



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG DENGAN
APLIKASI *HOT POTATOES* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X IPS SMA MUHAMMADIYAH WONOSOBO**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh:

Adhina Eska Riyana

3101415015

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk di ajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial Fakultas Ilmu Sosial UNNES pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 13 Agustus 2019

Pembimbing Skripsi



Drs. Bain, M.Hum

NIP. 19630706 19902 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd

NIP. 19640605 19890 1 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Penguji I



Arif Purnomo, S.Pd.,S.S.,M.Pd.

NIP. 197301311999031002

Penguji II



Romadi, S.Pd., M.Hum

NIP. 19691219 200501 1 001

Penguji III



Drs. Ba'in M.Hum.

NIP. 19630706 199002 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Dr. Mch. Solehatul Mustofa, M.A

NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi benar-benar hasil karya penelitian sendiri, bukan hasil jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat yang di tulis atau temuan lain dalam skripsi ini sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Semarang, 13 Agustus 2019



Adhina Eska Riyana

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Hukum semesta selalu mengajarkan segala sesuatu yang dilakukan dari hati, akan sampai ke hati pasti.

Dan,cukupkan yang menjadi bagianmu maka ia akan memberimu lebih.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Fajaryono dan Ibu Dwi Kartiningsih. Terimakasih untuk segala doa yang tidak pernah putus, semangat, dukungan, kasih sayang dan segala pengorbanan.
2. Kakak saya Ima Maesworo, Kakak Ipar Ign.Slamet Riyadi dan Kedua Jagoan, Terimakasih untuk segala dukungan,curahan perhatian,kasih sayang dan doa yang tulus tercurahkan.
3. Sahabat-sahabat yang setia mendukung, berbagi dan melengkapi.

SARI

Riyana, Adhina Eska. 2019..Skripsi. Pendidikan Sejarah.Pengaruh Penerapan Media Teka-Teki Silang Dengan Aplikasi Hot Potatoes Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo. Fakultas Ilmu Sosial.Universitas Negeri Semarang.Pembimbing Drs.Bai'n, M.Hum.

Kata Kunci :Media Teka-Teki Silang, Pembelajaran Sejarah, Minat dan Hasil Belajar.

Pencapaian tujuan pendidikan memerlukan peningkatan mutu pendidikan dengan cara memperlancar proses kegiatan belajar yang hasilnya terlihat dari hasil belajar yang diperoleh dan didukung oleh minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang dikemas dalam bentuk permainan di harapkan dapat menambah minat belajar siswa dan memperbaiki hasil belajarnya. Salah satu indicator tercapainya tujuan pembelajaran dapat diketahui dengan melihat tinggi dan rendahnya hasil belajar yang di capai setelah mengikuti proses belajar mengajar. Pembelajaran Sejarah seringkali di anggap sebagai pelajaran yang membosankan dan kurang diminati siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui penggunaan media teka-teki silang dengan aplikasi *hot potatoes* terhadap minat belajas siswa (2) Untuk mengetahui penggunaan media teka-teki silang dengan aplikasi *hot potatoes* terhadap hasil belajar siswa (3) Untuk mengetahui efektifats media teka-teki silang dengan aplikasi *hot potatoes* terhadap minat belajas siswa .Teknik pengambilan sample menggunakan teknik *simple random sampling* .Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data untuk mengalisis pengaruh antara model minat dan hasil belajar menggunakan Uji t dan Uji Korelasi. Hasil penelitian menunjukkan (1)Terdapat pengaruh dari penggunaan media teka-teki silang dengan aplikasi hot potatoes terhadap minat belajar sejarah siswa yaitu terhitung dari kenaikan nilai post test dan pre test pada kelas ekspeerimen sebesar 56,68% (2)Terdapat pengaruh penggunaan media teka-teki silang dengan aplikasi hot potatoes terhadap hasil belajar siswa yaitu terhitung dari kenaikan nilai post test dan pre test pada kelas eksperimen sebesar 7,2 %. (3) Terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen dengan nilai post test sebesar 77,4 dan nilai pre test sebesar 70,2. Dan juga adanya peningkatan minat belajar siswa terhitung dari indeks variabel minat pre test 56,68% dan posttest 75,52%. Sehingga dapat dikatakan media teka-teki silang dengan aplikasi *hot potatoes* ini efektif digunakan untuk pembelajaran Sejarah.

ABSTRACT

Riyana, Adhina Eska. 2019. *Description. Historical Education. The Effect of Application of Cross Puzzle Media with Hot Potatoes Application on Interest and Learning Outcomes of History of Shiva Class X IPS of Muhammadiyah Wonosobo High School. Faculty of Social Sciences. Semarang State University. Supervisor Drs. Bai'n, M. Hum.*

Keywords: *Media Crosswords, Learning History, Interests and Learning Outcomes.*

Achieving educational goals requires improving the quality of education by streamlining the process of learning activities whose results are seen from the learning outcomes obtained and supported by students' interest in participating in learning. By utilizing technological advances that are packaged in the form of games, it is hoped that it can increase student interest in learning and improve learning outcomes. One indicator of the achievement of learning objectives can be known by looking at the high and low learning outcomes achieved after participating in the teaching and learning process. Learning History is often regarded as a boring and less desirable subject for students. The purpose of this study is (1) To find out the use of crossword puzzles with hot potatoes application on student learning interests (2) To find out the use of crossword puzzles with hot potatoes applications on student learning outcomes (3) To find out the effectiveness of media crossword puzzles with the application of hot potatoes on student learning interests. Sample taking techniques using simple random sampling techniques. Data collection techniques using observation techniques, questionnaires and documentation. Data analysis to analyze the effect between interest models and learning outcomes using the t test and correlation test. The results showed (1) There was an influence of the use of crossword puzzles with the application of hot potatoes on students' interest in learning history, which was calculated from the increase in the post-test and pre-test scores in the experimental class by 56.68% (2) There was an influence of the use of puzzle media -deki crossing with the application of hot potatoes on student learning outcomes is calculated from the increase in post test and pre test scores in the experimental class by 7.2%. (3) An increase in the value of student learning outcomes for the experimental class with a post test value of 77.4 and a pre test value of 70.2. And also an increase in student learning interest calculated from the index variable interest in pre-test 56.68% and 75.52% posttest. So it can be said that the crossword puzzle media with this hot potatoes application is effectively used for learning history.

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Media Teka-Teki Silang Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah Wonosobo*”. Skripsi ini diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah.

Dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu demi terselesaikannya skripsi ini khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang
2. Dr. Moh Solehatul Mustofa, M.A., Dekan Fakultas Ilmu Sosial, yang telah memberikan izin penelitian
3. Dr. Hamdan Tri A M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah, yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyempurnaan skripsi
4. Drs.Ba'in M.Hum, Dosen Pembimbing I, yang telah senantiasa membimbing dan mengarahkan dengan sabar hingga skripsi ini selesai
5. Dr. Cahyo Budi Utomo M,Pd, Dosen Wali yang telah membimbing dan membantu selama menjalani kehidupan akademik

6. Dosen dan karyawan Prodi Pendidikan Sejarah , yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama menjalani kehidupan akademik
7. Kepala SMA Muhammadiyah Wonosobo Bapak Zulfan Setyanto S.Pd.,M.Pd., yang telah memberikan izin melakukan penelitian skripsi
8. Guru dan siswa SMA Muhammadiyah Wonosobo yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian.
9. Sahabat dan mentor skripsi Laras Nugrahaeni S.Pd,Nasichatul Aeni S.Pd, Ayuna Dea R.Z Amd.Kom, yang tiada henti mengingatkan dan menyemangati dimulainya dan di akhirnya skripsi ini
10. Serta seluruh pihak yang turut terlibat dalam pembuatan skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebut satu per satu.

Peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Harapan peneliti semoga karya ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai pendidikan yang berkualitas.

Semarang, 27 Agustus 2019



Adhina Eska Riyana
3101415015

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN LULUSAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
SARI.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Batasan Istilah.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Minat Belajar	11
B. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	17
C. Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang.....	20
D. Siswa.....	25
E. Pembelajaran Sejarah.....	27
F. Hasil Belajar	31
G. Kajian Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan.....	37
H. Kerangka Berpikir	41
I. Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Populasi Penelitian.....	44
B. Sampel dan Teknik Sampling.....	44
C. Variabel Penelitian.....	46
D. Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	55
1. Tes	55

2. Kuesioner (Angket)	55
3. Observasi	57
4. Dokumentasi.....	57
E. Validitas dan Reliabilitas	58
1. Validitas Instrumen	58
2. Reliabilitas Instrumen.....	59
F. Hipotesis Statistik	60
G. Teknik Analisis Data	60
1. Analisis Deskriptif untuk Minat Belajar Siswa	61
2. Analisis Statistika untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa	61
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	64
1. Visi SMA Muhammadiyah Wonosobo	65
2. Misi SMA Muhammadiyah Wonosobo.....	65
B. Hasil penelitian	67
1. Pengaruh Penerapan Media Teka-Teki Silang Hot Potatoes Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sejarah Siswa.....	89
C. Pembahasan	90
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	95
B. Saran	96
 DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	99

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Indikator Minat Belajar	48
4.1 Validitas Angket.....	68
4.2 Statistik Deskriptif Minat Belajar	70
4.3 Statistik Deskriptif Hasil Belajar	71
4.4 Uji Normalitas Minat Belajar.....	72
4.5 Uji Normalitas Hasil Belajar	73
4.6 Uji Homogenitas Minat Belajar	74
4.7 Uji t Independent Sampel Minat Belajar.....	75
4.8 Uji t Independent Sampel Hasil Belajar.....	76
4.9 Uji Korelasi Pearson	77
4.10 Variabel Indeks Minat Pre Test	78
4.11 Variabel Indeks Minat Post Test.....	78
4.12 Variabel Indeks Media Pre Test.....	84
4.13 Variabel Indeks Media Post Test	86
4.16 Presentase Hasil Belajar	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Angket Kuisisioner Minat Belajar	100
2. Angket Pre Test Minat Belajar Kelas Kontrol	101
3. Angket Post Test Minat Belajar Kelas Kontrol	104
4. Angket Pre Test Minat Belajar Kelas Eksperimen	107
5. Angket Post Test Minat Belajar Kelas Eksperimen	110
6. Kisi-Kisi Angket Kuisisioner Model dan Media Pembelajaran	114
7. Angket Model dan Media Pembelajaran.....	117
8. Validitas Uji Coba.....	120
9. Soal Uji Coba	122
10. Soal Tes.....	130
11. Indeks Pre Test Minat Kelas Eksperimen	137
12. Indeks Post Test Minat Kelas Eksperimen.....	138
13. Indeks Pre Test Media Kelas Eksperimen	139
14. Indeks Post Test Media Kelas Eksperimen.....	140
15. Dokumentasi	141
16. Rencana Pokok Pembelajaran	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jaman sekarang masalah pendidikan menjadi sangat penting, terutama bagi bangsa bangsa Indonesia untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing ditingkat global. Keberadaan guru dan siswa menjadi dua faktor yang berpengaruh dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional, karena keduanya mempunyai hubungan yang saling terkait. Kegiatan belajar siswa di pengaruhi oleh cara mengajar guru. Begitu juga sebaliknya, peran guru ditentukan oleh keadaan siswa. Walaupun begitu, dalam proses pembelajaran peran guru menjadi faktor utama yang sangat penting dalam mentransfer ilmu terhadap anak didiknya. Selain itu, keberhasilan dalam suatu pengajaran sangat dipengaruhi oleh adanya aktifitas belajar siswa.

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang di sebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar , seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap. Berbagai macam bentuk permainan memberikan

ruang lingkup kepada siswa untuk mengembangkan skil-skil dan pemahaman mereka tentang pembelajaran, salah satunya melalui model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament*. Menurut Kurniasari (2006), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya game dan turnamen akademik. Salah satu permainan edukatif yang sering digunakan sebagai media pembelajaran adalah permainan puzzle.

Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peri-stiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini, terkait dengan fakta-fakta dalam ilmu sejarah namun tetap memperhatikan tujuan pendidikan pada umumnya (Widja, 1989). Mata Pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Suryadi,2012). Supaya pembelajaran efektif dan efisien, siswa perlu mempelajari suatu metode kognitif. Dengan maksud siswa ataupun guru secara bersamaan mempunyai hubungan timbal balik. Hal ini memungkinkan para guru untuk menatar pembelajaran siswanya dan mengajarkan cara memecahkan masalah atas dorongan dari dalam diri mereka sendiri. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, pengajaran Sejarah merupakan keterampilan dalam menyelesaikan pemecahan

pertanyaan pertanyaan. Apabila Sejarah hanya diajarkan dengan menggunakan metode ceramah saja, maka siswa akan mengalami kebosanan atau kejenuhan dan kesulitan dalam belajar. Proses kegiatan belajar mengajar yang seperti ini akan membuat siswa menjadi jenuh. Hal ini mengakibatkan minat belajar siswa berkurang dan rendahnya prestasi belajar. Minat seseorang merupakan salah satu faktor internal dalam pendidikan maupun non pendidikan yang diperkirakan ada kaitannya dengan prestasi yang dicapai. Dalam kegiatan sehari-hari kurangnya minat pada suatu mata pelajaran sering menjadi penyebab kegagalan atau rendahnya prestasi siswa.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurangnya pemahaman materi dan monoton sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Salah satu bentuk dan cara yang dapat dilakukan agar aktivitas dan pemahaman konsep siswa meningkat adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran ini menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan tugas-tugas yang bermakna lainnya (Widianingsih, 2009:3).

Kegiatan pembelajaran sejarah yang masih cenderung konvensional, ditemukan menurunnya minat siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Dikarenakan menurut para siswa

pembelajaran yang monoton dan teori yang cukup banyak dirasa sangat membosankan. Minat mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan baik, sebab tidak ada daya tarik baginya. Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru hendaknya berusaha menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar. Dalam artian menumbuhkan minat belajar siswa, salah satunya adalah mengembangkan variasi dalam mengajar. Dengan variasi ini siswa bisa merasa senang, memperoleh kepuasan terhadap belajar dan mudah memahami materi yang telah disampaikan.

Minat dapat membuat peserta didik untuk mengarahkan diri pada tugas yang akan diberikan, melihat masalah-masalah yang akan diberikan, memilih dan memberikan fokus pada masalah yang harus diselesaikan. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasi untuk mempelajarinya. Untuk menarik siswa pada mata pelajaran Sejarah yang selama ini dianggap kurang mempunyai daya tarik, maka penyampaian materi seorang guru di samping menggunakan metode ceramah diharapkan menggunakan media pembelajaran dan metode yang lebih variatif. Dengan tertariknya siswa pada mata pelajaran Sejarah, diharapkan akan meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu upaya untuk memperbaiki cara mengajar dan meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan cara belajar aktif (*active learning*) yang dimana guru maupun siswa sama-sama senang dalam proses belajar mengajar. Strategi ini dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung pada mata pelajaran untuk membangun minat, memunculkan keingintahuan serta merangsang berpikir siswa.

Salah satu strategi *active learning* adalah permainan. Permainan mempunyai fungsi pendidikan dan perkembangan karena memungkinkan anak untuk mengendalikan perilaku mereka dan menerima keterbatasan di dunia nyata, serta melanjutkan perkembangan ego dan pemahaman realitas. Pada dasarnya anak-anak menyukai permainan-permainan, dan salah satunya adalah teka-teki silang. Melalui media teka-teki silang siswa akan mempelajari sesuatu yang rumit serta siswa akan berpikir bagaimana teka-teki silang ini dapat terjawab dengan benar. Mendesain tes uji pada teka-teki silang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat diselesaikan secara individu atau secara tim.

Seorang guru yang mengharapkan hasil baik dalam proses pembelajaran juga akan menerapkan metode dan model pembelajaran agar hasil belajar siswanya mendapat prestasi yang terbaik. Menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan ini berpotensi meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Karena pada kenyataan saat ini, menggunakan model dan metode yang konvensional cenderung

menurunkan minat dan hasil belajar siswa .Oleh karena itu penelitian ini ingin membuktikan secara empirik bahwa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media teka-teki silang hot potatoes ini dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Lokasi penelitian yaitu SMA Muhammadiyah Wonosobo yang merupakan SMA Swasta yang di rujuk sebagai sekolah unggulan terutama untuk bidang IT dibandingkan dengan SMA lain yang ada di Wonosobo, untuk itu pembelajaran menggunakan media yang berbasis IT cocok di terapkan sebagai pembaharuan media pembelajaran di dalam kelas yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian yang akan dilaksanakan adalah Pengaruh Penerapan Media Teka-Teki Silang Dengan Aplikasi *Hot Potatoes* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah minat belajar sejarah yang diajarkan dengan media pembelajaran teka-teki silang menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah Wonosobo?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran teka-teki silang menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah Wonosobo?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran teka-teki silang menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah Wonosobo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran teka-teki silang menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah Wonosobo.
2. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran teka-teki silang menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah Wonosobo.
3. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran teka-teki silang menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* terhadap efektivitas belajar sejarah siswa kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah Wonosobo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Memberikan informasi kepada guru dan calon guru mengenai pembelajaran yang aktif.

2. Manfaat Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru bahwa dengan model pembelajaran teams games tournamen dan media yang digunakan yaitu teka-teki silang, dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dipertimbangkan sebagai solusi dalam mengatasi masalah pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan minat dan keaktifan.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan bacaan yang berkaitan dengan pentingnya minat dan keaktifan dalam mendukung keberhasilan belajar.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangsih dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, juga sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan.

4. Bagi Penulis

Merupakan pengalaman yang berharga untuk mengetahui pengaruh minat belajar sejarah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis media teka teki silang.

E. Batasan Istilah

Mengingat luasnya cakupan masalah dalam penelitian ini dan mempertimbangkan terbatasnya kemampuan peneliti, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

a. Media Pembelajaran

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara. Lebih lanjut ia menambahkan contoh media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer dan instruktur

b. Minat Belajar

Minat belajar adalah keinginan yang dilakukan dengan sengaja yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Terjadinya suatu proses belajar timbul suatu aktivitas pengalaman belajar.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar. Penguasaan peserta didik antara lain berupa penguasaan kognitif yang dapat diketahui melalui hasil belajar. Usaha-usaha mencapai aspek tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoretis

1. Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai, (Syah, 2006). Ada beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar siswa, cara tersebut antara lain (Sardiman, 2007):

- a. Membangkitkan adanya suatu kebutuhan
- b. Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- c. Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibbin Syah, 2012:152). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia minat adalah keinginan untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada lainnya, dapat pula dibuktikan melalui

partisipasi dalam suatu aktifitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tertentu. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat (dan bermotivasi) untuk mempelajarinya.

Minat belajar adalah keinginan yang dilakukan dengan sengaja yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Terjadinya suatu proses belajar timbul suatu aktivitas pengalaman belajar. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

a. Faktor Internal

- 1) Faktor fisiologi, yang meliputi: kondisi fisik dan kondisi panca inderanya.
- 2) Faktor psikologi, yang meliputi: bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor lingkungan, yang meliputi: lingkungan alam dan lingkungan sosial.
- 2) Faktor instrumental, yang meliputi: kurikulum/bahan pelajaran, guru/pengajar, saran dan fasilitas, serta administrasi/manajemen.

Minat sangat erat kaitannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjemukan. Pada kenyataannya tidak semua belajar siswa didorong oleh faktor internal, tetapi didorong pula oleh faktor eksternal, seperti materi pelajaran dikarenakan pengaruh dari gurunya, temannya dan orang tuanya. Pentingnya minat kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Minat melahirkan perhatian.
- b. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi.
- c. Minat mencegah gangguan dari luar.
- d. Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.
- e. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri

Minat sebagai aktifitas psikis individu, dalam hal ini adalah minat belajar siswa, dapat ditingkatkan dengan cara sebagai berikut:

- a. Usaha untuk meningkatkan minat spontan:
 - 1) Mengajar yang menarik sesuai dengan tingkat perkembangan anak atau peserta didik.
 - 2) Mengadakan selingan sehat.
 - 3) Menggunakan alat peraga sesuai dengan bahan pelajaran yang diberikan.
 - 4) Mengurangi sejauh mungkin pengaruh yang dapat mengganggu konsentrasi.

- b. Usaha untuk meningkatkan minat yang disengaja:
- 1) Memberikan pengertian tentang manfaat bahan pelajaran yang diajarkan.
 - 2) Berusaha menggabungkan apa yang telah diketahui murid dengan apa yang akan diketahui murid.
 - 3) Mengadakan kompetensi sehat dalam belajar.
 - 4) Menerapkan hukuman dan hadiah yang bijaksana .

Adanya minat peserta didik dalam sebuah pembelajaran ditandai dengan munculnya ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Adanya perhatian terhadap obyek.
- b. Adanya dorongan untuk berhubungan lebih dekat.
- c. Adanya perasaan senang terhadap obyek.

Minat atau interest adalah kecenderungan anak menyukai sesuatu dalam bidang tertentu. Minat biasanya berhubungan dengan trend yang sangat bergantung pada kondisi saat itu. Minat bisa ditumbuhkan, jika ada minat maka rasa ingin tahu terhadap sesuatu akan terpupuk terus. Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar, ia tidak akan bersemangat atau bahkan tidak mau belajar .

Menurut Arden N Frandsen (1993) hal yang mendorong seseorang untuk belajar itu adalah sebagai berikut:

- a. Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia lebih luas.
- b. Adanya sifat yang kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju.
- c. Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetisi.
- d. Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.
- e. Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar.

Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2013:180). Selain itu, Sardiman menyatakan bahwa “minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena ia merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu” (Sardiman, 2007:76). Minat belajar adalah keinginan yang dilakukan dengan sengaja yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman.

Berdasarkan definisi minat menurut ahli di atas, maka minat belajar sejarah dapat diartikan sebagai suatu rasa ketertarikan terhadap

mata pelajaran Sejarah yang menyebabkan seseorang melakukan aktivitas untuk belajar sejarah secara sukacita atas kehendaknya sendiri dan tanpa ada yang menyuruh. Selain itu, minat belajar sejarah juga dapat diartikan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap mata pelajaran Sejarah. Dalam kegiatan pembelajaran, minat mempunyai peranan yang penting. Slameto menjelaskan bahwa jika seseorang tidak berminat terhadap sesuatu, maka orang tersebut tidak akan memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang sesuatu tersebut (Slameto, 1995: 180-181). Dengan demikian, jika dalam pembelajaran sejarah siswa memiliki minat yang rendah atau kurang, maka dapat dipastikan bahwa siswa tersebut akan memiliki pengetahuan dan pemahaman yang rendah atau kurang pula terhadap materi pelajaran sejarah. Demikian pula sebaliknya, jika dalam pembelajaran sejarah siswa memiliki minat yang tinggi, maka siswa tersebut dapat dipastikan akan memiliki pengetahuan dan pemahaman yang tinggi pula terhadap materi pelajaran sejarah. “Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu” (Slameto, 2013:57).

Suatu proses pembelajaran hampir dapat dipastikan bahwa tidak semua siswa memiliki minat yang sama terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Terdapat siswa yang tidak berminat terhadap materi

pelajaran tertentu. Hal ini biasanya terjadi karena penyajian materi pelajaran oleh guru terkesan monoton sehingga kurang menarik perhatian siswa. Kondisi yang demikian tidak menguntungkan bagi proses belajar mengajar (Hamalik, 2010:65). Untuk mengatasi hal yang demikian, guru dapat melakukan beberapa cara, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa (Hamalik, 2010:66).

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-

kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam *Teams Games Tournament* (TGT) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.

Model pembelajaran TGT menggunakan Turnamen Akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. TGT sangat sering digunakan dengan STAD, dengan menambahkan turnamen tertentu pada struktur STAD yang biasanya. (Robert E. Slavin, 2010).

Teams Games Tournament peserta didik memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Penyusunan permainan dapat disusun dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams-Games-Tournament (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward (1995). Pada Model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. (Trianto, 2010)

Sintaks Pembelajaran Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Shoimin (2014:205-207) menyatakan langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran *TGT*, yaitu sebagai berikut:

1. *Class Presentation*

Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKS dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun *game*.

2. *Teams*

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok ini bertugas mempelajari lembar kerja. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3. *Games*

Dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4. Tournament

Dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. Team Recognition

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kelompok yang mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

3. Penggunaan Media

Secara sederhana, media dapat diartikan sebagai alat atau perantara. Menurut Heinich (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara. Lebih lanjut ia menambahkan contoh media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer dan instruktur (Heinich dalam Rusman, dkk., 2012:169). Zainal Aqib menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pelajar (siswa) (Zainal Aqib, 2014:50).

Rusman mengemukakan bahwa “pembelajaran merupakan sebuah komunikasi antara peserta didik (siswa), guru dan bahan ajar atau media. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara pesan (dalam hal ini adalah materi pelajaran) kepada peserta didik (siswa)”(Rusman, dkk., 2012:60).

Sebuah kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien jika di dukung dengan media. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik, bahwa “penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dan mutu hasil belajar mengajar. Dengan demikian, maka media merupakan salah satu unsure yang memegang peranan penting dalam usaha mencapai sebuah tujuan pembelajaran” (Hamalik, 2010:64).

Suatu kegiatan pembelajaran, media memiliki fungsi yang jelas. Rusman menyatakan bahwa “Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik (siswa) sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar” (Rusman, dkk., 2012:65). Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi

pelajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran (Hamalik,2010:64).

4. Teka-Teki Silang

Merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris). Selain itu TTS adalah strategi 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

Penggunaan media dalam kegiatan belajar pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa media yang menarik dan jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Media pembelajaran sangat berguna baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, media pembelajaran dapat dijadikan acuan untuk terus berkreasi guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Bagi siswa (pengguna

media pembelajaran) dapat mempermudah proses belajar, karena setiap media pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa.

Teka-teki silang, melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Selain itu, teka-teki silang adalah strategi 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.

Teka-teki silang digunakan dalam penelitian ini sebagai *post-test* atau digunakan untuk memberi tugas kepada siswa agar siswa dapat mengerjakan *crossword puzzle* (teka-teki silang) sambil mengingat dan meninjau kembali materi dan konsep yang telah didapat sebelumnya. Fungsi kegunaan dari teka teki silang itu sendiri yaitu membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus menerus belajar dengan santai. Karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat siswa menjadi lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan siswa sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.

Teka-teki silang merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Pengisian ini berdasarkan pertanyaan-pertanyaan, pernyataan-pernyataan ataupun permasalahan yang diberikan tentang pelajaran Sejarah.

a. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media Teka-Teki Silang

- 1) Guru mendesain teka-teki silang secara sederhana namun semenarik mungkin melalui aplikasi hot potatoes
- 2) Sebelum dimulai, terlebih dahulu siswa dikelompokkan sesuai dengan kesepakatan kelompok yang telah ditetapkan.
- 3) Guru membagikan modul yang berisi tentang, kata kunci dari pertanyaan yang akan diajukan.
- 4) Permainan dimulai, masing-masing kelompok maju sesuai giliran.
- 5) Setiap kelompok menjawab 5 pertanyaan, dimana empat soal akan dijawab secara individu bergantian dan satu soal akan dijawab secara berunding.
- 6) Masing-masing soal akan mendapatkan 20point.
- 7) Kelompok dengan nilai akhir tertinggi akan diberikan reward.

b. Keunggulan Teka – Teki Silang

Keunggulan teka-teki silang ini yaitu lebih simpel untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak.

c. Kelemahan Teka – Teki Silang

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangan atau kelemahan dari media pembelajaran teka-teki silang ini adalah setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa menjawab. Selain itu metode ini hanya bisa diberikan pada akhir pembelajaran untuk dijadikan evaluasi oleh guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran.

5. Siswa

Siswa adalah murid atau pelajar yang biasanya ada pada jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. Berikut adalah pengertian siswa menurut para ahli :

a. UU No. 20 tahun 2003, Bab I Pasal I Ayat 20

Tentang sistem pendidikan nasional siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

b. Undang-Undang Pendidikan No. 2 Th. 1989

Menurut Undang-Undang Pendidikan No. 2 Th. 1989, mengacu pada beberapa istilah murid, murid diartikan sebagai orang yang

berada pada taraf pendidikan yang dalam berbagai literatur murid juga disebut sebagai anak didik.

c. Muhaimin Dkk, 2005

Menurut Muhaimin Dkk, Siswa dilihat sebagai seseorang “subjek didik” yang mana nilai kemanusiaan sebagai individu, sebagai makhluk sosial yang mempunyai identitas moral, harus dikembangkan untuk mencapai tingkatan optimal dan kriteria kehidupan sebagai manusia warga negara yang diharapkan.

d. Arifin,2000

Menurut Arifin, Menyebut “murid” maka yang dimaksud ialah manusia didik sebagai makhluk yang sedang berada dalam proses perkembangan atau pertumbuhan menurut fitrah masing-masing yang memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal yakni kemampuan fitrahnya.

Suatu proses pembelajaran hampir dapat dipastikan bahwa tidak semua siswa memiliki minat yang sama terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Terdapat siswa yang tidak berminat terhadap materi pelajaran tertentu. Hal ini biasanya terjadi karena penyajian materi pelajaran oleh guru terkesan monoton sehingga kurang menarik perhatian siswa. Kondisi yang demikian tidak menguntungkan bagi proses belajar mengajar (Hamalik, 2010:65). Untuk mengatasi hal yang demikian, guru dapat melakukan beberapa cara, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran

yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa (Hamalik, 2010:66).

6. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Menurut UU No. 20 tahun 2003, Bab I Pasal I Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Menurut Munandar (dalam Suyono dan Hariyanto, 2011:207) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik

aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Kondisi lingkungan sekitar dari siswa sangat berpengaruh terhadap kreativitas yang akan diciptakan oleh siswa. Disaat ketika siswa merasa nyaman, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai.

Ada pula pernyataan oleh Winataputra (2007: 1) yang menyatakan bahwa arti pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

- a. Siswa, seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
- b. Guru, seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

- c. Tujuan, pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
- d. Materi Pelajaran, segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
- e. Metode, cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
- f. Media, bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.
- g. Evaluasi, cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Pengertian sejarah menurut bahasa terbagi dua yaitu pengertian sejarah dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, pengertian sejarah adalah kejadian atau peristiwa. Sedangkan pengertian sejarah dalam arti luas adalah suatu peristiwa manusia yang memiliki akar dalam realisasi diri dengan kebebasan dan keputusan daya rohani. Dalam bahasa Indonesia, sejarah memiliki 3 arti yaitu sejarah adalah silsilah atau asal usul, sejarah adalah kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau dan sejarah adalah ilmu pengetahuan dan cerita.

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dinamika

kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lampau. Masa lampau itu sendiri merupakan sebuah masa yang sudah terlewati. Tetapi, masa lampau bukan merupakan suatu masa yang final, terhenti, dan tertutup. Masa lampau itu bersifat terbuka dan berkesinambungan. Sehingga, dalam sejarah, masa lampau manusia bukan demi masa lampau itu sendiri dan dilupakan begitu saja sebab sejarah itu berkesinambungan apa yang terjadi di masa lampau dapat dijadikan gambaran bagi kita untuk bertindak di masa sekarang dan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik di masa mendatang. Sehingga, sejarah dapat digunakan sebagai modal bertindak di masa kini dan menjadi acuan untuk perencanaan masa yang akan datang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik yang membahas tentang berkembangnya ruang dan waktu yang saling berkaitan, yang terjadi di lingkungan belajar dan berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Mata pelajaran Sejarah disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Mata pelajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep sejarah yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai nasionalisme dan kemanusiaan.

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
- b. Masa Lampau
- c. Masa Kini
- d. Masa yang akan datang.

7. Hasil Belajar

Proses belajar terjadi karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang di maksud adalah beberapa hasil belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Perwujudan hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, “prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dilakukan atau diciptakan secara individu maupun berkelompok” dari pendapat ini maka bisa disimpulkan bahwa, prestasi

tidak akan pernah dihasilkan apabila seseorang tidak melakukan kegiatan. Hasil belajar atau prestasi belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu, prestasi belajar bukan ukuran tetapi dapat diukur setelah melakukan kegiatan belajar.

Menurut Gagne, prestasi belajar dapat dikelompokkan ke dalam lima kategori yaitu :

1. Keterampilan Intelektual

Belajar keterampilan intelektual berarti belajar bagaimana melakukan sesuatu secara intelektual. Ada enam jenis keterampilan intelektual antara lain :

- a. Diskriminasi-diskriminasi, yaitu kemampuan membuat respons yang berbeda terhadap stimulus yang berbeda pula.
- b. Konsep-konsep konkret, yaitu kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri suatu objek.
- c. Konsep-konsep terdefinisi, yaitu kemampuan memberikan makna terhadap sekelompok objek, kejadian atau hubungan-hubungan.
- d. Aturan-aturan, yaitu kemampuan merespons hubungan-hubungan antara objek dan kejadian
- e. Aturan Tingkat Tinggi, yaitu kemampuan merespons hubungan-hubungan antara objek-objek dan kejadian-kejadian secara kompleks.

f. Memecahkan masalah, yaitu kemampuan memecahkan masalah yang biasanya melibatkan atura tingkat tinggi.

2. Strategi Kognitif

Strategi-strategi ini merupakan kemampuan yang mengarahkan perilakubelajar, mengingat dan berpikir seseorang. Ada lima jenis strategi kognitif diantaranya adalah :

- a. Strategi-strategi menghafal, yaitu strategi belajar yang dilakukan dengan cara menghafal ide-ide dari sebuah teks.
- b. Strategi-strategi elaborasi, yaitu strategi belajar dengan cara mengaitkan materi yang dipelajari dengan materi yang lain yang relevan.
- c. Strategi-strategi pengaturan, yaitu strategi belajar yang dilakukan dengan cara mengelompokkan konsep-konsep agar menjadi kategori-kategori yang bermakna.
- d. Strategi-strategi pemantauan pemahaman, yaitu srategis belajar yang dilakukan dengan cara memantau proses-proses belajar yang sedang dilakukan.
- e. Strategi-strategi afektif, yaitu strategi belajar yang dilakukan dengan cara memutuskan dan memusatkan perhatian.

3. Informasi Verbal

Belajar informasi verbal adalah belajar untuk mengetahui apa yang dipelajari baik yang berbentuk nama atau objek, fakta-fakta, maupun pengetahuan yang telah disusun dengan baik.

a. Keterampilan motorik

Kemahiran ini merupakan kemampuan siswa untuk melakukan sesuatu dengan menggunakan mekanisme otot yang dimiliki.

b. Sikap

Sikap merupakan kemampuan mereaksi secara positive atau negative terhadap orang, sesuatu dan situasi. Menurut Sudjana hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar. Penguasaan peserta didik antara lain berupa penguasaan kognitif yang dapat diketahui melalui hasil belajar. Usaha-usaha mencapai aspek tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain :

i. Faktor Eksternal

- Lingkungan

Yaitu, suatu kondisi yang ada di sekitar peserta didik contoh, suhu, udara, cuaca, juga termasuk keadaan sosial yang ada di sekitar peserta didik.

- Intrumental

Yaitu, faktor yang adanya dan penggunaannya di rancang sesuai dengan hasil yang di harapkan. Contoh : Kurikulum, metode, sarana, media dan sebagainya.

ii. Faktor Internal

Yaitu Faktor Internal yang mempengaruhi peserta didik antara lain kondisi psikologi dan fisiologi peserta didik.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Howard Kingsley, membagikan tiga macam hasil belajar, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan oleh kurikulum.

Adapun Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikulum, tujuan institusional maupun tujuan instruksional, menggunakan klarifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Hasil belajar akan dipengaruhi oleh banyak faktor. Sekian banyak faktor yang mempengaruhi belajar, dapat digolongkan menjadi tiga macam yaitu:

a. Faktor-faktor stimulasi belajar

Yaitu segala sesuatu di luar individu yang merangsang individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar, yang dikelompokkan dalam faktor stimulasi belajar antara lain : banyaknya bahan pelajaran,

tingkat kesulitan bahan pelajaran, kebermaknaan bahan pelajaran, berat ringannya tugas, suasana lingkungan eksternal.

b. Faktor-faktor metode belajar

Metode belajar yang dipakai gurugantung mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh pembelajar. Adapun faktor-faktor metode belajar menyangkut kegiatan berlatih atau praktek, over learning dan drill, resitasi belajar, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian, penggunaan modalitas indera, bimbingan dalam belajar, kondisi-kondisi intensif.

1) Faktor-faktor individual

Faktor-faktor individu meliputi kematangan, faktor usia kronologis, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani dan motivasi. Kemudian hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses belajar mengajar yang optimal, cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut.

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri peserta didik.
- b. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya.
- c. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotoria.

- d. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik mantap dan tahan lama.

B. Hasil Penelitian yang relevan

Novita Anggraeni Widyastuti, 2017. Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournamen dengan Permainan Tic Tac Toe untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Sejarah kelas X IPS 4 dengan permainan tic tac toe. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindak Kelas dengan model Kemmis dan Taggart. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa model pembelajaran team game tournament menggunakan permainan tic tac toe dapat meningkatkan minat dan hasil belajar Sejarah siswa kelas X IPS 4 SMA N 1 Sewon.

Indah Wulandari, 2014. Penerapan model *Teams Games Tournament* (tgt) menggunakan media teka-teki silang dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas x2 di sma islam 1 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X2 SMA Islam 1 Surakarta melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media teka-teki silang (TTS)

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini meliputi siswa, guru, dan proses belajar mengajar di kelas X2 SMA Islam 1 Surakarta. Data dan sumber data berasal dari siswa, guru, dan proses belajar mengajar. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan tes. Uji validitas data menggunakan teknik triangulasi yaitu triangulasi data dan triangulasi metode. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif sedangkan prosedur penelitiannya menggunakan model spiral.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media teka-teki silang (TTS) dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas X2 SMA Islam 1 Surakarta. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketercapaian indikator keaktifan siswa pada siklus I rata-rata ketercapaian sebesar 68,78% dan pada siklus II meningkat menjadi 76,80%; (2) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media teka-teki silang (TTS) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 41,60% dan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) dengan menggunakan media teka-teki silang (TTS) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mata pelajaran sejarah pada siswa kelas X2 SMA Islam 1 Surakarta.

Penerapan model pembelajaran *team game tournament* menggunakan permainan teka teki silang (*crossword puzzle*) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa kelas XII IPS 2 SMA Panjura Malang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *team game tournament* menggunakan permainan teka teki silang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPS Panjura Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas dengan langkah: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dimana pemberi tindakan adalah guru kelas sendiri sedangkan peneliti bertindak sebagai observer serta penyedia kelengkapan pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dikelas XI IPS 2 SMA Panjura Malang dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa dan dilakukan selama dua siklus. Instrumen yang digunakan yaitu format catatan lapangan, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar observasi motivasi siswa (ARCS), soal pre tes dan posttes, lembar, observasi, afektif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang menerapkan model *team game tournament* menggunakan permainan teka teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar dari segi attention,

relevance, confidence, dan satisfaction, selain itu juga meningkatkan hasil belajar dari segi kognitif maupun afektif.

Bambang Kuswiyanto (2010) Universitas Negeri Malang, dengan judul Pengembangan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* dengan Media Ular Tangga untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA SMA 1 Batu, hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar klasikal keseluruhan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 20% dan 80% pada siklus I dan naik menjadi 100% pada siklus II. Ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 18,42% dari 60,53% dan naik menjadi 78,95% pada siklus II.

Rata-rata respon peserta didik terhadap pengembangan pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* dengan media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dan pembelajaran ini dapat diterima oleh peserta didik dengan baik, terbukti respon peserta didik terhadap pembelajaran ini sebesar 87,32%.

Aris Vario Sanjoko (2012), Universitas Negeri Malang dengan judul penelitian yaitu Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Teka Teki Silang terhadap Hasil belajar dan Motivasi Belajar Siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT tanpa teka-teki silang yaitu 78 lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik tanpa menggunakan media teka-teki silang yaitu 73. Motivasi belajar peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan teka-teki silang lebih tinggi 76% daripada motivasi peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tanpa media teka-teki silang.

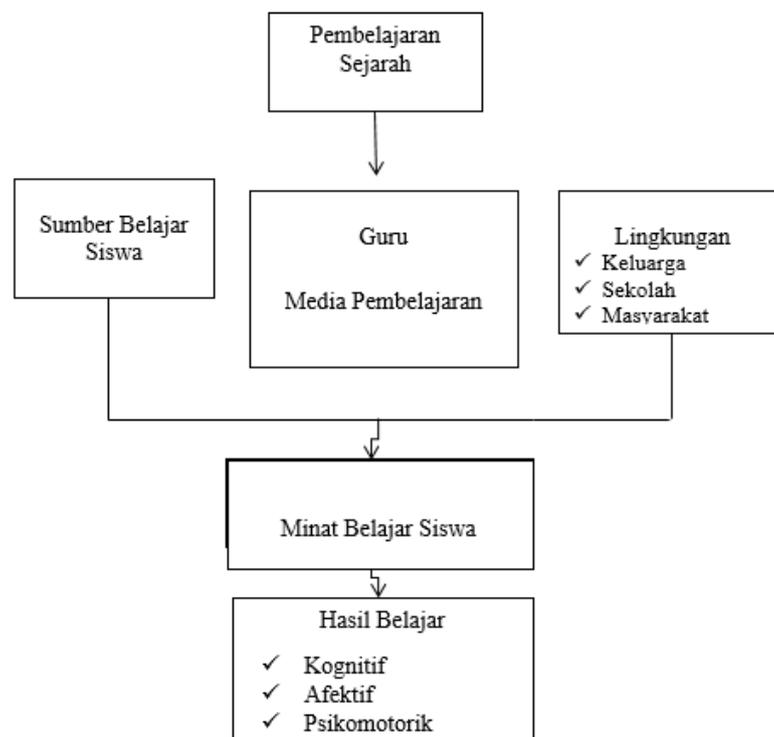
C. Kerangka Berpikir

Pada kerangka berpikir, dijelaskan tentang pengertian minat belajar, model pembelajaran, media pembelajaran, minat belajar, hasil belajar dan pembelajaran sejarah. Variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen). Model pembelajaran, media pembelajaran dan minat belajar sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

Hasil belajar siswa merupakan tolak ukur yang menggambarkan keberhasilan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah, guru dan para peserta didik. Tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan suatu kegiatan bergantung dengan bagaimana proses pembelajaran yang telah berlangsung. Keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan banyak faktor diantaranya adalah penggunaan model dan media pembelajaran serta cara belajar siswa.

Dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar

yang ada agar penggunaan model pembelajara dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa. Media pembelajaran sebagai pendukung keberlangsungan p enerapan model pembelajaran yang efektif juga harus di sesuaikan dengan keadaan siswa saat ini, karena model dan media pembelajaran yang menarik pasti akan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa yang diharapkan akan berkelanjutan. Berdasarkan uraian pada kerangka pikir, maka paradigma dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut :



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Sumber: Peneliti, 2019

D . Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2013:110). Lebih lanjut, Margono menambahkan bahwa jawaban yang bersifat sementara (dugaan) tersebut memiliki dua kemungkinan yaitu benar atau salah, dia akan ditolak jika salah dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya (Margono, 2007:63)

Berdasarkan rumusan masalah, tinjauan pustaka, kerangka pikir dan paradigma, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dengan aplikasi *hot potatoes* pada minat dan hasil pembelajaran Sejarah pada kelas X IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo.

H1: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dengan aplikasi *hot potatoes* pada minat dan hasil pembelajaran Sejarah pada kelas X IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penerapan media pembelajaran teka-teki silang menggunakan aplikasi hot potatoes maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh dari penggunaan media teka-teki silang dengan aplikasi *hot potatoes* terhadap minat belajar sejarah siswa yaitu terhitung dari kenaikan nilai post test dan pre test pada kelas eksperimen sebesar 56,68%
2. Terdapat pengaruh penggunaan media teka-teki silang dengan aplikasi *hot potatoes* terhadap hasil belajar siswa yaitu terhitung dari kenaikan nilai post test dan pre test pada kelas eksperimen sebesar 7,2 %.
3. Terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen dengan nilai post test sebesar 77,4 dan nilai pre test sebesar 70,2. Dan juga adanya peningkatan minat belajar siswa terhitung dari indeks variabel minat pre test 56,68% dan posttest 75,52%. Terdapat kenaikan sebesar 18,84% untuk variable minat post test. Dengan demikian media teka-teki silang dengan aplikasi *hot potatoes* ini dinyatakan efektif untuk pembelajaran Sejarah

B. Saran

1. Siswa

Siswa hendaknya mampu memanfaatkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi, sehingga akan menghasilkan hasil belajar yang maksimal pada mata pelajaran Sejarah.

2. Guru

Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan hasil belajar yang optimal yang sesuai harapan.

3. Sekolah

Pihak sekolah hendaknya menyediakan dan atau melengkapi fasilitas sekolah yang dapat digunakan siswa sebagai sumber media pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agboola & Tsai.(2012). Bring Character Edu-cation into Classroom.*European Jour-nal of Educational Research*, 1(1), 163-170.
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*.Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. 2013. Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual. _____ . 2013. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badudu, J.S dan Zain.2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*.Jakarta: Pustaka.
- Djamarah, Syaiful bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Irawan, Dafit Purna. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Partisipasi Bertanya Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kepanjen Kelas XI IPS 1. Skripsi, Jurusan Sejarah, Program Studi Pendidikan Sejarah. Universitas Negeri Malang.
- Kartodirdjo, Sartono. 1993. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*.Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kochhar, S. K. 2008. *Teaching of History Edisi Pertama*. Jakarta: PT Grasindo.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nanang Martono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS.Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Pramono, Suwito Eko. 2012. "Perbaikan Kesalahan Konsep Pembelajaran Sejarah Melalui Metode Pemecahan Masalah dan Diskusi". *Paramita*. Vol. 22 No. 2 hal.240.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto, M. Ngalim. 1997. Psikologi Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, Yosefina Nina. (2007). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) dan Remedi dengan Memperhatikan Modalitas Belajar Siswa Kelas VII SMPN 18 Malang Tahun Ajaran 2006/2007 dalam Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Perbedaan Unsur, Senyawa, dan Campuran. Universitas Negeri Malang, Malang.
- Sanjaya, Wina. 2009. Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, halaman 87.
- Sadiaman, Arief S. dkk, 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Slameto. 1995. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, halaman 6.
- Sudaryono, dkk. 2013. Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu, halaman 20.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2009. *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM)*. Bandung : UIN Sunan Gunung Jati.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik (PAIKEM)*. Jakarta : Bumi Aksara.