

**PENGARUH METODE PERMAINAN CROSSWORD PUZZLE
TERHADAP MINAT SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA XAVERIUS PRINGSEWU
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Skripsi

Oleh

Angela Della Dwi Cynrhia



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGARUH METODE PERMAINAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP MINAT SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA XAVERIUS PRINGSEWU TAHUN AJARAN 2018/2019

Oleh :

Angela Della Dwi Cynthia

Minat ini selalu diikuti dengan perasaan senang yang akhirnya memperoleh kepuasan. Manfaat metode permainan ialah membangkitkan minat siswa, menumpuk dan mengembangkan rasa kerja sama siswa, mengembangkan kreativitas siswa, dan menumbuhkan kesadaran siswa dalam aktivitas kegiatan pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah ada pengaruh positif pada metode permainan crossword puzzle terhadap minat siswa kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu Tahun Pelajaran 2018/2019?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif pada metode permainan crossword puzzle terhadap minat siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Xaverius Pringsewu Tahun Pelajaran 2018/2019. Sampel yang digunakan adalah seluruh kelas XI IPS dipilih menggunakan teknik *random sampling*. Teknik analisis data menggunakan kuantitatif. Uji analisis data menggunakan uji regresi liner sederhana dan rumus korelasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif pada metode permainan crossword puzzle terhadap minat siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS DI SMA Xaverius Pringsewu Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata kunci : *crossword Puzzle*, minat belajar, pengaruh

**PENGARUH METODE PERMAINAN CROSSWORD PUZZLE
TERHADAP MINAT SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA XAVERIUS PRINGSEWU
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh

Angela Della Dwi Cynrhia

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH METODE PERMAINAN
CROSSWORD PUZZLE TERHADAP MINAT
SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS XI IPS DI SMA XAVERIUS
PRINGSEWU TA 2018/2019**

Nama Mahasiswa : **Angela Della Dwi Cynthia**

No. Pokok Mahasiswa : **1513033044**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

1. MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd
NIP 197311202005011001

Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd
NIP 199010062015042001

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan,
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi,
Pendidikan Sejarah

Drs. Tedi Rusman, M.Si
NIP 196008261986031001

Henry Susanto, S.S., M.Hum
NIP 197007271995121001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Muhammad Basri, S.Pd, M.Pd.**

Sekretaris : **Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd.**

Penguji Bukan Pembimbing : **Drs. Syaiful, M.M.Si.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **08 Oktober 2019**

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Angela Della Dwi Cynthia

NPM : 1513033044

Program Studi : Pendidikan Sejarah

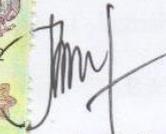
Jurusan : Pendidikan IPS

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar dalam kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu oleh naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 08 Oktober 2019

Yang Menyatakan




Angela Della Dwi Cynthia
NPM 1513033044

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Angela Della Dwi Cynthia dilahirkan di Bumi Dipasena(Tulang Bawang) , Lampung , pada tanggal 3 Mei 1992, anak kedua dari pasangan Bapak Susdwiyono dan Ibu Agnes Suratmi .

Penulis memulai pendidikan di SDN 1 Bumi Dipasena selesai pada tahun 2009 berijazah, SMP Xaverius KAlirejo diselesaikan pada tahun 2012 berijazah, SMA Xaverius Pringsewu diselesaikan pada tahun 2015 berijazah.

Pada tahun 2015, penulis diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Program Studi Pendidikan Sejarah lewat jalur SBMPTN dan dengan skripsi ini penulis menamatkan pendidikannya pada jenjang S1.

Penulis pernah aktif dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan di HIMAPIS (Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS) sebagai BARAMUDA (Barisan Muda) HIMAPIS periode 2015-2016 sebagai anggota bidang pendidikan, serta sebagai sekertaris dua Bidang Pendidikan di FOKMA (Forum Komunikasi Mahasiswa Sejarah dan Alumni) periode 2016-2017. Pada tahun 2018 melaksanakan program KKN (Kuliah Kerja Nyata) di Pekon Purworejo Kec. Pasir Sakti Kab. Lampung Timur dan Program PPK (Praktik Profesi Kependidikan) di SMPN 1 Pasir Sakti.

PERSEMBAHAN

Dengan segenap puja dan puji syukur yang tiada pernah terkira peneliti tujukan dan haturkan kehadiran Alla SWT, yang telah memberikan segala Nikmat dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik terlepas dari segala kekurangan yang ada dan peneliti miliki.

*Karya sederhana ini peneliti persembahkan kepada :
Kedua orang tuaku Bapak Susdwiyono dan Ibu Agnes Suratmi yang telah merawat, menjaga, mendidik, dan membesarkanku dengan penuh kasih yang telah rela berkorban dan senantiasa menjadi orang tua terhebat bagiku. Sungguh tiadalah sesuatupun yang dapat menjadi pengganti akan segala jasa dan pengorbanan bapak dan ibuku. Terlampau sedikit hal yang dapat kuberikan untuk kebahagiaan kalian. Semoga dengan keberhasilanku menyelesaikan kuliah ini dapat menjadi sebuah kebanggaan untuk bapak dan ibu, kakak dan adikku dan seluruh keluarga besarku yang selalu memberi motivasi, semangat, doa dan selalu menyayangiku
Untuk Almamater Tercinta
Universitas Lampung*

MOTTO

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”

(Lessing)

“Jika Tuhan Yesus dulu pernah menolong mu percayalah Dia juga akan menolong mu hari ini dan seterusnya, karena Yesus Kristus tetap sama, baik kemarin maupun hari ini dan sampai selama-lamanya.”

(Ibrani 13:8)

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “pengaruh metode permainan crossword puzzle terhadap minat siswa pada mata pelajaran sejarah kelas xi ips di sma xaverius pringsewu tahun ajaran 2018/2019” pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang setulusnya kepada berbagai pihak yang telah menyumbangkan pemikiran, motivasi, dan waktunya untuk memperlancar penyelesaian skripsi ini. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Sunyono, M.Si, Wakil Dekan I Bidang Akademik dan kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, Wakil Dekan II Bidang Keuangan Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Bapak Dr. Riswanti Rini, M.Si, Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Tedi Rusman , M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Syaiful M, M.Si, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan sekaligus pembahas seminar serta penguji yang telah memberikan saran dan nasehat yang bermanfaat bagi peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak M.Basri, S.Pd, M.Pd . Dosen Pendidikan Sejarah dan dan sekaligus pembimbing I yang dengan ikhlas dalam memberikan saran, masukan, motivasi dan bimbingannya dengan baik kepada peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik dan sekaligus pembimbing II yang dengan ikhlas dalam memberikan saran, masukan,motivasi dan bimbingannya dengan baik kepada peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Drs. Maskun, M.H., Drs. Iskandar Syah, M.H., Drs. Ali Imron, M.Hum., Drs. Wakidi, M.Hum., M.Basri, S.Pd, M.Pd ,Suparman Arif, S.Pd. M.Pd., Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum., Cheri Saputra, S.Pd, M.Pd., Miristica Imanita, S.Pd, M.Pd., Marzius Insani, S.Pd, M.Pd., Valensy Rachmedita, S.Pd, M.Pd., Sumargono S.Pd, M.Pd., dan para pendidik di Unila pada umumnya yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah.

10. Bapak dan Ibu guru Staf Tata Usaha di SMA Xaverius Pringsewu , Bapak Petrus Risdianto,S.Pd, Selaku kepala sekolah, Ibu Ckristina Novi Anggreani S.Pd, selaku guru mata pelajaran sejarah, yang telah memberikan izin penelitian, arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di SMA XAverius Pringsewu sampai selesai.
11. Teman-teman seperjuanganku Sejarah Angkatan 2015, terimakasih atas segala bantuan, dukungan yang telah diberikan kepada saya, semua kenangan manis, Cinta dan kebersamaan yang tidak akan pernah saya lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliah di Prodi Sejarah Tercinta ini.
12. Sahabatku Eno Pangestika, Fitri Ayu Dinatingrat, Ainun Masyrifah, Ila Putri Fadila, Yulia Afritami, Maya Agustinah, Lolita Hapsari , Lulu Muthoharoh S.Pd. dan Andre Mustofa Meihan , S.Pd. yang selalu mendukung, membantu saya dan selalu memberikan semangat keceriaan dikala suka dan duka selama proses saya menyelesaikan skripsi ini.
13. Untuk yang terkasih Robertus Febrima, S.Pd yang dengan ikhlas dalam memberikan saran, masukan,motivasi, dan dukungannya kepada peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman penyemangat dalam pembuatan skripsi Royadi Irwansyah , Dilla Sari, Kemalawati dan teman se-PA Dwigesti Jayanti, Aan Saputra, Angga Andri, DOni, Deti Anjarwati, Eno Pangestika.
15. Kakak-kakakku yang selalu mendukung , memberikan semangat dan selalu sabar ketika di mintai bantuan dalam mengerjakan skripsi , terimakasih buat kak Asep

Junairi, S.Pd., Johan Setiawan , M.Pd., Lia Ratna , S.Pd. dan kakak-kakak semua yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu .

16. Teman-teman KKN-PPL saya, Brigita, Ara, Belika, Nu'un, Nadya, Dewi, Alvin, Koko, Asri terimakasih atas kebersamaan kita selama 60 hari hidup bersama banyak kenangan manis dan sedih yang telah kita lalui dan kalian memberikan dukungan semangat selama proses menyelesaikan skripsi ini.

.

17. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian kepada peneliti.

Sekali lagi Peneliti Mengucapkan Terimakasih atas bantuan serta ketulusan hati kalian, semoga menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 2019

Penulis,

Angela Della Dwi Cynthia

DAFTAR ISI

ABSTRAK

PERSEMBAHAN

SANWACANA

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Ruang Lingkup Penelitian	5

REFERENSI

II. TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Konsep Pengaruh.....	6
2. Metode Pembelajaran	7
3. Metode Permainan	9
4. Metode Permainan Crossword Puzzle	12
5. Minat Belajar	14
B. Penelitian Relevan.....	16
C. Kerangka Pikir	17
D. Paradigma	18
E. Hipotesis Penelitian	18

REFERENSI

III. Metode Penelitian.....	20
A. Metode Penelitian.....	20
B. Populasi Penelitian	21
C. Sampel Penelitian	22
D. Variabel Penelitian	23

E. Langkah-Langkah Penelitian	24
F. Instrument penelitian	25
G. Teknik Pengambilan Data.....	27
1. Angket.....	27
2. Dokumentasi.....	27
3. Kepustakaan	27
H. Uji Instrument	28
1. Uji Validitas	28
2. Uji Reliabilitas.....	29
I. Teknik Analisis Data	30
J. Pengujian Hipotesis	32
1. Uji Normalitas	32
2. Uji Linieritas	32
3. Uji Regresi Linier Sederhana	33

REFERENSI

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	35
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Xaverius Prinsewu	35
2. Profil Sekolah.....	36
3. Visi dan Misi SMA Xaverius Pringsewu.....	36
4. Tujuan Sekolah.....	38
5. Kondisi Sekolah	39
B. Hasil Penelitian	45
Hasil Uji Instrumen	45
a. Uji Validitas Angket Minat Belajar	45
b. Uji Reliabelitas Minat Belajar	47
C. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	48
D. Deskripsi Data.....	62
E. Hasil Uji Hipotesis	72
a. Uji Normalitas	72
b. Uji Linieritas.....	75
c. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	77
F. Uji Hipotesis	80
G. PEMBAHASAN	82

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	85
B. Saran	86

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Tabel 1. Populasi siswa Kelas XI IPS di SMA Xaverius Prigsewu ..	21
2. Tabel 2. Kriteria Penilaian Angket	26
3. Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument Angket Minat Belajar	26
4. Tabel 4. nilai Koefisien Alpha	30
5. Tabel 5. Kategori Minat Belajar	31
6. Tabel 6. Nama Kepala Sekolah SMA Xaverius Pringsewu	40
7. Tabel 7. Nama Guru dan Karyawan	41
8. Tabel 8. Data Keadaan Siswa dan Keadaan Kelas	44
9. Tabel 9. Hasil Validitas Uji Coba Angket Minat Belajar	46
10. Tabel 10. Hasil Uji Realibilitas Minat Belajar	47
11. Tabel 11. Angket Minat Belajar Sejarah.....	62
12. Tabel 12. Tabel Bantu Pengkategorian Minat Belajar	64
13. Tabel 13. Letak Batas KAtegori Minat Belajar Sejarah	65
14. Tabel 14. Data Minat Belajar Siswa Sebelum Diterapkan Metode Permainan	65
15. Tabel 15. Tabel Data Minat Belajar Sejarah Siswa Pertemuan IV....	67
16. Tabel 16. Tabel Bantu Pengkategorian Minat Belajar	68
17. Tabel 17. Letak Batas KAtegori Minat Belajar Sejarah	70
18. Tabel 18. Tabel Data KAtegori Minat Belajar Sejarah KELAS XI IPS SMA Xaverius Pringsewu.....	70
19. Tabel 19. Tabel Penolong Uji Normalitas Metode Permainan.....	73
20. Tabel 20. Tabel Penolong Uji Normalitas Minat Belajar	74
21. Tabel 21. Tabel Penolong Uji Regresi Linier Sederhana.....	78
22. Tabel 22. Tabel Penolong Uji Hipotesis	80

I.PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam UUSPN No. 20 tahun 2013 diartikan sebagai suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUSPN dalam Syaiful Sagala, 2013:3).

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan menuntun pada orang-orang yang terlibat dalam sektor pendidikan untuk bekerja secara optimal, penuh rasa tanggung jawab, dan loyalitas tinggi. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, guru dituntut mampu meningkatkan mutu pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah, sehingga menjadi lebih baik. Selain itu guru harus mampu menciptakan situasi yang menyenangkan selama proses belajar berlangsung yang berguna untuk menarik perhatian dan ketertarikan belajar. Guru memiliki peranan yang sangat sentral, baik sebagai perencana, pelaksana maupun evaluator pembelajaran. Untuk itu, diperlukan guru yang kreatif, profesional dan menyenangkan, sehingga mampu menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan.

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada kenyataannya siswa merasa pelajaran sejarah tidak penting dan membosankan. Hal itu terjadi karena kurang menariknya cara penyampaian materi oleh guru, sehingga membuat siswa tidak tertarik untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Seorang pengajar hendaknya tidak hanya menyampaikan materi pelajaran hingga tuntas saja, dengan demikian tugas pengajar dikatakan sudah selesai, akan tetapi seorang pengajar perlu juga memperhatikan kondisi minat dan kebutuhan siswa tersebut dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini, senada dengan pendapat dari R. Ibrahim dan Nana Syaodih bahwa minat dan kebutuhan siswa akan menjadi penyebab timbulnya perhatian. Sesuatu yang menarik minat dan dibutuhkan anak akan menarik perhatiannya, dengan demikian siswa akan bersungguh-sungguh dalam belajar (R. Ibrahim dan Nana Syaodih, 1996:27).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Cristina selaku guru mata pelajaran sejarah pada tanggal 12 November 2018 menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah di kelas belum sepenuhnya optimal yang disebabkan kurangnya perhatian dan rendahnya minat siswa pada proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada bagaimana aktivitas belajar siswa saat proses pembelajaran. Aktivitas siswa yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung belum mencapai tingkat keinginan yang diharapkan guru. Contohnya respon siswa yang masih rendah terhadap pertanyaan dan penjelasan guru, siswa kurang antusias saat proses pembelajaran dan interaksi belajar antar siswa pun terbilang rendah.

Rendahnya minat belajar siswa dapat menjadi hambatan dalam penerapan hasil belajar yang optimal. Minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat

siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya.

Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya yang dapat diukur melalui kesukacitaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan (Sudaryono, Margono dan Rahayu, 2013:90)

Sesungguhnya masih banyak metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang relatif efektif dan menarik minat siswa salah satunya adalah metode permainan. Adapun tujuan utama metode ini adalah untuk menciptakan kesenangan dan minat siswa pada proses pembelajaran. Dengan demikian siswa mendapatkan pengalaman manis dan menyenangkan. Permainan memberikan kompetisi dan tantangan. Permainan juga menciptakan kesenangan, peningkatan daya tarik kelas secara penuh dan membantu siswa menyenangi pelajarannya. Metode permainan yang bisa diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa yakni *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang).

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Metode Permainan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu Tahun Pelajaran 2018/2019".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh positif metode permainan crossword puzzle terhadap minat siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu Tahun Ajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh positif metode permainan crossword puzzle terhadap minat siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat dalam rangka meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa dapat meningkatkan minat pada mata pelajaran sejarah sehingga diperoleh hasil belajar yang optimal.
2. Bagi guru dapat mengelola, memanfaatkan dan merancang metode pengajaran secara optimal dan sistemik sesuai prosedur implementasi kurikulum.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian adalah Pengaruh Penerapan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap minat siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Xaverius Pringsewu.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah SMA Xaverius Pringsewu.

4. Waktu Penelitian

Waktu dalam penelitian ini adalah Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019.

REFERENSI

Saiful,Sagala. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Hlm 3

R. Ibrahim dan Nana Syaodih. S, *Perencanaan Pengajaran*.

Jakarta: Rineka Cipta. hlm 27

II .TINJAUAN PUSTAKA

A.Tinjauan Pustaka

1.Konsep Pengaruh

Dalam suatu peristiwa, pengaruh dapat berarti dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek. Pengertian pengaruh ini bersifat abstrak karena tidak ada suatu standar untuk mengukurnya sehingga dapat diterima secara umum (Hugiono dan Poerwantana, 1987:47).

Pengaruh adalah pernyataan suatu hubungan yang sudah mempunyai arah. Jadi, jika kita mengatakan variabel B dipengaruhi variabel A, kita mengatakan arah variabel itu dari A ke B bukan dari B ke A (Junadi, 1995:64).

Pengaruh merupakan kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada disekelilingnya (Surakhmad, 1982:7).

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu hubungan antara dua keadaan yang memiliki hubungan sebab akibat. Pengaruh muncul sebagai suatu reaksi akibat adanya aksi dari sesuatu yang lain. Dengan kata lain keadaan pertama diperkirakan menjadi penyebab keadaan yang kedua.

2. Metode Pembelajaran

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah diterapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh guru dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (M. Sobry Sutikno, 2014:28).

Metode adalah cara yang ditempuh. Metode berasal dari bahasa Yunani *methodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Fungsi metode biasanya sebagai alat untuk mencapai tujuan (Suyanto dan Asep Jihad, 2013:274).

Siswa memiliki keinginan agar mereka lebih mudah dalam memahami setiap pelajaran. Hal ini dapat terlaksana jika setiap guru melakukan hal berikut:

1. Guru mampu melibatkan mereka sebagai subjek dalam proses pembelajaran, yang mana setiap guru harus berkeyakinan bahwa semua siswanya dapat belajar, memperlakukan siswanya secara adil dan mampu memahami perbedaan siswa yang satu dengan yang lainnya;
2. Guru menguasai bidang ilmu yang diajarkan, mampu mengaitkannya dengan bidang ilmu lain, serta menerapkannya dalam dunia nyata;
3. Guru dapat menciptakan, memperkaya, dan menyesuaikan metode pengajarnya untuk menarik sekaligus memelihara minat siswanya (Suyanto dan Asep Jihad, 2013:3).

Salah satu faktor yang ada diluar peserta didik adalah guru profesional yang mampu mengelola pembelajaran dengan metode-metode yang tepat, yang memberi kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik. Metode secara harfiah berarti

“cara”. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya mencapai tujuan.

Metode mengajar merupakan suatu alat yang digunakan untuk mentranfer ilmu dari guru ke siswa dan sebaliknya. Metode yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar harus mampu menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas agar metode yang digunakan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pengajaran.

Keefektifan penggunaan metode dapat terjadi bila ada kesesuaian antara metode dengan semua komponen pembelajaran yang telah diprogramkan dalam satuan pelajaran sebagai persiapan tertulis. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam membelajarkan, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran ialah tujuan yang hendak dicapai, materi pelajaran, peserta didik, situasi, fasilitas dan guru (M. Sobry Sutikno, 2014:35-38).

Macam-Macam Metode Pembelajaran :

1. Metode Ceramah
2. Metode Diskusi
3. Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)
4. Metode *Colloquium*
5. Metode Demonstrasi dan Eksperimen
6. Metode Sosiodrama
7. Metode Permainan (*Game Method*)
8. Metode *Drill*

9. Metode Kerja Lapangan (*Field Work Method*)
 10. Metode Karyawisata
 11. Metode Kerja Kelompok
 12. Metode Eksplorasi (*Exploration Method*)
 13. Metode Penyelidikan (*Inquiry Method*)
- (Suyanto dan Asep Jihad, 2013:114-134).

Berdasarkan macam-macam pembelajaran, peneliti mengambil kesimpulan untuk memilih metode permainan (*Game Method*) digunakan dalam penelitian ini guna meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu. Peneliti mengambil metode ini karena berdasarkan uraian pada latar belakang bahwa banyak siswa yang berminat pada aktivitas bermain. Melalui metode ini pula peneliti akan menyesuaikan dan menggabungkan pelajaran sejarah dengan rutinitas atau hal yang disukai siswa yaitu bermain.

3. Metode Permainan (*Game Method*)

Ada keliruan yang menyesatkan tentang makna “bermain” baik menurut pemahaman orang tua, guru, maupun kebanyakan anggota masyarakat lainnya. Bermain diberi nilai yang sangat negatif, seperti membuang-buang waktu, tidak produktif, tidak berguna bagi anak, dan nilai negatif lainnya. Di seolah pun kita mendapati hal yang sama. Akhirnya bermain diberi makna negatif. Padahal didalam bermain terdapat nilai-nilai pendidikan, seperti metode kepanduan. Justru materi pelajaran yang akan diberikan harus dibungkus dalam kegiatan bermain (Suyanto dan Asep Jihad, 2013:94).

Metode permainan (*games*), populer dengan sebutan pemanasan (*ice breaker*). Arti harfiah *ice-breaker* adalah ”pemecahan es”. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik peserta didik.

Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi semangat.

Pemilihan metode permainan diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit dan berat. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Menentukan jenis kegiatan bermain yang akan dipilih sangat tergantung kepada tujuan dan tema yang telah ditetapkan sebelumnya. Penentuan jenis kegiatan bermain diikuti dengan jumlah peserta kegiatan bermain. Selanjutnya ditentukan tempat dan ruang bermain yang akan digunakan. Apakah di dalam atau diluar ruangan kelas, hal itu sepenuhnya tergantung pada jenis permainan yang dipilih (M. Sobry Sutikno, 2014:44-45).

Tujuan utama metode ini adalah untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan siswa pada proses pelajaran. Metode ini mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Dengan demikian, siswa mendapatkan pengalaman manis atau menyenangkan. Permainan memberikan kompetisi dan tantangan. Metode ini mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Permainan juga menciptakan kesenangan, peningkatan daya tarik kelas secara penuh, dan membantu siswa menyenangi pelajarannya.

Manfaat metode permainan adalah membangkitkan minat siswa, menumpuk dan mengembangkan kreativitas siswa, dan menumbuhkan kesadaran siswa.

Peran guru dalam metode ini terlihat dalam hal berikut.

1. Memutuskan bentuk yang benar dari permainan yang akan dimainkan dan pantas tidaknya permainan itu;
2. Memaksimalkan keikutsertaan siswa;
3. Membuat siswa merealisasikan aturan dan sesuai perintah;
4. Dimainkan dengan kewajaran dan kendali;
5. Menyatakan dengan jelas jenis hadiah (bila ada) untuk diberikan kepada pemenang (Suyanto dan Asep Jihad, 2013:130).

Metode permainan digunakan sebagai metode alternatif yang dapat membangkitkan aktivitas, motivasi dan minat dalam belajar. Sedangkan kelemahan metode permainan adalah siswa malah keasyikan bermain dan lupa akan pelajaran (M. Sobry Sutikno, 2004: 44-45).

Dengan demikian Metode Permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

Permainan juga bisa dijadikan sebagai salah satu strategi untuk membuat susunan dalam proses pengajaran berjalan secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi para siswa. Banyak ragam permainan yang dapat digunakan sebagai permainan edukatif dalam mengajar. Pemilihan jenis permainan harus tepat yakni yang dapat menggairahkan, mengurangi kejenuhan, memicu dan memacu berprestasi, saling menghibur, mempercepat pembaruan peserta dan memetik

pelajaran yang terkandung dalam permainan tersebut (Suyanto dan Asep Jihad, 2013:130).

Ciri-ciri permainan yang baik adalah diminati oleh seluruh peserta, semua peserta merasa mampu mengikuti, menggairahkan, memacu untuk berprestasi, waktunya relatif singkat, aman, biaya relatif rendah, alat peraga sederhana, mengesankan peserta, mudah dipetik pelajarannya dan jumlah peserta cukup fleksibel.

4. Metode Permainan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Dalam *Kamus Besar Bahasa Inonesia* , tidak secara definitif menjelaskan apa itu teka-teki. Teka-teki yang dipahami adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Hasil penelitian Charles Hall dari *Albert Einstein College of Medicine*, New York, menyebutkan aktivitas teka-teki silang mampu menguatkan ingatan.

Metode permainan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) merupakan metode yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran. Silbermen menyatakan bahwa metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) ini adalah peninjauan kembali pelajaran dalam bentuk *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yang mengundang minat dan partisipasi peserta didik. Sedangkan Zaini menyatakan bahwa *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yang digunakan sebagai metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, juga dengan pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi.

Langkah-langkah kerja yang digunakan pada permainan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) sebagai petunjuk dalam pelaksanaan terdiri dari berapa langkah:

1. Guru memberikan lembar kerja *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) kepada setiap masing-masing siswa.
2. Guru memberikan beberapa petunjuk dalam mengerjakan lembar kerja *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang).
3. Masing-masing siswa mengerjakan lembar kerja *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dan guru menjelaskan bagaimana mengerjakannya.
4. Siswa diberikan waktu 15 menit untuk mengerjakan lembar kerja *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) untuk mencari jawabannya siswa diperbolehkan membaca buku cetak atau sumber lainnya yang berhubungan dengan materi pada saat mengerjakan lembar kerja *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang).
5. Pada saat mengerjakan siswa tidak diizinkan mengatakan satu katapun atau menunjukkan jawaban pada lembar kerja *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) satu sama lain. Jika siswa melakukannya, guru akan menghukum siswa dan tidak akan menjadikan pemenang.
6. Guru mengawasi siswa dalam mengerjakan lembar kerja *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang), jika terdapat kesulitan untuk menemukan jawaban atau kata, guru dapat membantu siswa dengan huruf pertama.
7. Guru memberikan perintah kepada siswa untuk menyelesaikan jawaban.
8. Lembar kerja *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yang telah diisi oleh masing-masing siswa ditukar kepada siswa lain untuk dikoreksi bersama-sama.

9. Guru menuliskan jawaban lembar kerja *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) pada papan tulis.
10. Ketika batas waktu mengerjakan telah selesai guru mendiskusikan jawaban bersama. Siswa yang menjawab pertanyaan pada lembar kerja *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) paling banyak benar akan mendapat hadiah(bila ada).

5.Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang (Syaiful Bahri Djamarah 2011:132)

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara(tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan (Slameto,2010:57).

Minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya.

Ada beberapa indikator untuk mengetahui minat siswa dalam pelajaran diantaranya:

1. Adanya perasaan suka atau perasaan senang,
2. Adanya perhatian
3. Aktivitas belajar siswa
4. Adanya kesadaran dalam prose pembelajaran

(Syaiful Bahri Djarmah, 2011:166-167).

Meningkatnya minat dapat diketahui dari angket yang diisi oleh masing-masing siswa. Angket tersebut berisi pertanyaan yang mencakup perasaan senang untuk mengetahui apakah siswa menyukai pembelajaran sejarah dengan menggunakan *crossword puzzle*, berantusias untuk belajar sejarah, sehingga dapat menumbuhkan suatu perhatian pada siswa, seperti mengikuti pembelajaran sejarah, melaksanakan perintah guru dan lebih memahami materi pembelajaran sejarah. Zaini menyatakan bahwa *crossword puzzle* yang digunakan sebagai metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, juga dengan pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi dan dapat mengundang minat siswa.

Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran tersebut. Oleh karena itu definisi operasional minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya yang dapat diukur melalui kesukacitaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan (Sudaryono, Margono dan Rahayu, 2103:90).

B. Penelitian Relevan

1. Dani Pranata . 2018. Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas V MI AL-MUHAJIRIN Panjang Bandar Lampung.

Penelitian ini dilatarbelakangi konsep bahwa pencapaian hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik kelas V belum maksimal. Sesuai permasalahan pada pembelajaran yaitu menggunakan metode yang kurang tepat yaitu dengan ceramah dan mencatat yang membuat para peserta didik merasa bosan, maka perlu dilakukan perubahan metode pembelajaran yang digunakan yang dalam hal ini akan dicobakan metode permainan *Crossword Puzzle*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam peserta didik kelas V di MI Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung. Variabel bebas penelitian ini adalah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* , sedangkan variabel terikat dari penelitian ini adalah hasil belajar sejarah kelas V. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar. Hasil dari penelitian ini adalah pada siklus I mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 58% kemudian pada siklus II sebesar 83%.

2. Hasanah, Jurnal penelitian yang berjudul “Pengaruh penerapan strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar pada tema indahny kebersihan

kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran ke 1 siswa kelas IV SDN 4 Metro timur. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa strategi pembelajaran aktif tipe teka-teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan perhitungan uji rata-rata Posttest diketahui bahwa nilai rata-rata Posttest siswa IVB yaitu 77,50, lebih besar dibandingkan kelas IVC yaitu 71,79.

C.Kerangka Berpikir

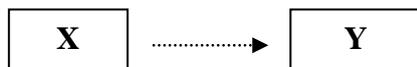
Penelitian ini, peneliti berusaha untuk mencari pengaruh metode permainan *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar sejarah siswa. Metode permainan mempunyai kelebihan yaitu dapat mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Dengan demikian, siswa mendapatkan pengalaman manis dan menyenangkan. Permainan tersebut juga dapat memberikan kompetensi dan tantangan, menciptakan kesenangan, peningkatan daya tarik kelas secara penuh dan membantu siswa menyenangi pelajarannya yaitu dalam penelitian ini ialah mata pelajaran sejarah.

Metode permainan tujuan utamanya adalah untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan siswa pada proses pelajaran, yang dalam pelaksanaannya melibatkan siswa dalam aktivitas-aktivitas belajar di kelas. Melalui kegiatan belajar yang demikian maka siswa akan terlibat aktif dalam aktivitas-aktivitas belajar di kelas sehingga diharapkan mampu menghindarkan siswa dari rasa jenuh selama pelajaran dan menciptakan rasa senang yang meningkatkan minat belajar siswa mengikuti pelajaran sejarah.

Sesungguhnya banyak permainan edukatif yang disediakan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satunya adalah metode permainan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang). Metode ini merupakan metode yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran. Silbermen, 2009 menyatakan metode permainan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) ini adalah peninjauan kembali pelajaran dalam bentuk teka-teki silang yang mengundang minat dan partisipasi peserta didik.

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *Crossword Puzzle* yang demikian diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

D.Paradigma



Keterangan :

X = Metode permainan *Crossword Puzzle*

Y = Minat belajar

r = garis pengaruh

E.Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian seperti terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2002:62). Sedangkan menurut S. Margono hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya (S. Margono, 2007:67).

H_0 = tidak ada pengaruh positif metode permainan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu Tahun Pelajaran 2018/2019.

H_1 = ada pengaruh positif metode permainan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu Tahun Pelajaran 2018/2019.

REFERENSI

- M. Sobry Sutikno, 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica. Hlm 28
- Asep Jihad, Suryanto. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Esensi Erlangga Group. Hlm 274
- M.sobry Sutikno, Op.cit., hlm 3
- M.sobry Sutikno, Op.cit., hlm 33-34
- M.sobry Sutikno, Op.cit., hlm 35-38
- Asep jihad, Suryanto, Op.cit., hlm 114-134
- Asep Jihad, Suryanto, Op.cit., hlm 94
- M.sobry Sutikno, Op.cit., hlm 44-45
- Asep Jihad, Suryanto, Op.cit., hlm 130
- Shinta Ayu. 2014. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press. Hlm 7
- Shinta Ayu, OP.cit., hlm 106-107
- Sadirman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo. Hlm 95
- Rohani. Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya. Hlm 6
- Sudaryono, Margono dan Rahayu. 2013. *Pengembangan Instrument Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Graha Ilmu. Hlm 90
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 57
- Syaiful Bahri Djarmah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 166-167
- Sudaryono, Margono dan Rahayu, Op.cit., hlm 67

Dimiyati, Mujiono 2010.*Belajar dan Pembelajaran* Jakarta: Rineka Cipta.

Hlm 240

III.METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah (Sugiyono, 2012:6). Untuk memecahkan suatu masalah dan mendapatkan data yang tepat, maka diperlukan metode yang dapat menunjang penyelesaian suatu masalah. Pemahaman terhadap suatu masalah sangat diperlukan supaya dapat menentukan metode penelitian sesuai dengan masalah yang akan diteliti.

Pemilihan metode yang tepat dapat memudahkan suatu penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji mengenai hubungan sebab akibat (Sudaryono, Margono& Rahayu, 2011:11). Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono,2011:107).

Penelitian ini merupakan *pre-eksperimental design* dengan menggunakan *one-group pretest-posttest*. Dimana pada design ini terdapat pretest sebelum diberiperlakukan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diakui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberiperlakukan.

B. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS semester genap di SMA Xaverius Pringsewu pada tahun pelajaran 2018/2019.

Tabel 1. Populasi siswa Kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu Tahun 2018/2019

No	KELAS	JUMLAH SISWA		
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
1.	XI IPS 1	17	20	37
2.	XI IPS 2	18	19	37
3.	XI IPS 3	13	15	28
JUMLAH TOTAL		48	54	102

Sumber: Tata Usaha SMA Xaverius Pringsewu Tahun Ajaran 2018/2019

Dari tabel tersebut, dapat diketahui yang menjadi populasi penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMA Xaverius Pringsewu Tahun Pelajaran 2018/2019 yang terdistribusi dalam 3 kelas (XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3) dengan jumlah keseluruhan sebanyak 102 orang siswa yang terdiri dari 48 orang siswa laki-laki dan 54 orang siswa perempuan.

C.Sampel Penelitian

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik proportional sampling. proportional sampling merupakan pengambilan sampel yang memperhatikan pertimbangan unsure-unsur atau kategori dalam penelitian. (Margono, 2010:126). Teknik proportional random sampling memungkinkan setiap unit sampling sebagai unsur populasi memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel. Penulis menggunakan teknik proportional random sampling karena yang menjadi populasi dalam penelitian ini tidak terlalu besar.

Jumlah populasi siswa kelas XI IPS SMA Xaverius Pringsewu berjumlah 102 siswa, maka dalam penetapan besar-kecilnya sampel tidak menggunakan perhitungan statistik. Penetapan besar-kecilnya sampel tidaklah ada suatu ketetapan yang mutlak, artinya tidak ada suatu ketentuan berapa persen suatu sampel harus diambil (Margono 2007: 123). Oleh karena itu, penulis mengambil sampel sebanyak 30% dari jumlah populasi sehingga jumlah sampelnya adalah $30\% \times 102 = 28$ siswa.

Prosedur pengambilan sampel dilakukan dengan cara undian. Cara undian meminimalkan ketidakadilan dalam memilih sampel karena pengambilan dari

masing-masing kelasnya dilakukan secara acak Pengambilan sampel masing-masing kelas dilakukan secara acak dengan teknik undian dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Peneliti menuliskan nomor urut siswa berdasarkan daftar kehadiran siswa pada kertas kecil, menggulung kertas tersebut, lalu memasukan ke dalam gelas plastik, kemudian menutup gelas dengan plastik dan memberi sedikit lubang (dilakukan pada setiap kelas).
2. Mengocok gelas dan mengeluarkan satu gulungan kertas. Setiap nomor yang keluar dicatat dan dijadikan sampel penelitian. Kemudian, gulungan kertas dimasukkan kembali ke dalam gelas. Hal yang sama dilakukan pada setiap kelas hingga diperoleh sampel sebanyak 28 siswa.

Hasil dari pengundian yang telah mengalami proses pengacakan tersebut merupakan sampel yang terpilih dan akan digunakan dalam penelitian ini dengan penjelasan seperti tabel di bawah ini:

1. Kelas XI IPS 1 = $37/102 \times 30 = 10,8$ dibulatkan menjadi 11.
2. Kelas XI IPS2 = $37/102 \times 30 = 10,8$ dibulatkan menjadi 11.
3. Kelas XI IPS3 = $28/102 \times 30 = 8,23$ dibulatkan menjadi 8.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:60). Variabel di dalam peneliti ini adalah sebagai berikut:

Pada penelitian ini terdapat dua bentuk variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode permainan *Crossword Puzzle* (X), sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar (Y).

Dalam metode permainan *Crossword Puzzle* langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (1) Tahap persiapan, dalam tahapan ini guru mengadakan apersepsi dengan cara menghubungkan pengetahuan siswa dikaitkan dengan materi yang akan disampaikan membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan diharapkan guru mampu mengajak siswa terlibat penuh sejak awal dalam proses pembelajaran, (2) Tahap penyampaian, guru menyampaikan materi. Lalu guru menyiapkan lembar kertas *Crossword Puzzle* dan menjelaskan tata cara atau aturan dalam permainan ini yaitu guru membagikan satu persatu lembar *Crossword Puzzle* ke setiap siswa, (3) Tahap pelatihan, setelah setiap siswa menerima masing-masing lembar *Crossword Puzzle*, para siswa diberikan waktu untuk mengerjakannya dan para siswa tidak boleh saling melihat isi jawaban siswa satu sama lainnya, (4) Tahap penampilan hasil, dalam tahapan ini pada akhir permainan lembar *Crossword Puzzle* dikoreksi. Pemenang dalam permainan ini tentu saja siswa yang mengumpulkan nilai yang paling banyak. Berikan penghargaan atas usaha semua kelompok dan rayakan proses pembelajaran ini dengan perasaan gembira.

E.Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyak kelas, jumlah siswa, dan cara guru mengajar.
2. Menentukan populasi dan sampel.

3. Menyusun dan menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran(RPP).
5. Membuat instrumen tes penelitian.
6. Melakukan validasi instrument.
7. Menguji cobakan instrument.
8. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.
9. Menganalisis data.
10. Membuat kesimpulan

F.Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono,2012:148). Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012:199). Angket terdiri dari 20 butir pertanyaan yang dikembangkan dari indikator-indikator untuk mengetahui minat belajar siswa. Angket yang digunakan berbentuk *ceklist* dan pilihan ganda dengan *Skala Likert* lima poin. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang disebut sebagai variabel penelitian

(Sugiyono, 2012:134). Dalam penelitian ini *Skala likert* lima poin pada setiap alternatif jawaban memiliki bobot sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Angket

No.	Pernyataan	Skor
1.	SangatSetuju	5
2.	Setuju	4
3.	Netral	3
4.	TidakSetuju	2
5.	SangatTidakSetuju	1

Sumber (Sugiyono, 2012:135)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument Angket Minat Belajar

No	Indikator	NomorPernyataan	Jumlah
1.	PerasaanSenang	1,2,3,4,5	5
2.	Perhatian	6,7,8,9,10	5
3.	AktivitasBelajar	11,12,13,14,15	5
4.	KesadaranBelajar	16,17,18,19,20	5
Jumlah			20

Sumber: Data Olah Peneliti

2. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati tentang partisipasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran sejarah.

G. Teknik Pengambilan Data

1) Teknik Angket

Angket yaitu alat penilaian berupa pertanyaan yang harus dijawab, bisa dalam bentuk angket terbuka, yaitu siswa mengisi angket sesuai dengan apa yang diinginkan mereka tulis sesuai konteks yang dibahas, dan bisa juga dalam bentuk angket tertutup yang diberikan siswa dengan sifat terbatas, yaitu siswa hanya memilih apa yang ada pada angket tersebut (Suryanto dan Asep Jihad, 2103:208).

Dalam penelitian ini angket di gunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data langsung dari sampel penelitian mengenai minat belajar sejarah siswa.

2) Teknik Dokumentasi

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokument, seperti konsep teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti (Wina Sanjaya, 2009:49). Dalam peneliti ini, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data yang sudah ada seperti data siswa kelas XI IPS dan data mengenai sekolah SMA Xaverius Pringsewu.

3) Kepustakaan

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penilaian ini seperti teori yang mendukung, konsep-konsep dalam penelitian dan data-data yang diambil dari berbagai referensi.

H.Uji Instrument Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket untuk mengukur minat siswa. Angket atau kuisioner akan dibagikan peneliti kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai, kemudian angket ini akan diuji validitas atau kesahihannya dan reliabilitas.

1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (Syofian Siregar, 2014:46). Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (ketepatan). Untuk menguji validitas instrument digunakan rumus koelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dengan rumus :

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2] \times [n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber : *Product Moment Pearson* dalam Syofian Siregar, 2014:48.

Keterangan:

R_{hitung} : Koefisien korelasi
 n : Jumlah responden
 X : Skor variabel (jawaban responden)
 Y : Skor total dari variabel (jawaban responden)
 (Syofian Siregar, 2104:48).

Dengan kriteria pengujian jika korelasi antar butir dengan skor total lebih dari 0,30 maka instrument tersebut dinyatakan valid, atau sebaliknya jika korelasi antar butir dengan skor total kurang dari 0,30 maka instrument tersebut dinyatakan tidak valid. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka

koefisien korelasi tersebut signifikan. Item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi juga. Biasanya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau $r \geq 0,30$.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan secara manual dengan kriterium uji bila *correlated item- total correlation* lebih besar di bandingkan dengan 0,30 maka data merupakan *cronstruck* yang kuat (valid).

2.Uji Reliabilitas

Sebuah instrument dikatakan memiliki reliabilitas jika hasilnya sesuai dengan kriterium. Instrument yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji realibilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas instrument diperlukan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan pengukuran.

Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reliabilitas dengan metode *Alpha Cronbach's* yang diukur berdasarkan skala *Alpha Croncbach's* 0 sampai 1.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

R_{11} : Reliabilitas instrument

$\sum \sigma_i^2$: Skor tiap-tiap item

K : Banyaknya butir soal

σ_i^2 : Varians Total
(Syofian Siregar, 2104:58).

Instrument dinyatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien alpha, maka digunakan ukuran kemantapan alpha yang diinterpretasikan pada tabel 4

Tabel 4. nilai Koefisien Alpha

Nilai Alpha Cronbach	Keterangan
0,00-0,20	Kurang reliabel
0,21-0,40	Agak reliabel
0,41-0,60	Cukup reliabel
0,60-0,80	Reliabel
0,81-1,00	Sangat reliabel

Setelah instrument valid dan reliabel, kemudian disebarkan pada sampel yang sesungguhnya. Skor total setiap siswa diperoleh dengan menjumlahkan skor tiap nomor soal.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan cara analisis sebagai berikut:

Minat Belajar

Dalam penelitian ini pendekatan penilaian acuan norma (PAN) digunakan untuk mengkategorikan data perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar

(PBM) dan hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus simpangan baku. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

1. Mencari nilai perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM) dengan menggunakan angket yang telah ditentukan dan nilai hasil belajar yang berasal dari hasil ulangan harian I semester genap tahun ajaran 2018/2019.
2. Menentukan rata-rata (*mean*), dengan rumus:

$$m = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{n}$$

3. Menentukan simpangan baku dengan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{n(\sum fx^2) - (\sum fx)^2}{n(n-1)}}$$

4. Mengkategorikan nilai dengan menggunakan tabel bantu sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Pengkategorian Nilai

Klasifikasi	Penentuan Batas Interval
Tinggi	$x > m + 1 S$
Sedang	$m - 1 S \geq x \leq +1 S$
Rendah	$x < m - 1 S$

Sumber: (Zainal, Arifin, 2009: 240)

J. Pengujian Hipotesis

Sebelum dilakukannya pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana dan mencari nilai korelasi *product moment*. Maka, terlebih dahulu yang akan dilakukan ialah melakukan uji normalitas, dan uji linieritas sebagai syarat prasyarat untuk melakukan pengujian hipotesis.

1. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah sampel penelitian merupakan jenis distribusi normal, dilakukan dengan untuk menguji apakah sampel penelitian merupakan jenis distribusi normal, dilakukan dengan uji statistik parametric Liliefors. Dasar dari pengambilan keputusan uji normalitas, dihitung dengan metode Liliefors.

Ho : data terdistribusi secara normal

H1 : data tidak terdistribusi secara normal

Kaidah pengujian $D_{hitung} < D_{tabel}$, dengan $D_{tabel} = D_{(a,n)}$.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Uji Linieritas.

3. Uji Regresi Linier Sederhana

Kegunaan uji regresi linier sederhana adalah mengetahui pengaruh metode permainan terhadap minat belajar siswa. Dengan menghitung persamaan regresinya maka dapat memprediksi besaran nilai variabel terikat (dependent) yang dipengaruhi oleh variabel bebas (independent).

$$Y = a + b \cdot X$$

Y = variabel terikat

X = variabel bebas

a dan b = konstanta

Dengan :

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

(Syofian Siregar, 2104:284)

Rumus Mencari *Kolerasi product moment*

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2] \times [n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

(Syofian Siregar, 2014:284)

adapun hipotesis yang akan diuji adalah:

Ho : tidak ada pengaruh positif metode permainan Crossword Puzzle terhadap minat belajar sejarah siswa .

H₁ : ada pengaruh positif metode permainan Crossord Puzzle terhadap minat belajar sejarah siswa .

Kaidah pengujian :

1. H₀ diterima jika $-r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$
2. H₀ ditolak jika $-r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$

REFERENSI

- Sudaryono, Margono dan Rahayu, 2013. *Pengembangan Instrument Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Graha Ilmu. Hlm 1
- Sudaryono, Margono dan Rahayu, Op.cit., hlm 110
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Hlm 107
- Sugiyono, Op.cit., hlm 110
- Sugiyono, Op.cit., hlm 117
- Sugiyono, Op.cit., hlm 118
- Sugiyono, Op.cit., hlm 148
- Sugiyono, Op.cit., hlm 199
- Sugiyono, Op.cit., hlm 134
- Sugiyono, Op.cit., hlm 135
- Sugiyono, Op.cit., hlm 140
- Sugiyono, Op.cit., hlm 203
- Asep , Jihad, Suryanto. 2103. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Esensi Erlangga Group. Hlm 208
- Asep jihad, Suryanto, Op.cit., 222
- Oemar Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Remaja Rosdakarya. Hlm 172
- Wina Sanjaya. 2009. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Hlm 49
- Syofian Siregsr. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group. Hlm 46
- Syofian Siregar, Op.cit., hlm 48
- Syofian Siregar, Op.cit., hlm 58
- Syofian Siregar, Op.cit., hlm 284
- Dimiyati, Mujiono 2010. *Belajar dan Pembelajaran* Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 240

Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta. Hlm 130

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif pada metode permainan crossword puzzle terhadap minat belajar sejarah siswa pada kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu Tahun Ajaran 2018/2019 yang berarti penerapan metode permainan *crossword puzzle* memberikan pengaruh positif pada minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di SMA Xaverius Pringsewu. Dikarenakan setelah dilakukan penelitian dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan *Crossword Puzzle*, siswa terlihat semakin tertarik dalam kegiatan pembelajaran, siswa pun semakin besar rasa ingin tahu akan materi pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan yang membuat siswa lebih tertarik dan berminat dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam penerapan pembelajaran di SMA Xaverius Pringsewu karena pembelajaran menggunakan metode permainan crossword puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Dalam proses pembelajaran hendaknya guru dapat menggunakan metode permainan dalam setiap kegiatan pembelajaran agar menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan agar melalui kegiatan tersebut kemampuan siswa dapat berkembang dengan maksimal serta membuat siswa menjadi lebih aktif dan berminat dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Asep , Jihad, Suryanto. 2103. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.

Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta :
Rineka Cipta.

Data Sekolah SMA Xaverius Pringsewu

M. Sobry Sutikno, 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.

Oemar Hamalik. 2013. *Proses belajar mengajar*. Jakarta : Remaja Rosdakarya

Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan pengajaran*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya.

Saifu, Sagala. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.

Sadirman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
Persada.

Shinta Ayu. 2014. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jogjakarta : Diva Press.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudaryono, Margono dan Rahayu. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*.
Jakarta : Graha Ilmu.

Syaiful Bahri Djamrah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Syofian Siregar. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana Prenamedia Group.

Tata Usaha SMA Xaverius Pringsewu

Wina Sanjaya. 2009. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
Prenadan Media Group.