



**PENGARUH PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK SD IT HARAPAN UMAT PURBALINGGA**

Oleh :

TRI ROKHAYATI

NIM 1720110003

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
AGUSTUS 2019**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Rokhayati
NIM : 1720110003
Program Studi : Pendidikan Dasar
Fakultas : Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul Tesis : Pengaruh Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap
Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik SDIT
Harapan Umat Purbalingga

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip ataupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 1 Agustus 2019
Yang menyatakan,



Tri Rokhayati

HALAMAN PERSETUJUAN TESIS

Tesis yang diajukan oleh :

Nama : Tri Rokhayati
NIM : 1720110003
Program Studi : Pendidikan Dasar
Fakultas : Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul Tesis : Pengaruh Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik SDIT Harapan Umat Purbalingga.

Telah diterima dan disetujui

Purwokerto, 1 Agustus 2019

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Tukiran Taniredja, M.M

NIP. 19540508 198803 1 001

Pembimbing II

Dr. H. Akhmad Jazuli, M.Si

NIK. 2160037

Mengetahui,
Kaprodi Magister Pendidikan Dasar

Dr. Ana Andriani, M.Pd

NIK 2160651

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis oleh Tri Rokhayati ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 21 Agustus 2019.

Dewan Penguji



Dr. Furqanul Aziez, M.Pd.
NIP. 196211061989101001

Ketua



Prof. Dr. Tukiran Tanireja, M.M.
NIP. 195405081988031001

Pembimbing/Anggota



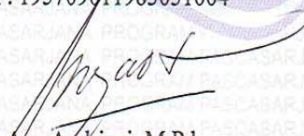
Dr. Akhmad Jazuli, M.Si.
NIK. 2160037

Pembimbing/Anggota



Dr. H. Kuntoro, M.Hum
NIP. 195709011983031004

Penguji/Anggota



Dr. Ana Andriani, M.Pd.
NIK. 2160651

Penguji/Anggota



Megetahui,
Direktur PPs Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Dr. Furqanul Aziez, M.Pd.
NIP. 196211061989101001

MOTTO

تَعَلَّمُوا الْعِلْمَ وَتَعَلَّمُوا لِلْعِلْمِ السَّكِينَةَ وَالْوَقَارَ
وَتَوَاضَعُوا لِمَنْ تَتَعَلَّمُونَ مِنْهُ

Artinya :

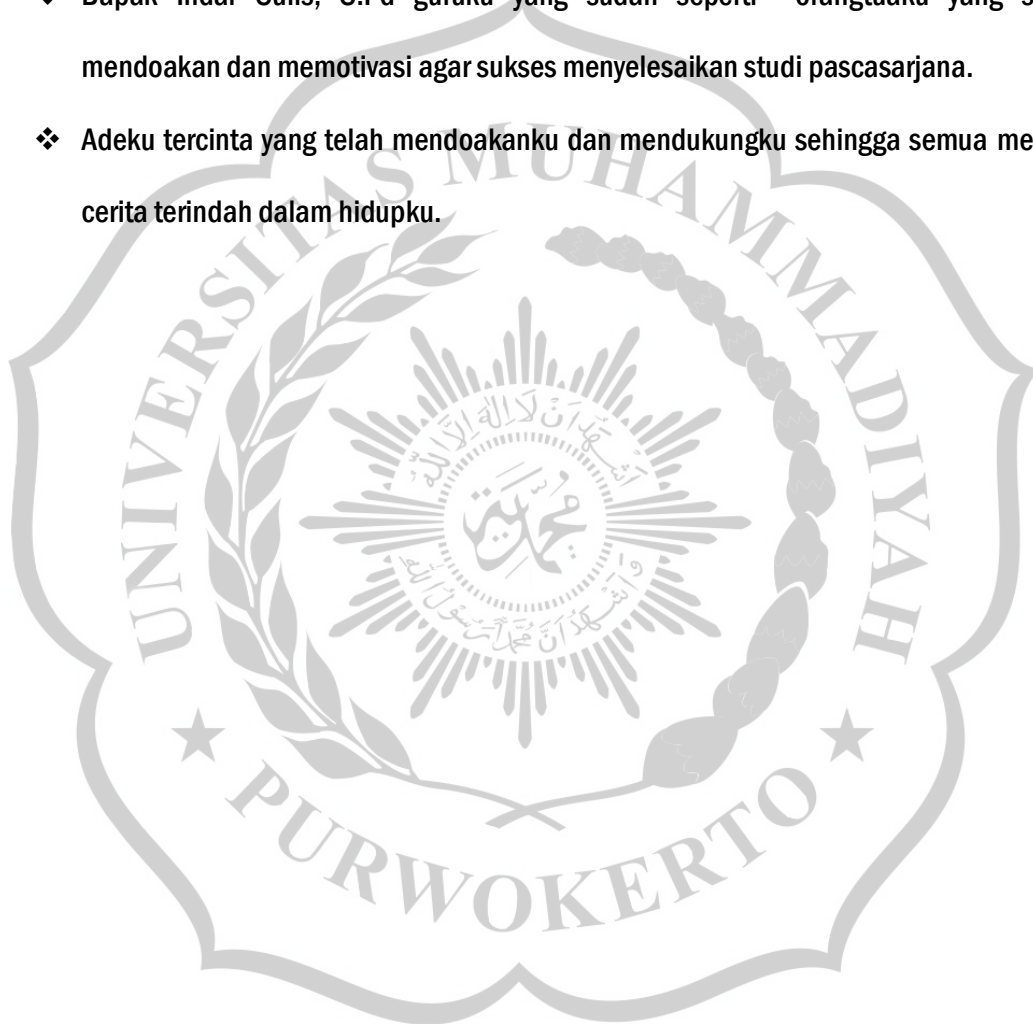
"Belajarlah kalian ilmu untuk ketentraman dan ketenangan serta rendah hatilah pada orang yang kamu belajar darinya". HR.At-Tabrani.

- ❖ *Man Jadda Wa Jada (Siapa yang bersungguh-sungguh akan berhasil).*
- ❖ *Man Shobaro Zafiro (Siapa yang bersabar akan beruntung).*
- ❖ *Man Saaro 'Alaa Darbi Washola (Siapa yang berjalan di jalur-Nya akan sampai).*
- ❖ *Ruruh, rereh, ririh ing wewarahipun, welingipun guru wong iku mituhumarang bp ibu supaya slamet ing tinemu (pepatah jawa)*

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Bapak dan ibuku tercinta yang sudah mendoakan,dukungan yang luar biasa.
- ❖ Bapak Indar Sulis, S.Pd guruku yang sudah seperti orangtuaku yang selalu mendoakan dan memotivasi agar sukses menyelesaikan studi pascasarjana.
- ❖ Adeku tercinta yang telah mendoakanku dan mendukungku sehingga semua menjadi cerita terindah dalam hidupku.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengaruh Permainan Crossword Puzzel Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar di SDIT Harapan Umat Purbalingga” dengan baik.

Penyusunan tesis ini tidak lepas dari dukungan moril dan materiil dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr Anjar Nugroho, M.Si, Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan kebijakan kepada penulis selama perkuliahan;
2. Drs. Furqanul Aziez, M.Pd, Direktur Fakultas Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan kebijakan kepada penulis selama perkuliahan;
3. Dr. Ana Andriani, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar yang telah memberikan berbagai informasi dan bimbingan tentang tata laksana penyusunan tesis;
4. Prof. Dr. H. Tukiran Taniredja, M.M, pembimbing I yang dengan sabar memberikan bimbingan, nasehat dan ilmunya sejak permulaan sampai selesainya tesis ini;
5. Dr. H. Akhmad Jazuli, M.Si, pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan, nasehat dan ilmunya sejak permulaan sampai selesainya tesis ini;
6. Bapak ibu dosen Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan;
7. Cukup Riyanto, S.Pd sebagai Direktur Lembaga Pendidikan Islam Terpadu Harapan Umat Purbalingga yang memberikan ijin belajar dan motivasi untuk melanjutkan study Pascasarjana ini;
8. Trimowati, ST sebagai Kepala Sekolah Sekolah Dasar Islam Terpadu Harapan Umat Purbalingga yang memberikan motivasi dan smangat untuk memperoleh data penelitian;

9. Rekan mahasiswa Pascasarja atas bantuan, semangat dan kerjasamanya.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan berkah dan Rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah membantu peneliti menyelesaikan tesis ini.

Purwokerto, 1 Agustus 2019

Tri Rokhayati



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN

PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Rokhayati.
NIM : 1720110003
Program Studi : Pendidikan Dasar
Fakultas : Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Tesis

menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty Fee Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pengaruh Permainan *Crosswords Puzzle* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik SDIT Harapan Umat Purbalingga.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty Fee Right*) ini, Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 1 Agustus 2019
Yang menyatakan,



Tri Rokhayati.

ABSTRAK

Motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas 3 di SD IT Harapan Umat Purbalingga masih cukup rendah. Guru melakukan usaha keras untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar tersebut, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *crosswords puzzle* dalam pembelajaran mata pelajaran IPS. Diharapkan dengan model pembelajaran *crosswords puzzle* tersebut motivasi belajar dan hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh: 1) pembelajaran *crosswords puzzle* terhadap motivasi belajar kelas 3 di SD IT Harapan Umat Purbalingga, 2) pembelajaran *crosswords puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di SD IT Harapan Umat Purbalingga. Metode penelitiannya adalah eksperimen, dengan dua grup penelitian yaitu grup kontrol dan grup eksperimen. Grup kontrol adalah kelas 3a selanjutnya disebut kelas kontrol, dan grup eksperimen adalah kelas 3f selanjutnya disebut sebagai kelas eksperimen. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Selanjutnya data dianalisis menggunakan *Independent Sample t-test*.

Hasil penelitian dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh: 1) pembelajaran *crosswords puzzle* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar kelas 3 di SD IT Harapan Umat Purbalingga, ditunjukkan perbedaan yang signifikan skor motivasi belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dari kelas kontrol, 2) pembelajaran *crosswords puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di SD IT Harapan Umat Purbalingga, ditunjukkan dengan perbedaan nilai hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dari kelas kontrol.

Kata Kunci: *Crosswords Puzzle*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

Learning motivation and learning result student at third class in Elementary School IT Harapan Umat Purbalingga still low enough. Teacher doing hard effort to increase the learning motivation and learning result, that was by using crosswords puzzle learning models. Be wished been using the crosswords puzzle learning models learning motivation and learning result had been increase.

This research purpose to knowing affected of: 1) crosswords puzzle learning to learning motivation at third class in Elementary School IT Harapan Umat Purbalingga, 2) crosswords puzzle learning to learning result at third class in Elementary School IT Harapan Umat Purbalingga. Research methode was experiment, with two group research that were controll group and esperiment group. Group controll was 3a class and then called as control class, and experiment group was 3f class and then called asexperiment class. Data using in this research were primary and secoundary data. And then data be analyzed by Independent Sample t-test.

Result of the research with $\alpha = 0,05$ been reaching: 1) 1) crosswords puzzle learning significant affected to learning motivation at third class in Elementary School IT Harapan Umat Purbalingga, been shown there were significant differences learning motivation score at experiment class higher than control class, 2) crosswords puzzle learning affected to learning result at third class in Elementary School IT Harapan Umat Purbalingga, been shown there were significant differences learning result value at experiment class higher than control class,.

Key Words: Crosswords Puzzle, Learning Motivation, Learning Result

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORITIK	
A. Metode Pembelajaran dengan Metode <i>Crossword Puzzle</i> ...	9
1. Pengertian Metode <i>Crossword Puzzle</i>	9
2. Kelebihan dan Kelemahan <i>Crossword Puzzle</i>	10
3. Langkah dalam Menerapkan Metode <i>Crossword Puzzle</i>	10
B. Motivasi Belajar	11
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	11
2. Jenis-jenis Motivasi Belajar	12
3. Fungsi Motivasi.....	13
C. Hasil Belajar.....	14
1. Pengertian Hasil Belajar	15
2. Jenis Hasil Belajar	15
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	16
4. Kategori Hasil Belajar	17
D. Mata Pelajaran IPS	18
1. Definisi Pembelajaran IPS.....	18
2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD	19
3. Ruang Lingkup Pembelajaran di SD	19
4. Fungsi Pelajaran IPS di SD	20

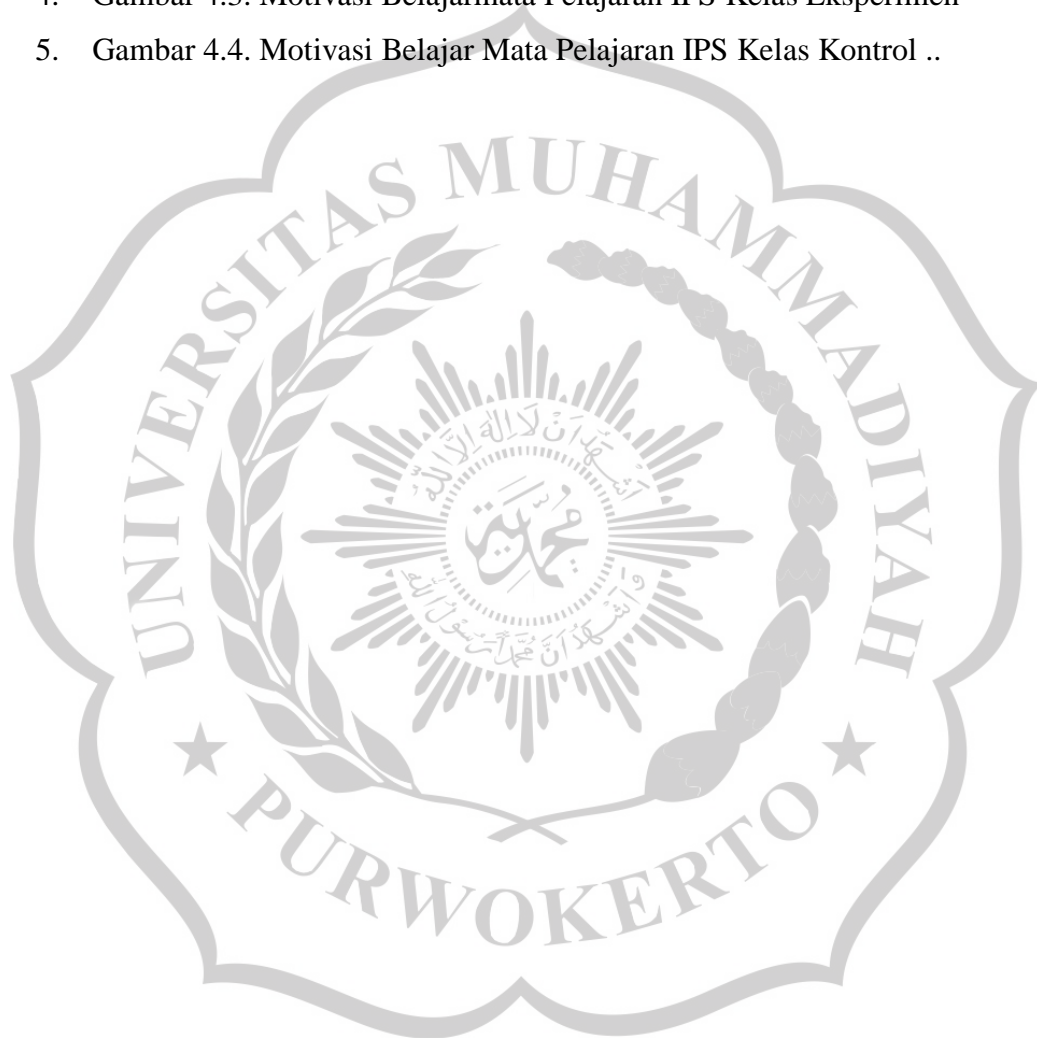
E. Peneitian Relevan.....	21
F. Kerangka Pikir.....	22
G. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	25
B. Jenis dan Sumber Data	25
C. Tempat dan Waktu Penelitian	27
D. Populasi	28
E. Variabel Penelitian	28
F. Teknik Pengumpulan Data.....	29
G. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	32
H. Metode Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	35
B. Deskripsi Data Penelitian	37
C. Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar	38
D. Deskripsi Data Motivasi Belajar	40
E. Uji Prasyarat Analis	44
F. Uji Normalitas	44
G. Uji Homogenitas	44
H. Uji Hipotesis.....	45
I. Pembahasan Pengaruh <i>Crosswordspuzzle</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.....	49
J. Pembahasan Pengaruh <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.....	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
DAFTAR LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Table 3.1 Desain Penelitian Control Group Design	25
2. Tabel 3.2 Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	26
3. Tabel 3.3 Nama SiswaKelas Kontrol	27
4. Tabel 3.2 Kisi-Kisi Motivasi Belajar	29
5. Tabel 3.3 Kisi-Kisi Hasil Belajar IPS	32
6. Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar	33
7. Tabel 4.1. Prasarana Dan Sarana SDIT Alam Harapan Ummat Purbalingga	36
8. Tabel. 4.2. Pengkategorian Nilai Hasil Belajar Peserta Didik	38
9. Tabel 4.3.Hasil Belajar Peserta Didik	38
10 Tabel 4.4. Interval Kategori Motivasi Belajar	41
11.Tabel 4.5. Motivasi Belajar Peserta Didik	41
12.Tabel 4.6.Statistik Deskriptif Data Penelitian.....	43
13.Tabel 4.7. Statistik Deskriptif Data Penelitian.....	43
14.Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data.....	44
15.Tabel 4.9. Hasil Uji <i>Independent t test</i>	45
16.Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Independent Sample Statistic</i>	45
17.Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Independent Sample Test</i>	46

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian.....	24
2. Gambar 4.1. Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas Eksperimen..	39
3. Gambar 4.2. Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas Kontrol	40
4. Gambar 4.3. Motivasi Belajarmata Pelajaran IPS Kelas Eksperimen	42
5. Gambar 4.4. Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas Kontrol ..	42



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Ijin Penelitian.....	55
2. Angket Motivasi Belajar dan Kisi-Kisi.....	56
3. Data Try Out Motivasi Belajar.....	60
4. Hasil Uji Validitas dan Realiabilitas angket Motivasi Belajar	61
5. Data Hasil Penelitian.....	63
6. Hasil Analisis SPSS	66
7. Soal – Soal Ulangan Harian.....	67
8. Foto Kegiatan.....	70
9. Kartu Bimbingan.....	71

