 172-182.

<sup>11</sup> Beatus Mendelson Laka, dkk. Role of parents in improving geography learning motivation in immanuel agung samofa high school. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 2020, 69-74.

<sup>12</sup> Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172-184.

<sup>13</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2006), 23.

<sup>14</sup> Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2020).

bahwa melalui pembelajaran IPS, siswa dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kesadaran untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan.<sup>15</sup> Hal ini menegaskan bahwa mata pelajaran IPS memiliki relevansi yang kuat dengan realitas sehari-hari kita. Oleh sebab itu, pentingnya kegiatan pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPS untuk diajarkan dengan metode yang menarik agar siswa terdorong memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Adapun indikator motivasi belajar dalam penelitian ini menggunakan kerangka indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno yang dapat dikategorikan: 1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.<sup>16</sup>

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

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

Peneliti melakukan observasi pra penelitian di MTs Sunan Kalijogo Kalidawir pada tanggal 9-10 Oktober 2023. Berdasarkan observasi di kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung terungkap beberapa masalah yakni: pertama, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS masih kurang memadai. Penggunaan buku pelajaran sebagai media pembelajaran lebih dominan

---

<sup>15</sup> Bening Siti Muntamah. Menumbuhkan Kreativitas Dengan Model Pembelajaran: Tinjauan Pustaka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 2024, 46-58.

<sup>16</sup> Hamzah B. Uno, *loc. cit.*

dalam pembelajaran IPS. Meskipun buku pelajaran menyajikan materi dan gambar sebagai bahan belajar, keberadaan gambar-gambar tersebut seringkali menjadi satu-satunya media yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang termotivasi dalam proses belajar. Kedua, terdapat kurang bervariasinya metode yang diterapkan dalam pembelajaran IPS, metode yang sering dipakai adalah ceramah. Penggunaan metode ceramah cenderung membuat siswa menjadi pasif, sehingga partisipasi siswa minim, materi hanya disampaikan oleh guru sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar. Kondisi di mana siswa hanya melakukan aktifitas mendengarkan penjelasan guru menyebabkan kebosanan dan kurangnya pengalaman belajar. Ketiga, kurangnya motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS. Kurangnya motivasi belajar tercermin dalam kegiatan pembelajaran yang monoton, di mana siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar yang kurang aktif. Interaksi antara siswa dan guru terbatas, sedikit siswa yang berpartisipasi dalam tanya jawab dan kurang antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugas. Para siswa merasa kurang antusias selama mengikuti pembelajaran yang berlangsung, ketika guru menerangkan banyak diantaranya yang sibuk dengan kegiatan masing-masing seperti mengobrol, bercanda bahkan ada yang keluar masuk ruangan. Kondisi-kondisi ini disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa sehingga kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

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

Adapun penelitian oleh Sara Susilawati (2021) yang mencakup pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis online terhadap motivasi belajar siswa SMP/MTs akibat pandemi, hasil penelitiannya menunjukkan ada pengaruh positif dan

signifikan dari metode pembelajaran berbasis online terhadap motivasi belajar.<sup>17</sup> Kemudian penelitian Kamaluddin Ahmad dan Siti Nurma (2020) yang mencakup penerapan metode *small group discussion* terhadap motivasi belajar siswa, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan metode *small group discussion* terhadap motivasi belajar dapat mempengaruhi motivasi siswa. Hal tersebut terlihat pada hasil uji t taraf signifikansi 5% yaitu t-hitung 4,475 sedangkan t tabel 1,691.<sup>18</sup> Lalu penelitian Vonica Yulanda (2022) yang mencakup pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 1 Bengkulu, hasil penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Fiqih di MTsN 1 Bengkulu. Hal tersebut berdasarkan dari output uji t diperoleh  $t_{hitung} = 4,907$  sedangkan  $t_{tabel}$  df 36 pada taraf signifikan 5% yaitu 0,028. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,907 > 0,028$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini dapat diterima.<sup>19</sup>

Penelitian tentang motivasi belajar siswa telah menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan, terutama dalam konteks pengembangan metode pembelajaran yang efektif. Penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi berbagai metode pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis *online*, *small group discussion*, dan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, serta menunjukkan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Namun, keterbatasan penelitian sebelumnya terletak pada variasi metode pembelajaran yang dieksplorasi dan konteks penelitian yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan dengan mengevaluasi pengaruh metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks mata pelajaran IPS di kelas IX MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung. Dengan fokus pada satu metode pembelajaran yang spesifik dan konteks penelitian yang jelas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas metode pembelajaran tertentu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini akan melengkapi pemahaman yang ada dan memberikan

---

<sup>17</sup> Sara Susilawati, Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis *Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP/MTs Akibat Covid-19, *Jurnal UIN Mataram*, 2023

<sup>18</sup> Kamaluddin Ahmad dan Siti Nurma, Penerapan Metode *Small Group Discussion* terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal UMMAT*, 2020.

<sup>19</sup> Vonika Yulanda, Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTsN 1 Bengkulu. *Skripsi UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu*, 2022.

kontribusi yang berharga dalam pengembangan pendidikan yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era saat ini.

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

## **B. Batasan Penelitian**

Agar permasalahan yang dibahas menjadi semakin jelas dan tidak meluas. Maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah *crossword puzzle*.
2. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung.
3. Motivasi belajar berdasarkan indikator yang dikembangkan oleh Hamzah B. Uno yakni: (1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) Adanya penghargaan dalam belajar; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.
4. Penelitian dibatasi pada kelas IX-A dan IX-B di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung. Kelas IX-A berjumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IX-B berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung?

#### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung.

#### E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini memiliki kegunaan secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Secara teoritis

Secara teoritis ini dapat bermanfaat untuk memperkuat teori bahwa penggunaan metode *crossword puzzle* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

2. Secara praktis

- a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai masukan untuk menemukan pendekatan pengajaran yang lebih baik bagi siswa sehingga pembelajaran akan semakin efektif.

- b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan akan berguna bagi siswa untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

- c. Bagi perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Hasil penelitian ini bagi perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung berguna untuk menambah literatur di bidang pendidikan terutama yang bersangkutan dengan Pengaruh Metode *Crossword Puzzle*.

- d. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pijakan dalam perumusan desain penelitian lanjutan yang lebih mendalam khususnya yang berkenaan dengan penelitian mengenai Pengaruh Metode *Crossword Puzzle*.

## F. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dimaksudkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang variabel-variabel yang diperhatikan. Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya penafsiran yang salah antara penulis dan pembaca terhadap judul penelitian ini. Oleh karena itu, penulis menganggap penting adanya penegasan istilah, baik dari segi konseptual maupun operasional berikut ini:

### 1. Konseptual

#### a. Metode *crossword puzzle*

Metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) yakni suatu metode berbentuk kotak-kotak yang terdiri atas dua jalur yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). *Crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan permainan edukatif yang dapat dimainkan tanpa kehilangan momentum pembelajaran. Cara utamanya ialah dengan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menghilangkan proses pembelajaran yang monoton serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan terkesan santai.

#### b. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar ialah proses yang memberi semangat belajar, dorongan, dan perubahan perilaku siswa. Maksudnya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi dan terarah untuk mencapai suatu tujuan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data motivasi belajar siswa terdiri dari:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Dengan mengacu pada indikator-indikator motivasi belajar tersebut, penelitian ini akan menggunakan semua kerangka indikator motivasi belajar yang dikembangkan oleh Hamzah B. Uno sebagai alat ukur dalam kuesioner.

c. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah penggabungan berbagai cabang ilmu sosial yang disusun secara terstruktur untuk tujuan pendidikan di tingkat sekolah dasar dan menengah.

2. Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan Pengaruh Metode Crossword Puzzle terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS adalah suatu kegiatan yang menekankan seberapa besar pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, setelah pendidik memahami pentingnya menggunakan metode *crossword puzzle* pada proses belajar mengajar diharap pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam membangun suasana belajar mengajar agar siswa tertarik dan mudah memahami materi yang diajarkan.

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berkontribusi pada pengembangan dan penyempurnaan teori-teori yang digunakan dalam topik penelitian.<sup>20</sup> Penelitian terdahulu juga dapat berfungsi sebagai sumber referensi yang mendalam untuk memperkaya materi yang dijadikan sebagai fokus kajian dan pembahasan dalam penelitian ini.<sup>21</sup> Beberapa temuan dari penelitian terdahulu diantaranya:

1. Jurnal penelitian Sara Susilawati, Ati Sukmawati dan Alfina Mizriaty (2021), berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis *Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP/MTs Akibat Pandemi Covid-19”, Bahwa hasil penelitian tersebut menunjukkan ada pengaruh yang positif dan signifikan dari metode

---

<sup>20</sup> Husaini Usman, Purnomo Setiadi Akbar, Metodologi Penelitian Sosial, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), 8.

<sup>21</sup> Muannif Ridwan, dkk. Pentingnya penerapan literatur review pada penelitian ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 2023, 42-51.

pembelajaran berbasis *online* terhadap motivasi belajar siswa SMP/MTs, hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,003 < 0,05$ . Berbeda dengan penelitian saya yang menggunakan metode *Crossword Puzzle* yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung.

2. Jurnal penelitian Siti Patriah (2022), berjudul “Hubungan Model Pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Index Card Match* Terhadap Motivasi Belajar Qur.an Hadist Siswa Kelas VII di MTs Al-Fathimiyah Karawang”, bahwa hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Index Card Match* efektif dalam meningkatkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di MTs Al-Fathimiyah Karawang, yang mencorporasi pembelajaran kolaboratif dan kooperatif. Berbeda dengan penelitian saya yang menggunakan metode *Crossword Puzzle* yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung.
3. Jurnal penelitian Kamaluddin Ahmad, Siti Nurma (2020), berjudul “Penerapan Metode *Small group discussion* terhadap motivasi belajar siswa”, bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *small group discussion* terhadap motivasi belajar dapat mempengaruhi motivasi siswa. Hal tersebut terlihat pada hasil uji t taraf signifikansi 5% yaitu t-hitung 4,475 sedangkan t tabel 1,691. Berbeda dengan penelitian saya yang menggunakan metode *Crossword Puzzle* yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung.
4. Skripsi penelitian Husnul Faizin (2021), berjudul “Penerapan metode *Make a Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Al-Muslimun NW Kebon Kongok Tahun Pelajaran 2019/2020”, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Make a Match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Al- Muslimun NW Kebon Kongok dengan sangat baik. hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII putra pada bidang studi fiqih yang tinggi, berdasarkan hasil analisis data siklus I dan II sudah mencapai indikator yang keberhasilan yang diharapkan yaitu 75%. Berbeda dengan penelitian saya yang menggunakan metode *Crossword Puzzle* yang dapat

berpengaruh terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung.

5. Skripsi penelitian Vonica Yulanda (2022), berjudul “Pengaruh Penggunaan Modesl Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTsN 1 Bengkulu” bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Fiqih di MTsN 1 Bengkulu. Hal tersebut berdasarkan dari output uji t diperoleh  $t_{hitung}=4,907$  sedangkan  $t_{tabel}$  df 36 pada taraf signifikan 5% yaitu 0,028. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,907 > 0,028$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini dapat diterima. Berbeda dengan penelitian saya yang menggunakan metode *Crossword Puzzle* yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung.
6. Skripsi penelitian Marlyana Panggabean (2022), berjudul “ Pengaruh Penggunaan perangkat multimedia terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Aisyiyah Binjai”, bahwa hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan perangkat multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Aisyiyah Binjai. Hal tersebut berdasarkan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan perangkat multimedia memiliki nilai rata-rata 75,34, kemudian setelah menggunakan perangkat multimedia motivasi belajar siswa memiliki rata-rata 98,97. Berbeda dengan penelitian saya yang menggunakan metode *Crossword Puzzle* yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Adapun persamaan dan perbedaannya ialah:

Tabel 1.1

Tabel Orisinilitas Penelitian

No.	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1	Sara Susilawati, Ati Sukmawati dan Alfina Mizriaty (2021)	Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP/MTs Akibat Pandemi Covid-19, Jurnal UIN Mataram	- Variabel terikat (Y): Motivasi belajar siswa - Metode: Pendekatan kuantitatif	- Variabel bebas (X): Metode Pembelajaran Berbasis <i>Online</i> - Metode: Jenis penelitian survei	Menunjukkan pengaruh metode pembelajaran berbasis online terhadap motivasi belajar siswa SMP/MTs di masa pandemi COVID-19.
2	Siti Patriah (2022)	Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar Qur.an Hadist Siswa Kelas VII di MTs Al-Fathimiyah Karawang, Jurnal IAIN Manado	- Variabel terikat (Y): Motivasi belajar siswa - Metode: Pendekatan kuantitatif	- Variabel bebas (X): Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Index Card Match - Metode: Jenis penelitian korelasional - Lokasi penelitian: MTs Al-Fathimiyah	Menggunakan model pembelajaran <i>Kooperatif Learning Tipe Index Card Match</i> untuk meneliti motivasi belajar siswa kelas VII di MTs Al-Fathimiyah Karawang.
3	Kamaluddin Ahmad, Siti Nurma, (2020)	Penerapan Metode Small group discussion terhadap motivasi belajar siswa, Jurnal UMMAT	- Variabel terikat (Y): Motivasi belajar siswa - Metode: Pendekatan kuantitatif	- Variabel bebas (X): Metode <i>Small group discussion</i> - Lokasi penelitian: MTs Al-Raisiyah - Metode: Jenis penelitian eksperimen quasi	Menunjukkan penerapan metode <i>Small group discussion</i> terhadap motivasi belajar siswa.
4	Husnul Faizin, (2021)	Penerapan metode Make a Match dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Al-Muslimun NW Kebon Kongok Tahun Pelajaran 2019/2020, Skripsi UIN Mataram	- Variabel terikat (Y): Motivasi belajar siswa	- Variabel bebas (X): Metode <i>Make a Match</i> - Lokasi penelitian: MTs Al-Muslimun NW Kebon Kongok - Metode: Penelitian tindakan kelas (PTK)	Menerapkan metode <i>Make a Match</i> untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Al-Muslimun NW Kebon Kongok Tahun Pelajaran 2019/2020.
5	Vonica Yulanda, (2022)	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe	- Variabel terikat (Y): Motivasi belajar	- Variabel bebas (X): Model Pembelajaran Kooperatif	Menunjukkan pengaruh penggunaan model pembelajaran

No.	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
		Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTsN 1 Bengkulu, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu	- siswa - Metode: Pendekatan kuantitatif	Tipe Jigsaw - Lokasi penelitian: MTsN 1 Bengkulu - Metode: Jenis penelitian quasi eksperimen	kooperatif tipe jigsaw terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTsN 1 Bengkulu
6	Marlyana Panggabean, 2022	Pengaruh Penggunaan perangkat multimedia terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Aisyiyah Binjai, Skripsi UMSU	- Variabel terikat (Y): Motivasi belajar siswa - Metode: Kuantitatif eksperimen	- Variabel bebas (X): Penggunaan perangkat multimedia - Lokasi penelitian: MTs Aisyiyah Binjai	Menunjukkan pengaruh penggunaan perangkat multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Aisyiyah Binjai.

Berdasarkan tabel 1.1 penelitian ini menemukan bahwa metode *crossword puzzle* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu yang menggunakan metode berbasis *online*, model pembelajaran kooperatif, dan penggunaan perangkat multimedia. Penelitian menunjukkan bahwa metode *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung.

## H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan lebih jelas gambaran dari isi penelitian ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I PENDAHULUAN, bab ini berisi pendeskripsian bab pendahuluan yang mana didalamnya berisi konteks penelitian, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

Bab II LANDASAN TEORI, bab ini mendeskripsikan kajian pustaka yang terdapat sub bab yang menjelaskan gambaran atau teori atau analisis dalam penyusunan skripsi ini yang berisi deskripsi teori, kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian.

Bab III METODE PENELITIAN, bab ini berisi tentang metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian yang memuat beberapa sub bab diantaranya yaitu: jenis dan pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.

Bab IV HASIL PENELITIAN, bab ini berisi tentang hasil penelitian yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitiannya dimana memaparkan hasil penelitiannya, yang memuat beberapa sub bab yaitu deskripsi data dan pengujian hipotesis.

Bab V PEMBAHASAN, pada bab ini berisi tentang pembahasan kegiatan yang dilakukan selama proses pengumpulan data dalam penelitian mulai dari memperoleh data, melakukan observasi dimana dapat menjawab rumusan masalah atau fokus penelitian.

Bab VI PENUTUP, bab ini berisi kesimpulan dan saran pembahasan bab sebelumnya yaitu bab V, dimana bab ini merupakan bab akhir dari proses penulisan laporan penelitian ini.