

Pengaruh Metode Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Sejarah

Oleh :

Angela Della Dwi Cynthia^{1*}, Muhammad Basri², Myristica Imanita³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

E-mail:angeladella244@gmail.com HP. 083878804552

Received: October 14, 2019 Accepted: October 17, 2019 Online Published: October 24, 2019

Abstract: *The Effect of Crossword Puzzle Game Method on Class XI IPS Student Interest in Historical Subjects.* The purpose of this study was to determine the positive effect of the crossword puzzle method on student interest in the history subjects of the eleventh grade social student at Xaverius Pringsewu 2018/2019 Academic Year. This research uses the experimental method. The population in this study were eleventh grade Xaverius Pringsewu High School Year 2018/2019. The sample used is the entire eleventh grade social student selected using random sampling techniques. Quantitative data analysis techniques. Data analysis test uses simple linear regression test and correlation formula. Based on the results of research and discussion it can be concluded that there is a positive influence on the crossword puzzle method of student interest in the history subjects of social students at Xaverius Prinsewu High School Year 2018/2019.

Keywords: crossword puzzle, interest in learning, influence

Abstrak: Pengaruh Metode Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Sejarah. 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 Ajaran 2018/2019.

Kata kunci : crossword puzzle, minat belajar, pengaruh

PENDAHULUAN

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 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 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 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 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 menyenangkan pelajarannya. Metode pembelajaran yang tepat diperlukan untuk menciptakan suasana pendidikan yang sesuai dengan kondisi yang ada pada sekolah tersebut. Salah satu metode permainan yang bisa diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa yakni *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang).

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).

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 Ajaran 2018/2019".

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

METODE 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 terkendali (Sugiyono, 2011:107).

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

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh 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.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *proportional sampling*. *Proportional sampling* merupakan pengambilan sampel yang memperhatikan pertimbangan unsur-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, 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 IPS 2 = $37/102 \times 30 = 10,8$ dibulatkan menjadi 11.

3. Kelas XI IPS3 = $28/102 \times 30 = 8,23$ dibulatkan menjadi 8.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah SMA Xaverius Pringsewu

SMA Xaverius Pringsewu merupakan pengembangan dari SMA Pancasila yang berdiri pada tanggal 1 Januari 1968, yang berkembang hingga sekarang dengan fasilitas sarana dan prasarana yang terus ditingkatkan baik secara kuantitas maupun kualitasnya. Demikian pula sumber daya manusianya, terutama pendidik, terus menerus ditingkatkan mutu pribadinya untuk lebih mampu memberikan pelayanan kepada peserta didik sesuai dengan tuntutan perkembangan jaman. Warga SMA Xaverius diajak semakin menyadari bahwa kepentingan peserta didik untuk berkembang adalah yang utama dalam pelayanan pendidikan di sekolah.

Dalam Panduan Arah Yayasan Xaverius Tanjungkarang dikatakan bahwa Yayasan Xaverius Tanjungkarang mengembangkan diri menjadi komunitas pendidikan yang dijiwai oleh semangat cinta kasih injili, sehingga setiap pribadi menemukan tempat yang tepat untuk mengembangkan diri secara optimal, menjadi pribadi yang utuh, pribadi yang bermartabat, pribadi yang saling melayani sehingga menemukan hidup yang berkelimpahan. Setiap pribadi adalah ciptaan Allah, diciptakan sebagai citra-Nya; maka satu dengan yang lain dipanggil untuk menjadi saudara, namun juga tidak boleh mengabaikan keunikan dari masing-masing pribadi. Keberagaman yang ada merupakan suatu kekayaan yang saling melengkapi; menjadi kesempatan untuk saling

menghargai, menghormati, dan menerima apa adanya. Segala sesuatu dihayati demi kemuliaan Allah (Ad Maiorem Dei Gloriam).

Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di SMA Xaverius pada Kelas XI IPS berlangsung selama empat minggu. Teknik sampling yang digunakan yaitu *Simple proportional sampling*, dimana pengambilan sampelnya dilakukan secara acak pada seluruh Kelas XI IPS.

Sebelum melaksanakan penelitian dikelas, pada tanggal 15 Maret 2019 peneliti terlebih dahulu datang ke SMA Xaverius Pringsewu untuk menemui guru Mata Pelajaran Sejarah yang telah ditentukan oleh pihak sekolah 12 November 2018 dan ditunjuklah Ibu Cristina Novita Anggreani sebagai guru pembimbing saya selama melakukan penelitian di SMA Xaverius Pringsewu. Sekitar pukul 10.00 WIB, peneliti bertemu dengan Ibu Cristina dan menjelaskan mengenai maksud dan tujuan melakukan penelitian terkait tugas akhir kuliah. Peneliti menjelaskan mengenai permasalahan yang diangkat kemudian menjelaskan bagaimana langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan. Guru pun membaca proposal yang saya berikan dan memberikan masukan untuk isi proposal saya, kemudian guru memberikan tanggal penelitian untuk mengajar yaitu dimulai pada tanggal 18 maret- 8 april 2019 dimana Mata Pelajaran Sejarah wajib diajarkan selama 3 kali pertemuan setiap minggunya yaitu Kelas XI IPS 1 pada hari Rabu Pukul 07.30-09.00 WIB, XI IPS 2 pada hari Kamis Pukul 07.30-09.00 WIB, dan

XI IPS 3 pada hari Senin Pukul 07.30-09.00 WIB Guru pembimbing pun memberikan materi yang harus peneliti siapkan untuk mengajar pada saat penelitian nantinya dengan pokok materi bahasan Tokoh-Tokoh Daerah.

Hasil Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh metode permainan *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar sejarah siswa Kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu Tahun Ajaran 2018/2019 ini dilaksanakan mulai tanggal 18 Maret- 11 April 2019 di SMA Xaverius Pringsewu. Proses pembelajaran dilaksanakan 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 8 jam pelajaran yang terdiri atas 45 menit/jam atau 2 x 45 menit. Hasil penelitian ini berupa data kualitatif yang terdiri dari data minat belajar yang selanjutnya diolah oleh peneliti.

Hasil Uji Instrumen Penelitian

Sebelum melakukan penelitian dilakukan uji instrumen terlebih dahulu di luar sampel penelitian, yaitu dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas instrumen yang akan digunakan. Uji instrumen berguna untuk mengetahui instrumen yang digunakan saat penelitian bersifat valid dan reliabel digunakan dalam pengukurannya. Adapun hasil uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

a) Uji Validitas Angket Minat Belajar

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan untuk mengukur instrument valid atau tidak. Pada uji validitas ini, peneliti menggunakan uji *product moment person* dengan taraf significant 0,05% dengan jumlah responden 30 jadi, r_{hitung}

sebesar 0,361. Kriteria uji jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dinyatakan valid.

Butir soal yang memiliki validitas tinggi mencerminkan soal tersebut telah memiliki keandalan dan tidak perlu diragukan ketepatannya dalam mengukur kemampuan peserta didik, sedangkan butir soal yang memiliki validitas rendah mencerminkan soal tersebut tidak memiliki keandalan sehingga perlu diadakan perbaikan terhadap soal tersebut. Dari data diatas didapatkan hasil yang mencerminkan soal tersebut memiliki keakuratan (valid) sehingga tidak perlu ada perbaikan lagi dalam menganalisis instrumen untuk mengukur minat belajar peserta didik.

b) Uji Reliabilitas Minat Belajar

Uji reliabilitas dilakukan terhadap 28 siswa dengan jumlah butir pertanyaan sebanyak 20 butir soal. Uji reliabilitas butir minat belajar diolah secara manual menggunakan rumus *Alpha Cronbach's*. Nilai *Alpha Cronbach's* sebesar 0,874. Ini berarti *Alpha Cronbach's* berada diantara 0,81 sampai 1 sehingga butir pertanyaan instrument bersifat sangat reliabel dan dapat dipergunakan untuk pengukuran.

Deskripsi Data

Minat Belajar Siswa

Data tentang minat belajar siswa Kelas XI IPS pada pertemuan kedua saat penerapan metode permainan dalam metode pembelajaran sejarah. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket kepada 28 siswa dengan 20 butir pernyataan, setiap butir pernyataan terdiri dari 5 alternatif jawaban dengan pemberian skor 1-5.

Melakukan pernghitungan rata-rata dan simpangan baku

- Menghitung rata-rata

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

$$m = \frac{1930}{28}$$

$$m = 68,9 \text{ dibulatkan menjadi } 69$$

- Menghitung simpangan baku

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

$$S = \sqrt{\frac{28(136780) - (1930)^2}{28(28-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{3829840 - 3724900}{756}}$$

$$S = \sqrt{138,80952}$$

$$S = 10,9$$

- Menentukan Kategori
Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori data minat belajar sejarah yaitu:

Tabel 1. Letak Batas Kategori Data Minat Belajar Sejarah

Klasifikasi	Kriteria	Penentuan Batas Interval
Tinggi	$x > m + 1 S$	$x > 79$
Sedang	$m - 1 S \geq x \leq m + 1 S$	$59 \geq x \leq 79$
Rendah	$x < m - 1 S$	$x < 59$

Sumber: Zainal, Arifin, 2009:240)

Pengkategorian Minat Belajar

Melakukan pernghitungan rata-rata dan simpangan baku

- Menghitung rata-rata

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

$$m = \frac{1983}{28}$$

$$m = 70,1$$

$\approx$ **dibulatkan menjadi 70**

- Menghitung simpangan baku

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

$$S = \sqrt{\frac{28(134576) - (1983)^2}{28(28-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{4037280 - 3932289}{756}}$$

$$S = \sqrt{138,87698}$$

$$S = 10,9$$

- Menentukan Kategori
Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori data minat belajar sejarah yaitu:

Tabel 2. Tabel Letak Batas Kategori Data Minat Belajar Sejarah

Klasifikasi	Kriteria	Penentuan Batas Interval
Tinggi	$x > m + 1 S$	$x > 81$
Sedang	$m - 1 S \geq x \leq m + 1 S$	$70 \geq x \leq 81$
Rendah	$x < m - 1 S$	$x < 70$

Sumber: Olah data tahun 2019

Dengan demikian maka dapat ditampilkan data minat belajar sejarah yang telah dikategorisasikan sebagai berikut:

Hasil Uji Hipotesis

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

Uji Normalitas

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

H_0 : data terdistribusi secara normal

H_1 : data tidak terdistribusi secara normal

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

Uji Normalitas Metode Permainan

Diketahui : $D_{hitung} = 0,1259$

$D_{tabel}(0,05,28) = 0,25$

Sehingga

$D_{hitung} = 0,1259 < D_{tabel} = 0,25$, maka H_0 diterima, maka data berdistribusi normal.

Uji Normalitas Minat Belajar

Diketahui : $D_{hitung} = 0,1525$

$D_{tabel}(0,05,28) = 0,25$

Sehingga

$D_{hitung} = 0,1525 < D_{tabel} = 0,25$, maka H_0 diterima, maka data berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan prasyarat sebelum melakukan uji regresi linier sederhana. Dua variabel dikatakan mempunyai pengaruh yang linier bila nilai *linierity* kurang dari 0,05. Berdasarkan uji inieritas dengan perhitungan manual sebagai berikut,

1. Hipotesis

H_0 : Data Metode Permainan *Crossword Puzzle* dengan Minat Belajar Sejarah siswa tidak berpola linier.

H_1 : Data Metode Permainan *Crossword Puzzle* dengan Minat Belajar Sejarah siswa berpola linier.

2. Menentukan taraf signifikan

3. Kaidah pengujian

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak

4. Menghitung nilai F_{hitung}

a. Menghitung jumlah kuadrat regresi $[JK_{reg(a)}]$

$$[JK_{reg(a)}] = \frac{(\sum Y)^2}{N} = \frac{174689}{28} = 174274,3$$

b. Menghitung jumlah kuadrat regresi $[JK_{reg(b/a)}]$

$$[JK_{reg(b/a)}] = \left(\sum XY \frac{\sum X \cdot \sum Y}{n} \right) = 39.968$$

c. Menghitung kuadrat residu $[JK_{res}]$

$$[JK_{res}] = \sum Y^2 - [JK_{reg(b/a)} + JK_{reg(a)}] = 375$$

d. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi dan residu

$$RJK_{reg(a)} = JK_{reg(ba)}$$

$$RJK_{reg(b/a)} = JK_{reg(b/a)}$$

$$RJK_{res} = \frac{JK_{res}}{n-2}$$

$$= 29.78333$$

e. Menghitung F_{hitung}

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{reg(b/a)}}{RJK_{res}} = 0.397913$$

f. Membandingkan F_{hitung} dan

$$F_{tabel} F_{hitung} F_{tabel} 0.3979132,49$$

Karena, $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima maka data berpola linier.

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel metode permainan *crossword puzzle* dan

minat belajar terdapat hubungan yang linier.

Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi digunakan untuk memprediksi nilai dari variabel terikat apabila nilai variabel bebas mengalami kenaikan atau penurunan dan untuk mengetahui arah pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat apakah positif atau negative, karena data pengaruh metode permainan crossword puzzle terhadap minat belajar berdistribusi normal dan linier, maka dapat dilanjutkan uji regresi linier sederhana.

Menghitung Regresi Linier Sederhana (nilai konstanta a dan b) Regresi Linier Sederhana

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

$$= \frac{2209.161766 - 2125.16776}{28.161776 - (2125)^2}$$

$$a = 58,45$$

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

$$= \frac{28.167761 - 2125.2209}{28.161766 - (2125)^2}$$

$$b = 0,26$$

Membuat persamaan regresi linier sederhana

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

$$= 58,45 + 0,26x$$

Data diatas menunjukkan bahwa koefisien regresi yang dihasilkan bernilai positif yang artinya terjadi hubungan positif antara metode permainan crossword puzzle dengan minat belajar siswa.

Uji Hipotesis

Untuk mempermudah melakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu membuat tabel perhitungan untuk mencari nilai korelasi sebagai berikut:

Uji Hipotesis

1. Menghitung nilai korelasi product moment

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

$$r = \frac{28(339040) - (3832)(3883)}{\sqrt{[28(339040) - (3832)^2] \times [28(343989) - (3883)^2]}}$$

$$= 0.8711$$

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkanlah nilai r_{hitung} sebesar 0,8711 dan berdasarkan tabel diketahui nilai r_{tabel} sebesar 0,297, selanjutnya dilakukanlah uji hipotesis berdasarkan kaidah pengujian sebagai berikut:

1. H_0 diterima jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$
 2. H_0 ditolak jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$
- $r_{tabel} = 0,297$
 $r_{hitung} = 0,8711$
 $r_{hitung} > r_{tabel}$
 $0,8711 > 0,297$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh antara metode permainan *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar sejarah siswa.

Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMA Xaverius Pringsewu pada tahun 2019, penelitian pendahuluan sudah dilaksanakan pada tahun 2018 yaitu pada tanggal 12 November 2018 Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019, sedangkan untuk penelitian hasil yaitu dilakukan pada tanggal 18 Maret- 11 April 2019 Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019 dengan menggunakan metode *pre-eksperimental design* dengan menggunakan *one-group*

pretest-posttest, dimana pada *design* ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diakui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas XI IPS SMA Xaverius Pringsewu yang berjumlah 102 siswa, dengan sampel yang terpilih sebanyak 28 siswa. Pengambilan sampel ini menggunakan teknik *proportional sampling*. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode permainan *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu.

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa maka dapat diketahui bahwa hasil minat belajar terdapat dalam kategori yang menyatakan siswa yang berkategori memiliki minat yang tinggi terdapat 9 siswa, dan siswa yang berkategori minat sedang terdapat 19 siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan siswa terlihat sangat berminat ketika diberi perlakuan metode permainan *crossword puzzle*. Siswa terlihat lebih antusias dan mengerjakan metode permainan tersebut dengan sungguh-sungguh dalam mengerjakannya.

Berdasarkan uji regresi linier sederhana yang telah dilakukan menunjukkan $Y = 58,45 + 0,26X$ data tersebut menunjukkan bahwa koefisien regresi yang dihasilkan bernilai positif yang artinya terjadi pengaruh positif antara metode permainan *crossword puzzle* terhadap minat belajar, dan hasil uji korelasi untuk menguji hipotesis diperoleh $r_{hitung} 0,8711 > r_{tabel} 0,297$, maka H_0 ditolak karena H_0 ditolak, maka H_1 diterima, jadi ada pengaruh

metode permainan *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa.

Setelah dilakukan penelitian terlihat bahwa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan, 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.

KESIMPULAN

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.

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.

DAFTAR PUSTAKA

Djamrah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Ibrahim, R dan Nana Syaodih.. (1996). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Margono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana Prenamedia.
- Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2009). *Perencanaan dan Sistem Pembelajaran* . Jakarta: Kencana Prenadan Media Group.
- Siregar, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Sudaryono, dkk. (2013). *Pengembangan Instrument Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung :Alfabeta.
- Sutikno,M. S.(2014). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.