

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
PUZZLE BERBASIS APLIKASI *PUZZLE MAKER* TERHADAP HASIL
BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS XI IIS DI SMA PEMBANGUNAN
LABORATORIUM UNP**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

NOVITA SARI PUTRI

NIM. 18045058/2018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI

DEPARTEMEN GEOGRAFI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle*
Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* Terhadap Hasil Belajar
Geografi Siswa Kelas XI IIS Di SMA Pembangunan
Laboratorium UNP

Nama : Novita Sari Putri

NIM / TM : 18045058 / 2018

Program Studi : Pendidikan Geografi

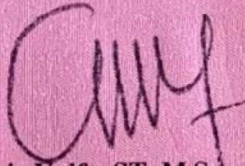
Departemen : Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juni 2023

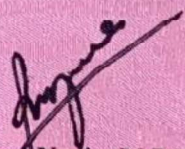
Disetujui Oleh

Ketua Departemen Geografi



Dr. Arie Yulfa, ST, M.Sc
NIP. 198006182006041003

Pembimbing



Rens Novio, M.Pd
NIP. 198611032014042002

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI


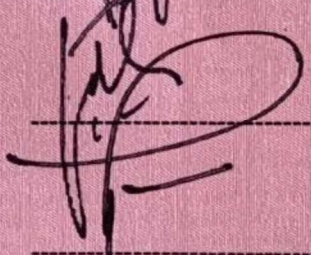

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji Skripsi
Departemen Geografi Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada hari Rabu, Tanggal ujian 31 Mei 2023 Pukul 08.30-09.30 WIB

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* BERBASIS APLIKASI *PUZZLE MAKER* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS XI IIS DI SMA PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP

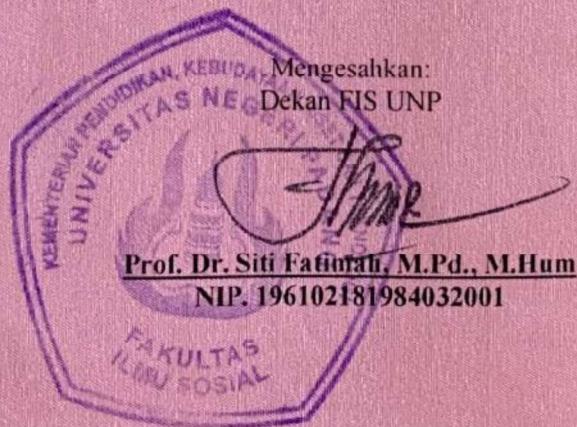
Nama : Novita Sari Putri
TM/NIM : 2018/18045058
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juni 2023

Tim Penguji :

Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji : Rery Novio, M.Pd	
Anggota Penguji 1 : Dr. Afdhal, M.Pd	
Anggota Penguji 2 : Prof. Syafri Anwar, M.Pd	

Mengesahkan:
Dekan FIS UNP





UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
DEPARTEMEN GEOGRAFI

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751-7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novita Sari Putri
NIM/BP : 18045058/2018
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

“Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IIS Di SMA Pembangunan Laboratorium UNP” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,
Ketua Departemen Geografi

Dr. Arie Yulfa, ST M.Sc
NIP. 198006182006041003

Padang, Juni 2023
Saya yang menyatakan



Novita Sari Putri
NIM. 18045058

ABSTRAK

Novita Sari Putri. 2023. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IIS Di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker* terhadap hasil belajar geografi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *true experimental design*. Dengan subjek pada penelitian ini yaitu kelas XI IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 3 sebagai kelas kontrol. Untuk teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel 60 orang.

Data dalam penelitian berupa tes hasil belajar siswa kelas XI IIS. Dengan teknik pengambilan data berupa wawancara, menggunakan tes hasil belajar yaitu *pretest* dan *posttest* serta dokumentasi. Sedangkan untuk pengolahan data menggunakan ketuntasan individu, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T untuk menentukan hipotesis.

Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker* yang diterapkan di kelas eksperimen dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran pengelolaan sumber daya alam Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker*, sebelum diterapkan metode *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker* pada kelas eksperimen didapatkan hasil rata-rata sebesar 50,1. Namun setelah diterapkan metode *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker* di kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata sebesar 82,6. Sedangkan hasil analisis data dengan menggunakan uji T diperoleh nilai thitung $4,565 > t_{tabel} 2,048$, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker* berpengaruh terhadap hasil belajar.

Kata Kunci : *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar, *Puzzle Maker*

ABSTRACT

Novita Sari Putri. 2023. The Effect of Applying the Crossword Puzzle Learning Method Based on the Puzzle Maker Application on the Learning Outcomes of Geography of Class XI IIS Students at Pembangunan SMA UNP Laboratory.

This study aims to determine the effect of applying the crossword puzzle learning method based on the puzzle maker application on geography learning outcomes at the UNP Development Laboratory High School. This type of research is quantitative, using the true experimental design method. The research subjects were class XI IIS 1 as the experimental class and class XI IIS 3 as the control class. For the sampling technique using purposive sampling with a total sample of 60 people.

The data in this research is in the form of student achievement tests in class XI IIS. With data collection techniques in the form of interviews, using learning outcomes tests namely pretest and posttest as well as documentation. Whereas for data processing using individual completeness, normality test, homogeneity test, and T test to determine the hypothesis.

The results showed that the Crossword Puzzle method based on the Puzzle Maker application applied in the experimental class could significantly influence student learning outcomes in the subject of natural resource management in Indonesia. This can be seen from the average results of student learning outcomes taught using the Crossword Puzzle method based on the Puzzle Maker application, before applying the Crossword Puzzle method based on the Puzzle Maker application in the experimental class, the average result was 50.1. However, after applying the Crossword Puzzle method based on the Puzzle Maker application in the experimental class, the average value was 82.6. While the results of data analysis using the T test obtained a tcount of $4.565 > t_{table}$ of 2.048, so it can be concluded that the Crossword Puzzle method based on the Puzzle Maker application has an effect on learning outcomes.

Keywords: Crossword Puzzle, Learning Outcomes, Puzzle Maker.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IIS Di SMA Pembangunan Laboratorium UNP”**.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar strata satu (S1), program studi Pendidikan Geografi, Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini. Apabila masih terdapat kesalahan, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini lebih baik lagi kedepannya.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati :

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya kepada hambanya sehingga skripsi ini bisa selesai.
2. Ibu Rery Novio, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan waktu serta arahan dan masukan beserta motivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Afdhal, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik dan dosen penguji 1 yang telah memberikan banyak masukan selama perkuliahan serta memberikan bimbingan dan saran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Syafri Anwar, M.Pd selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan masukan serta bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada orang tua yang tercinta yaitu Bapak Mardius serta Ibu Elimurni dan abang serta kakak penulis yang telah memberikan bantuan materil, nasehat, dan doa yang tiada henti sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Ketua Jurusan Geografi Bapak Dr. Arie Yulfa, M.Sc., Ketua Prodi Pendidikan Geografi Ibu Dr. Ernawati, M.Si beserta bapak dan ibu dosen Jurusan Geografi yang telah banyak memberikan arahan kepada penulis selama masa perkuliahan.

7. Ibu Dr. Siti Fatimah, M.Pd, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang beserta staf dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi.
8. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah serta seluruh warga SMA Pembangunan Laboratorium UNP yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian disana.
9. Bapak Drs. Herman Antoni selaku pamong yang telah membimbing penulis selama masa penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Geografi 2018 kelas C yang telah memberikan motivasi dan saran sehingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
11. Kepada Renaldi, Afil Putra Pratama, Muhammad Alfahri, Roki Nur Alim, Atika Fejerina, Yunita Raitul Aini, Heri Ritonga, Icha Yesika Putri, Priti Melini, As'ad Madani, Dirga Reffakhri yang telah menemani cerita selama di masa perkuliahan serta memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada keluarga kost oma srigunting 22, Nurul Fadila, Firma Maulidna, Putri Pujiana Lestari, Tri Olvy Hafizah Fitri, Glory Muzdalifah yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua serta menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

Padang, 31 Mei 2023

Novita Sari Putri

18045058/2018

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Peneltian.....	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori	12
a. Pembelajaran	12
b. Pembelajaran Geografi	13
c. Metode Crossword Puzzle.....	14
d. Manfaat Metode Crossword Puzzle.....	16
e. Kelebihan dan kekurangan metode Crossword Puzzle	18
f. Langkah-langkah Crossword Puzzle	18
B. Hasil Belajar.....	19
C. Penelitian Relevan.....	22
D. Kerangka Berpikir.....	26
E. Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Variabel Penelitian	30
C. Alur Penelitian	31
D. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
E. Populasi dan Sampel Penelitian	33
a. Populasi Penelitian	33
b. Sampel Penelitian	34

F. Sumber Data.....	35
a. Data Primer.....	35
b. Data Sekunder	35
G. Teknik Pengumpulan Data.....	36
H. Instrumen Penelitian.....	37
I. Uji Coba Instrumen	38
a. Validitas Instrumen	39
b. Uji Reliabilitas Instrumen.....	40
c. Tingkat Kesukaran Instrumen	41
d. Daya Pembeda Instrumen.....	41
J. Teknik Pengolahan Data	42
a. Pemberian Skor	43
b. Pengolahan hasil pretest dan posttest	43
K. Uji Hipotesis.....	44
a. Uji T.....	44
b. Uji N-Gain.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Profil Sekolah.....	48
B. Hasil Penelitian	48
a. Kemampuan Siswa	49
b. Uji Normalitas	51
c. Uji Homogenitas.....	54
d. Uji T Independent Sample T-Test	56
e. Uji N-Gain	59
f. Uji Regresi Linear Sederhana	60
C. Pembahasan.....	62
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Relevan.....	22
Tabel 2 Populasi Siswa	34
Tabel 3 Instrumen Penelitian	38
Tabel 4 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	41
Tabel 5 Nilai Gain.....	47
Tabel 6 Profil Sekolah.....	48
Tabel 7 Kemampuan Siswa.....	49
Tabel 8 Kemampuan Siswa.....	51
Tabel 9 Uji Normalitas Pretest.....	52
Tabel 10 Signifikansi Normalitas Pretest.....	52
Tabel 11 Uji Normalitas Posttest	53
Tabel 12 Signifikansi Normalitas Posttest	54
Tabel 13 Uji Homogenitas Pretest	55
Tabel 14 Uji Homogenitas Posttest.....	56
Tabel 15 Uji T Persamaan.....	57
Tabel 16 Uji T Perbedaan	58
Tabel 17 Nilai Gain.....	60
Tabel 18 Hasil Nilai Gain	60
Tabel 19. Tabel pengambilan keputusan Regresi linear	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1 Kerangka Berpikir	27
Gambar. 2 Alur Penelitian.....	31
Gambar. 3 Peta Penelitian	33
Gambar. 4 Kemampuan Awal (Pretest)	49
Gambar. 5 Kemampuan Akhir (Posttest).....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Kelas Eksperimen.....	75
Lampiran 2 RPP Kelas Kontrol.....	78
Lampiran 3 Silabus Geografi	81
Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen	93
Lampiran 5 Instrumen Soal Pretest dan Posttest.....	95
Lampiran 6 Kunci Jawaban Instrumen	105
Lampiran 7 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	106
Lampiran 8 Uji Kesukaran	108
Lampiran 9 Uji Daya Pembeda	109
Lampiran 10 Daftar Nilai Kelas Uji Coba	110
Lampiran 11 Daftar Nilai Kelas Eksperimen.....	111
Lampiran 12 Daftar Nilai Kelas Kontrol	112
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian Kampus	113
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	114
Lampiran 15 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	115
Lampiran 16 Dokumentasi Kelas Kontrol	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi yang semuanya serba modern dan mengarah pada pergaulan dunia, dan pendidikan sangatlah penting. Tanpa pendidikan manusia bagaikan seperti orang yang berjalan ditengah tempat yang gelap tanpa ada penerangan sedikitpun dan akan meraba-raba di dalam kegelapan. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan pemahaman serta seseorang dapat membentuk tingkah laku dengan metode-metode yang sesuai dengan dirinya agar nanti dapat bertahan ditengah-tengah perkembangan, kajian ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagaimana pendidikan umumnya, dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya pedagogis untuk menstrafer sejumlah nilai yang dianut suatu bangsa kepada sejumlah subjek didik melalui proses pembelajaran.

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan peserta didik serta psikologis peserta didik”. Artinya dimana pembelajaran saat ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan suatu ide yang telah muncul dalam pemikiran mereka sendiri serta menggunakan strategi untuk belajar agar siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran yang mereka lakukan. Sehubungan dengan hal tersebut, paradigma pembelajaran abad 21 ditandai oleh beberapa hal diantaranya adalah; 1) *core subject*, 2) *globally aware*, 3) *creative*, 4) *innovative*, 5) *collaborative*, 6) *communicative*, 7) *critical thinking*, 8) *ethic and humanistic*.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian. Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 adalah memadukan aktivitas pembelajaran pendekatan saintifik dengan sintak model pembelajaran berbasis penyingkapan/ penemuan (*discovery learning/inquiry learning*) dan menghasilkan karya yang berbasis pemecahan masalah (*problem based learning/project based learning*).

Pada bidang pendidikan guru merupakan salah satu unsur penting yang harus ada. Peran dan tanggung jawab guru sangat menentukan dalam

pencapaian keberhasilan penyelenggaraan pendidikan. Dalam pembelajaran guru berperan penting dalam pendesain dan fasilitator penyampaian pesan terhadap peserta didik dan menyampaikan informasi materi pelajaran melalui komunikasi kepada peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol baik tulisan maupun bahasa nonverbal.

Dalam proses pembelajaran di sekolah guru dituntut untuk menerapkan metode pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, serta memberikan kemudahan untuk siswa dalam memahami pelajaran sehingga dapat memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Perubahan peserta didik dalam proses pembelajaran dilakukan oleh seorang guru. UNESCO menerangkan bahwa guru adalah agen perubahan yang mampu mendorong terhadap pemahaman dan toleransi tidak hanya sekedar mencerdaskan peserta didik tetapi mampu mengembangkan kepribadian yang utuh, berkarakter, dan berakhlak. Sedangkan dalam paradigma baru guru merupakan individu yang mempunyai tanggung jawab terhadap perkembangan siswa dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi baik itu kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu guru dilihat dan dipandang sebagai faktor keberhasilan peserta didik karena guru berinteraksi secara langsung dengan siswa dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi tuntutan akan kebutuhan pendidikanpun juga semakin berkembang. Sebab maju dan berkembangnya suatu bangsa tergantung pada kualitas pendidikannya. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar dibutuhkan model, strategi, dan metode yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang baik. Metode, strategi, dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kepada peserta didik merupakan salah satu faktor untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran, dimana metode, strategi, dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru agar peserta didik mudah menerima materi yang diajarkan. Maka sejatinya seorang guru harus mampu menerapkan model pembelajaran yang aktif, kreatif, bervariasi, agar proses pembelajaran tidak terlalu monoton dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Keberadaan guru dan siswa menjadi faktor penting, karena diantara keduanya mempunyai hubungan yang saling berkaitan. Kegiatan belajar siswa dipengaruhi oleh cara guru dalam mengajar. Begitu juga dengan guru, peran guru ditentukan oleh keadaan siswa. Walaupun begitu, dalam proses pembelajaran guru tetap mempunyai peran yang sangat penting dalam menyalurkan ilmu kepada peserta didiknya. Selain itu, keberhasilan dalam suatu pengajaran sangat dipengaruhi oleh aktifitas belajar siswa.

Guru sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran harus mampu memahami hakikat materi pembelajaran. Untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memahami model pembelajaran yang dapat

merangsang kemampuan siswa untuk belajar. Disamping itu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki untuk menjadi manusia cerdas, rasional, tidak emosional, kreatif, disiplin, mandiri, dan memiliki keterampilan yang mampu untuk memecahkan setiap permasalahan dalam kehidupannya terutama dalam belajar. Dengan pemecahan yang matang diharapkan aktivitas belajar siswa meningkat.

Peningkatan pendidikan juga dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung pada sekolah, baik dalam penggunaan metode maupun pendekatan dalam proses pembelajaran. Saat ini sistem pendidikan masih dominan dengan penggunaan metode ceramah. Dimana metode ini tidak banyak membantu para peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berfikir, terutama dalam menyelesaikan dan memecahkan suatu permasalahan. Banyak ditemukan dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode yang monoton, dimana hanya guru yang memberikan materi melalui ceramah, memberikan catatan, tugas dan diskusi bebas.

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Kegiatan belajar mengajar harus mengarah pada tujuan yang telah dirumuskan sebelum mengajar dilakukan. Selain itu pengelolaan kelas yang baik akan melahirkan interaksi belajar mengajar yang baik pula. Sehingga tujuan pembelajaran dapat di capai tanpa menemukan kendala. Maka pendidik

harus dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar menarik peserta didik.

Mengajar dengan menggunakan strategi sangat perlu untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Pendidik harus memilih strategi yang dapat menarik minat belajar anak didik agar tidak membosankan dan monoton sehingga anak didik tidak merasa bosan dan akan lebih aktif dalam pembelajaran.

Crosswor Puzzle merupakan suatu permainan yang edukatif yang dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif. *Crossword Puzzle* juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*, metode ini diklasifikasikan oleh Melvin Silberman pada *active learningi* bagian keempat yaitu tentang “bagaimana belajar agar tidak lupa” (Rosyidah, 2012).

Crossword Puzzle dalam bahasa Indonesia dikenal dengan nama teka teki silang yang merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Permainan ini dapat memberi hiburan serta dapat dimainkan tanpa mengenal batas usia di kalangan masyarakat. Urgensi yang dimiliki oleh permainan ini dapat mengembangkan kreativitas serta imajinasi yang inovatif dalam diri seseorang, hal ini dikarenakan seseorang harus memiliki konsentrasi dan daya pikir yang tinggi untuk menyelesaikannya.

Beberapa penelitian relevan dengan judul yang serupa, telah membuktikan bahwa metode pembelajaran *Crossword Puzzle* terbukti

berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun dalam penelitian

tersebut peneliti hanya menggunakan *Crossword Puzzle* yang dibuat secara manual sehingga hasilnya hanya terlihat biasa-biasa saja. Sedangkan dalam penelitian ini, *Crossword Puzzle* yang digunakan dibuat melalui aplikasi *Puzzle Maker* yaitu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *Crossword Puzzle* dengan mudah yang dapat di desain sesuai dengan tema yang diinginkan dan menghasilkan *Crossword Puzzle* dengan tampilan yang unik dan menarik sehingga siswa tidak merasa jenuh saat mengisi *Crossword Puzzle*.

Penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Puzzle Maker* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari belajar itu sendiri (Mursilah, 2017). Dalam permainan ini akan disediakan berbagai macam pertanyaan, kata maupun istilah sebagai *keyword* atau kata kunci kemudian kotak permainan diisi dengan serangkaian huruf yang membentuk kata berdasarkan petunjuk dari pertanyaan tersebut (Fadila, Siswandari & Ivada (2015). Metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dirasakan akan dapat meningkatkan daya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi dimana dalam model pembelajaran ini lebih berpusat kepada siswa sehingga akan menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan, siswa dapat berinteraksi, mengasah daya pikir serta siswa dapat menggali potensi dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar atau disebut juga dengan prestasi belajar adalah salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Hasil adalah sesuatu yang diperoleh atau yang telah dicapai. Hasil belajar itu sendiri dipengaruhi berbagai faktor dimana salah satu faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu rendahnya aktivitas siswa yang tidak memperhatikan guru di kelas, banyaknya peserta didik dalam proses pembelajaran, dan tidak aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Selain aktivitas peserta didik di dalam kelas penerapan metode pembelajaran yang tepat juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan ada pada diri siswa. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk itu diperlukannya penggunaan metode pembelajaran yang aktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif, dalam hal ini mampu menjadikan siswa berani oleh karena itu semakin aktif siswa maka sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemikiran dan kondisi nyata dilapangan dan juga kajian pada penelitian-penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait metode pembelajaran untuk siswa dengan judul **“Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle***

Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IIS Di SMA Pembangunan Laboratorium UNP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang terdapat masalah yang teridentifikasi, masalah tersebut antara lain :

1. Keterbatasan sumber belajar berbasis teknologi.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi pasif dan membosankan.
3. Kurangnya metode pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi permasalahan pada metode pembelajaran yang diterapkan, dikarenakan metode yang digunakan pada proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan bersifat membosankan yang menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mengakibatkan hasil belajar siswa kurang memuaskan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, penulis tertarik untuk merumuskan masalah yaitu bagaimana Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* Terhadap

Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IIS Di SMA Pembangunan Laboratorium UNP ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IIS Di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik itu bersifat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan beserta wawasan kepada guru dan peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi guru untuk memberikan wawasan akan pentingnya pemanfaatan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* terhadap hasil belajar siswa.
- b. Bagi sekolah hasil penelitian dapat memberikan informasi tentang metode pembelajaran yang inovatif.

- c. Bagi penulis sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Starata 1 (S1) di Universitas Negeri Padang.