

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang pesat sehingga menuntut adanya perbaikan sistem dan kurikulum pendidikan. Di era ini, pendidikan di Indonesia sudah berupaya memperbaiki diri dengan mengusung tema pendidikan berbasis pemuda pancasila yang dimana lingkungan belajar sangat berpengaruh pada tercapainya tujuan pendidikan tersebut yaitu membentuk karakter menjadi lebih baik atau menjadi lebih positif dari sebelumnya.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 juga menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>4</sup>

Tujuan pendidikan nasional tertera dalam Undang-Undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan juga

---

<sup>4</sup> Denta dkk, "Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Media Teka Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi", *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 3 No. 2 Tahun 2014, hal.22

tidak hanya bertujuan mempersiapkan siswanya untuk suatu profesi atau jabatan, tetapi juga untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup>

Tujuan pendidikan dapat tercapai melalui proses belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Belajar adalah aktivitas yang merujuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Suatu kegiatan belajar dikatakan baik jika intensitas keaktifan jasmani dan mental seseorang semakin meningkat. Sebaliknya meskipun seseorang sudah belajar, namun jika keaktifan jasmani dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar belum tercapai dengan baik.<sup>6</sup> Proses pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk merubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik. Perubahan tingkah laku seseorang menjadi tolak ukur dalam menilai suatu pembelajaran telah berhasil.<sup>7</sup>

Dalam pembelajaran sekolah, bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari. Bahasa Inggris adalah bahasa yang universal karena digunakan oleh sebagian besar negara di dunia sebagai bahasa utama. Selain itu, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang penting untuk dikuasai. Beberapa negara, terutama negara-negara bekas

---

<sup>5</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal. 1.

<sup>6</sup> Pane, A., & Dasopang, M. D., Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 2017, hal. 333–352.

<sup>7</sup> Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A., Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2020. hal.861–870

koloni Inggris, menempatkan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua yang wajib dikuasai setelah bahasa asli mereka.<sup>8</sup>

Tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa Inggris adalah bahasa bergaulan internasional. Bahasa Inggris digunakan saat sidang-sidang bertaraf dunia seperti PBB (Perserikatan Bangsa-Bangsa). Bahasa Inggris juga digunakan sebagai bahasa standar penerbangan internasional. Kemanapun kita pergi ke seluruh penjuru dunia, kita dihadapkan penggunaan bahasa Inggris saat pertama kali menginjakkan kaki di bandara atau pelabuhan.<sup>9</sup>

Namun sayangnya banyak peserta didik di Indonesia yang masih belum menguasai bahasa Inggris. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ilham Taufiqurrachman terhadap 40 siswa di SMA Batik di tahun 2018, data 34 dari 40 siswa menunjukkan bahwa siswa belum memiliki motivasi belajar bahasa Inggris.<sup>10</sup> Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Mai Sri Lena dkk. mendapatkan hasil analisis kesulitan pembelajaran bahasa Inggris di tingkat pendidikan dasar di antaranya: 1) kurangnya media pembelajaran bahasa Inggris di sekolah; 2) rendahnya kesehatan jasmani siswa; 4) pembelajaran bahasa Inggris masih asing oleh anak dikarenakan baru diterapkan di sekolah; 5) kesulitan anak dalam menggunakan kamus bahasa Inggris; 6) kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Inggris.<sup>11</sup> Padahal jika dikaitkan dengan cita-cita mereka seperti,

---

<sup>8</sup> Byslina Maduwu, Pentungnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah, *Jurnal Warta Edisi 50*, 2016, hal. 1

<sup>9</sup> *Ibid*,...3

<sup>10</sup> Ilham Taufiqurrochman, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018), hal. 3

<sup>11</sup> Mai Sri Lena dkk, Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, *Bhinneka Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa, Vol.1, No.3 Juli 2023*, hal.46

pilot, guru, polisi, nahkoda, dosen, tentara, dsb. Semua profesi tersebut membutuhkan kemampuan bahasa Inggris yang mumpuni, sehingga mereka dapat lebih mengembangkan diri.

Tujuan pendidikan dasar bahasa Inggris adalah murid mendapatkan sosial yang beragam praktik-praktik bahasa dan berpartisipasi secara efektif dalam kehidupannya. Salah satu aspek yang sangat penting adalah pendidikan. Mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah, sampai sekolah tingkatan perguruan tinggi, mata pelajaran bahasa Inggris akan selalu menjadi pelajaran wajib yang harus dipenuhi dalam salah satu kurikulum pendidikan. Bahasa Inggris mempunyai arti yang penting bagi siswa untuk diajarkan di sekolah berdasarkan situasi dan kondisi di daerah obyek.<sup>12</sup>

Dalam proses pembelajaran, media merupakan salah satu komponen yang menempati posisi cukup penting. Tanpa adanya media maka komunikasi pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal dan pembelajaran akan terkesan monoton dan membosankan. Pada umumnya guru atau pendidiklah sumber stimulus murid untuk belajar. Akan tetapi, terdapat media lain seperti benda, demonstrasi, model, gambar, film, rekaman, dan lain sebagainya yang dapat membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik. Salah satu media penunjang pembelajaran yaitu media teka-teki silang.

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media teka-teki silang. Media teka-teki silang adalah suatu media berbentuk kotak-kotak yang terdiri atas dua lajur yaitu mendatar (kumpulan

---

<sup>12</sup> Haryanti, Pengaruh Media Pembelajaran dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa, *Journal of Language Teaching*, hal. 99

kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikan permainan ini, peserta didik harus menjawab pertanyaan yang telah disediakan dan mengisi jawaban di dalam kotak-kotak yang tersedia. Media pembelajaran teka-teki silang dapat saling berhubungan antara beberapa huruf dari satu jawaban pada jawaban lainnya.<sup>13</sup>

Di antara kelebihan media teka-teki silang adalah dapat dijadikan suatu media pembelajaran yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi peserta didik untuk lebih aktif sejak awal.<sup>14</sup> Teka teki silang juga berfungsi membangunkan saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak dapat bekerja optimal kembali karena otak dibiasakan untuk terus belajar secara santai.<sup>15</sup> Oleh karena itu, media teka-teki silang cocok digunakan untuk membantu meningkatkan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, motivasi belajar sangat diperlukan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan suatu kegiatan atau

---

<sup>13</sup> Adhina Eska Riyana, *Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang dengan Aplikasi Hot Potatoes Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2019), hal.22

<sup>14</sup> Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Insan Mandiri, 2008, hal.71

<sup>15</sup> Sofia Edriati, dkk. Penggunaan Teka-Teki Silang Sebagai Strategi Pengulangan dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Kelas XI IPS, *Jurnal Pelangi Vol.9 No. 2 Juni 2017*, hal. 72

tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.<sup>16</sup> Peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar berarti ia tidak memiliki keinginan atau kemauan untuk melakukan kegiatan belajar. Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi dalam belajar yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita di masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.<sup>17</sup> Motivasi belajar sangat diperlukan demi kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula.

Hasil belajar merupakan nilai yang didapatkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pengertian nilai dalam hasil belajar bukan hanya berupa angka, namun juga sikap yang lebih positif daripada sebelumnya. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor dalam dan faktor luar. Kedua faktor tersebut sangat berperan penting dalam suatu proses pembelajaran. Faktor dalam (faktor intern) menyangkut faktor-faktor fisiologis dan faktor-faktor psikologis. Terdapat enam macam faktor psikologis, antara lain: (1) motivasi; (2) konsentrasi; (3) reaksi; (4) organisasi; (5) pemahaman; (6) ulangan; (7) motif, motivasi yang sudah disebutkan pada nomor satu.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hal. 6.

<sup>17</sup>*Ibid*, hal. 23.

<sup>18</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1994), hlm. 38-46

Berdasarkan kegiatan observasi penulis dan juga wawancara dengan wali kelas di kelas 3 MI Hidayatuth Tholibin, pembelajaran bahasa Inggris dilakukan sebanyak satu kali pertemuan dalam satu minggu. Dalam proses pembelajaran guru telah menggunakan metode TCL (*Teacher Centered Learned*) yang bersifat satu arah. Ditemukan kurangnya motivasi dan minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Inggris karena menurut mereka bahasa Inggris adalah bahasa yang sulit dan juga pembelajaran belum dikemas secara menyenangkan. Sehingga pembelajaran bersifat monoton dan terkesan membosankan. Banyak peserta didik yang masih belum memiliki motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris yang memuaskan. Perlu diketahui bahwasanya Penulis hendak meneliti pembelajaran *writing* (penulisan) kosakata yang benar pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 3 MI. Untuk menarik minat dan membangkitkan motivasi belajar siswa, maka penulis menawarkan penggunaan media teka-teki silang yang notabnya adalah media dalam bentuk permainan yang cocok untuk peserta didik di tingkat dasar. Media teka-teki silang tersebut berbentuk soal berbahasa Indonesia, peserta didik menjawab soal dengan Bahasa Inggris yang sudah disediakan disediakan di kotak teka-teki silang. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung.”

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan dalam penelitian yang dilakukan di MI Hidayatuth

Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Peserta didik kurang memiliki minat belajar bahasa Inggris yang baik.
- b. Peserta didik kurang memiliki motivasi untuk belajar bahasa Inggris
- c. Peserta didik belum memberikan hasil belajar bahasa Inggris yang maksimal.

## **2. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penulis meneliti siswa MI Hidayatuth Tholibin.
- b. Penelitian hanya dibatasi pada:
  - 1) Penggunaan media teka-teki siswa MI Hidayatuth Tholibin.
  - 2) Motivasi belajar siswa MI Hidayatuth Tholibin.
  - 3) Hasil belajar siswa MI Hidayatuth Tholibin.

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media teka-teki silang berpengaruh terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas 3 di Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung?
2. Apakah penggunaan media teka-teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas 3 di MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung?
3. Apakah penggunaan media teka-teki silang berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas 3 di MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menguji pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas 3 di MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung.
2. Untuk menguji pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas 3 di MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas 3 di MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tambahan agar dapat mengetahui dan memahami penggunaan media teka-teki silang yang dapat mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi tambahan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung  
Siswa diharapkan lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
- b. Bagi guru MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung  
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan guru bahwasanya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor terkait.

- c. Bagi Kepala MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi tambahan untuk mendukung tercapainya proses evaluasi pembelajaran di sekolah yang lebih baik agar siswa memiliki motivasi dan hasil dalam belajar.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam penelitian.<sup>19</sup> Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka peneliti merumuskan sebagai berikut:

1.  $H_a$  : Terdapat pengaruh antara penggunaan media teka-teki silang terhadap motivasi belajar dan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas III di MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung.
2.  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media teka-teki silang terhadap motivasi belajar dan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas III di MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung.

## **G. Orisinalitas Penelitian**

Bagian ini menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Berikut orisinalitas penelitiannya:

1. Skripsi Rachman Nur Ainum, "Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Murid dalam Penguasaan Kosakata pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

---

<sup>19</sup> Ahmadriswan Nauton, *Pengujian Hipotesis*, (Pusat Pendidikan dan Pelatihan Badan Pusat Statistik, 2020), hal.2

Kelas V SD Inpres Anagowa Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa”. Berdasarkan penelitian didapatkan informasi bahwasanya terdapat pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar setelah diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $12,55 > 1,682$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

2. Skripsi Nur Zamzani<sup>20</sup>, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa” Berdasarkan penelitian terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar diperoleh  $t_{hitung} = 16,22$  dan  $t_{tabel} = 2,030$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $16,22 > 2,030$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
3. Skripsi Adhina Eska Riana<sup>21</sup>, “Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang dengan Aplikasi *Hot Potatoes* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo”. Berdasarkan penelitian, terdapat pengaruh penggunaan media teka-teki silang dengan *hot potatoes* terhadap minat belajar sejarah siswa yaitu terhitung dari kenaikan nilai post test dan pre test pada kelas eksperimen sebesar 56,68%

---

<sup>20</sup> Rachman Nur Ainum, *Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Murid dalam Penguasaan Kosakata pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Anagowa Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa*, (Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018)

<sup>21</sup> Nur Zamzani, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa*, , (Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar

4. Penelitian yang dilakukan oleh Utami Dewi Pramesti<sup>22</sup> (2015) dengan judul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang Di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suraneggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses peningkatan penguasaan kosakata bahasa indonesia dalam keterampilan membaca siswa di kelas VI SDN surakarta 2, cirebon, melalui teka-teki silang Adapun jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, dengan analisis data yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklusnya dilaksanakan dalam setiap tiga kali pertemuan. Pada siklus pertama menunjukkan hasil rata-rata 61 dan pada tes akhir siklus kedua hasil telah mencapai 80,6. Sehingga dari hasil tersebut penulis dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan permainan teka-teki silang dapat meningkatkan kosakata bahasa indonesia dalam keterampilan membaca siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Elsa Karina Naraswari<sup>23</sup>,dkk (2021). Dengan judul “Peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini melalui media permainan teka-teki silang modifikasi”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan 5 tahap yaitu mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, perencanaan tindakan, pelaksanaan rencana dan penilaian hasil. Sasaran pada penelitian ini ialah anak usia dini 5-6 tahun dan pada penelitian ini terdapat 3 siklus dimana tindakan pertama masih terlihat bahwa

---

<sup>22</sup> Adhina Eska Riana<sup>22</sup>, “Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang dengan Aplikasi *Hot Potatoes* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo, (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2019)

kemampuan keaksaraan pada anak belum mencapai hasil yang maksimal, dengan hasil persentase sebesar 68% kemudian tindakan yang kedua mengalami peningkatan yang baik dimana siswa sudah masuk pada tahap berkembang, pada tindakan kedua ini didapatkan hasil sebesar 76%.

Meskipun hasil pada tindakan kedua ini sudah baik namun masih belum mencapai hasil yang diharapkan oleh si peneliti. Sehingga dilakukan lagi tindakan yang ketiga, tindakan yang ketiga mendapatkan hasil persentase sebesar 82%. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa kemampuan keaksaraan awal pada anak meningkat setelah distimulasi dengan menggunakan media permainan teka-teki silang modifikasi.

6. Penelitian oleh Viona Irawan<sup>24</sup> dengan judul “Pengaruh Media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materu Pembentukan Tanah di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mandau.” Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwasanya media teka-teki silang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dengan dibuktikan berdasarkan perhitungan uji t-test untuk minat belajar diketahui  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu 54.196 dan 51.728 > 1,69092 dan nilai sig (2tailed) yaitu  $0,000 < 0,05$  sehingga ada pengaruh signifikan media *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang) terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mandau dimana hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak.

---

<sup>24</sup> Viona Irawan, *Pengaruh Media Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materu Pembentukan Tanah di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mandau*, (Pekanbaru : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022)

7. Penelitian oleh Indah Lestari dkk,<sup>25</sup> dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS di Kabupaten Takalar”. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwasanya media teka-teki silang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa berada di kategori efektif (78%) dan kategori sangat efektif (93%) dengan dibuktikan dengan nilai  $\text{sig.}=0,00 < 0,05$ .
8. Penelitian oleh Wahyu Nugroho<sup>26</sup> dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gununggajah, Bayat, Klaten”. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwasanya ada pengaruh positif penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa dengan uji hipotesis  $0,00 < 0,05$  dan uji  $t \ 9,134 > 2,201$ , sehingga hipotesis  $H_0$  dan  $H_a$  ditolak dengan hasil presentase keberhasilan hasil belajar 50% sedangkan rata-rata hasil belajar posttest sebesar 83%.
9. Penelitian oleh Riza Aukia Putri<sup>27</sup> dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi

---

<sup>25</sup> Indah Lestari dkk, Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS di Kabupaten Takalar, *Pinisi Journal of Education Vol.3No.1, 2023*

<sup>26</sup> Wahyu Nugroho, *Pengaruh Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gununggajah, Bayat, Klaten, (Klaten : Universitas Widya Dharma Klaten, 2023)*

<sup>27</sup> Riza Aukia Putri, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X IPA Di SMA Negeri Umbulsari Jember”, (Jember : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022)

Perubahan Lingkungan Kelas X IPA Di SMA Negeri Umbulsari Jember”. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Motivasi belajar siswa kelas eksperimen diperoleh rata-rata 85,24 dengan standar deviasi 6,998 dan kelas Kontrol diperoleh rata-rata 81,13 dengan standar deviasi 4,640. 2) hasil belajar kelas kelas eksperimen diperoleh rata-rata 88,65 dengan standar deviasi 9,642 dan kelas kontrol diperoleh rata-rata 81,47 dengan standar deviasi 9,422. 3) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Teka-teki Silang (TTS) terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikan 0,028. 4) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Teka-Teki silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikan 0,008. Berikut table penelitian terdahulu :

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

<b>NO</b>	<b>Nama Penulis dan Judul Skripsi</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Originalitas Penelitian</b>
1	Skripsi Rachman Nur Ainum, “Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Murid dalam Penguasaan Kosakata pada	1. Menggunakan variabel bebas penggunaan media teka-teki silang dan variabel terikat hasil belajar 2. Menggunakan pendekatan kuantitatif 3. Menggunakan media TTS	1. Lokasi penelitian 2. Hanya meneliti hasil belajar 3. Mata pelajaran Bahasa Indonesia	Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun

NO	Nama Penulis dan Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
	Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Anagowa Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa”.			Kalidawir Tulungagung
2	Skripsi Nur Zamzani, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kalukuang Barombong Kabupaten Gowa”	1. Sama-sama menggunakan bebas penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dan variabel terikat hasil belajar Menggunakan pendekatan kuantitatif	1. Lokasi penelitian 2. Hanya meneliti hasil belajar Mata pelajaran Bahasa IPA	Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung
3	Skripsi Adhina Eska Riana, “Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang dengan Aplikasi	1. Sama-sama menggunakan variabel bebas pengaruh penggunaan media teka-teki silang dan	1. Lokasi penelitian 2. Hanya meneliti hasil belajar Mata pelajaran IPS	Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

NO	Nama Penulis dan Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
	<i>Hot Potatoes</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo”.	variabel bebas hasil belajar 2. Menggunakan pendekatan Kuantitatif Menggunakan media TTS		Siswa Kelas 3 MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung
4	Skripsi Utami Dewi Pramesti (2015) dengan judul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang Di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suraneggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat”	1. Menggunakan media TTS	1. Lokasi penelitian 2. Menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif 3. Pelajaran Bahasa Indonesia	Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung
5	Skripsi Penelitian yang dilakukan oleh Elsa Karina Naraswari,dkk	1. Menggunakan media TTS	1. Lokasi penelitian 2. Meneliti anak usia dini	Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi dan

NO	Nama Penulis dan Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
	(2021). Dengan judul “Peningkatan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini melalui media permainan teka-teki silang modifikasi”			Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung
6	Skripsi oleh Viona Irawan dengan judul “Pengaruh Media <i>Crossword Puzzle</i> (Teka-Teki Silang) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materu Pembentukan Tanah di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mandau.”	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meneliti Motivasi Belajar</li> <li>2. Menggunakan media TTS</li> <li>3. Menggunakan pendekatan kuantitatif</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi Penelitian</li> <li>2. Mata pelajaran Biologi</li> </ol>	Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung
7	Penelitian oleh Indah Lestari dkk dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan pendekatan kuantitatif</li> <li>2. Menggunakan media TTS</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi penelitian</li> <li>2. Meneleti minat belajar</li> <li>3. Mata pelajaran IPS</li> </ol>	Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi dan

NO	Nama Penulis dan Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
	Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS di Kabupaten Takalar”			Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung
8	Skripsi oleh Wahyu Nugroho dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gununggajah, Bayat, Klaten”.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan pendekatan kuantitatif</li> <li>2. Menggunakan media TTS</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi penelitian</li> <li>2. Mata pelajaran</li> <li>3. Tidak menyertakan mata pelajaran</li> </ol>	Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung
9	Skripsi oleh Riza Aukia Putri dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan pendekatan kuantitatif</li> <li>2. Meneliti motivasi dan hasil belajar</li> <li>3. Menggunakan media TTS</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi penelitian</li> <li>2. Mata pelajaran Biologi</li> </ol>	Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI Hidayatuth

NO	Nama Penulis dan Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
	Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X IPA Di SMA Negeri Umbulsari Jember			Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung

## H. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Pengaruh

Pengaruh adalah dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek.<sup>28</sup>

#### b. Media Teka-Teki Silang

Media teka-teki silang merupakan satu permainan yang digunakan sebagai apersepsi atau evaluasi pada siswa karena mengasah otak dan menarik minat siswa.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Babadu, J.S dan Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2001), hal. 131.

<sup>29</sup> Wahyu Setioko, *Ruang Belajar*, (Jakarta: Gramedia Pustaka), hal.

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang atau individu untuk bertindak atau mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi.<sup>30</sup>

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.<sup>31</sup>

e. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris termasuk bahasa internasional yang banyak dipergunakan untuk berkomunikasi antar bangsa. Oleh karena itu bahasa Inggris dianggap penting dalam penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan seni budaya antar bangsa. Jadi bahasa Inggris merupakan suatu kebutuhan bagi para peserta didik untuk mampu berkomunikasi di berbagai situasi dalam berbahasa Inggris.<sup>32</sup>

2. Penegasan Operasional

Penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung” merupakan

---

<sup>30</sup> Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hal. 42.

<sup>31</sup> Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2011), hal.3

<sup>32</sup> Natlia Tri Astuti, Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris, *DEIKSIS*, Vol.09, No.03, hal.337

penelitian yang menguji pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan media teka-teki silang.

## I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman yang berkaitan dengan penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan yang lebih jelas, sebagai berikut:

**Bab I Pendahuluan**, pada bab ini penulis menguraikan tentang pokok-pokok masalah antara lain latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

**Bab II Kajian Teori**, pada bab ini berisi tentang landasan teori yang membahas pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas 3 di Hidayatuth Tholibin.

**Bab III Metode Penelitian**, pada bab ini berisikan prosedur penelitian yang membahas tentang metode penelitian yang digunakan meliputi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, sampling serta membahas kisi-kisi instrumen, instrumen penilaian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

**Bab IV Hasil Penelitian**, pada bab ini berisi hasil penelitian lapangan yang terdiri dari deskripsi data dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis.

**Bab V Pembahasan**, berisi rekapitulasi hasil dari penelitian dan pembahasan rumusan masalah. Pada penelitian ini membahas rumusan masalah tentang pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas 3 MI Hidayatuth Tholibin Karangtalun Kalidawir Tulungagung.

**Bab VI Penutup**, berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang sesuai dengan pencapaian tujuan yang diharapkan sebelumnya.