

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN SWORD PUZZLE
TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI BILANGAN
BULAT DI SMP NEGERI 4 MANYAK PAYED
KABUPATEN ACEH TAMIANG

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

NURHADISAH

Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) ZAWIYAH Cot Kala Langsa
Program Strata Satu (S
Jurusan/Prodi: Tarbiyah/PMA
Nim: 131000610

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (I
ZAWIYAH COT KALA LANGSA
1436 H / M 2015

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, memberikan taufik-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa Perempuan Bilangan Bulat Di SMP Negeri 4 Kecamatan Kabupaten Aceh Tamiang. Selawat dan salam semoga tercurah kepada alam Baginda Rasulullah SAW beserta sahabat dan pengikutnya.

Ucapan terimakasih penulis yang tiada terhingga kepada orang-orang yang dikku tercinta Wahyuni serta keluarga tua yang telah membantu dalam memberikan ide, motivasi, dan masukan khususnya yang turut memberi bantuan dan dorongan, serta doa dan dukungan kepada penulis pada perguruan tinggi.

Penulis mengucapkan terimakasih yang tulus kepada keluarga dan IAIN Zawiyah Cot Kala Langsa dan para civitas akademik IAIN Langsa yang tidak dapat disebutkan namanya yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah SWT membalas kebaikan mereka tersebut terhadap penulis. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tentu saja penulis mengalami hambatan dalam menemukan bahan yang berkenaan dengan judul skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Nuraida, M.Pd sebagai pembimbing pertama dan Ibu Ariyani Muljo, M.Pd sebagai pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis.

penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan ucapan terima kasih kepada dosen IAIN Zawiyah Cot Kala Langsa yang tak dapat disebut namanya. Kepada pimpinan dan karyawan Zawiyah Cot Kala Langsa yang telah melayani penulis dalam membekukannya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwasanya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena itu -saratnya- dia akan membangun sarannya. Penulis berharap demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirul kalam penulis kepada Allah SWT seraya mengucapkan terima kasih dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembinaan umat baik bagi pembacanya. Aamiin. . .

Langsa, Mei 2015

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i.....
DAFTAR ISI.....	iii.....
DAFTAR TABEL.....	v.....
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi.....
ABSTRAK.....	viii.....
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1.....
B. Batasan Masalah.....	5.....
C. Rumusan Masalah.....	5.....
D. Tujuan Penelitian.....	5.....
E. Manfaat Penelitian.....	6.....
F. Hipotesis Penelitian.....	7.....
G. Penjelasan Istilah.....	7.....
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Pembelajaran Matematika.....	9.....
B. Strategi Crossword Puzzle.....	10.....
1. Pengertian Strategi Crossword Puzzle.....	10.....
2. Langkah-langkah Strategi Crossword Puzzle.....	11.....
3. Kelebihan Strategi Crossword Puzzle.....	14.....
4. Kekurangan.....	15.....
C. Motivasi Belajar.....	16.....
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	16.....
2. Bentuk dan Manfaat Motivasi.....	17.....
3. Peran Motivasi dalam Belajar.....	18.....
4. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	19.....
D. Bilangan Bulat.....	22.....
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25.....
B. Populasi dan Sampel.....	25.....
C. Metode dan Variabel Penelitian.....	26.....
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	27.....
E. Langkah-langkah penelitian.....	29.....
F. Teknik Analisis Data.....	30.....
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	33.....
1. Deskripsi Data Angket.....	33.....
2. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar.....	36.....
B. Pembahasan.....	36.....

BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	3.9.....
B. Saran.....	3.9.....
DAFTAR PUSTAKA.....	4.0.....

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian True Experimental Design dengan Posttest Only Control Group Design	27
Tabel 4.1 Hasil Uji Homogenitas Kuesioner	34
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	36

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	42
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (R.P.P.) Kelas Kontrol	56
3. Kisi Angket Motivasi	66
4. Daftar Angket Kelas Eksperimen	70
5. Daftar Angket Kelas Kontrol	71
6. Analisis Data Kuesioner Kelas Eksperimen	72
7. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	73
8. Analisis Data Kuesioner Kelas Kontrol	74
9. Uji Normalitas Kelas Kontrol	75
10 Uji Homogenitas Kuesioner	76
11 Uji Hipotesis	77
12 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	79
13 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	81
14 Hasil Belajar Siswa	87
15 Foto Kegiatan Belajar Siswa	88
16 Kuva Normal Standar	
17 Nilai Chi Kuadrat	
18 Nilai r Product Moment	
19 Nilai Dalam Distribusi t	
20 Nilai Untuk Distribusi F	
21 Daftar Riwayat Hidup	
22 SK Pembimbing	

23 Surat Izin Penelitian

24 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

25 Kartu Bimbingan

26 Sertifikat Kemampuan Baca Al

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemajuan teknologi lebih kreatif dalam pembelajaran, sehingga mampu mencerdaskan dengan efektif dan efisien. Hal yang penulis untuk melakukan guna mencapai motivasi yang maksimal dalam pembelajaran menggunakan strategi *crossword puzzle* merupakan suatu prosedur pembelajaran berbentuk *tagame* berbentuk persegi yang tersusun secara mendatar dan menurun berkesinambungan sampai seluruh *board* terisi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa dan bagaimana aktivitas pembelajaran yang menggunakan *crossword puzzle* pada materi bilangan bulat di kelas V SMP Negeri 4 Manyak Aceh Tenggara. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *Pre-Experiment Post-Experiment* dalam penelitian ini seluruh siswa VII sebanyak 80 orang yang terdiri dari 3 sampel dilakukan *sample random*, sehingga terdistribusi sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 27 orang. Instrumen yang digunakan adalah angket observasi yang telah divalidasi kepada beberapa orang terkumpul dianalisis dengan *SPSS*. Berdasarkan hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 6,46$ dan $t_{tabel} = 1,6638$ dengan $signifikan < 0,05$ maka ditolak H_0 dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi bilangan bulat di SMP Negeri 4 Manyak Aceh Tenggara, dan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi bilangan bulat di SMP Negeri 4 Kabupaten Aceh Tenggara dari setiap pertemuan semakin

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Strategi pembelajaran merupakan salah satu kunci yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran efektif dan efisien. Dalam strategi pembelajaran guru merencanakan prosedur pembelajaran, dikemas dengan sedemikian rupa bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa yang berperan untuk keberhasilan pembelajaran namun penting, untuk itu guru harus memiliki strategi yang sesuai agar siswa dapat berpartisipasi pembelajaran yang berlangsung guru menentukan strategi yang tepat maka guru harus memperhatikan karakter dari siswa dan strategi yang digunakan cocok

Berjalannya suatu pembelajaran tidak terlepas dari perencanaan memulai pembelajaran di kelas yang disusun sebagai perencanaan. Oleh karena itu, sebelum guru menentukan strategi pembelajaran digunakan harus diperhatikan yang dapat dipakai, dan karakter siswa. Selain itu juga perlu dipahami prinsip penggunaan strategi pembelajaran misalnya strategi pembelajaran pada siswa, menyenangkan, menantang, dan memotivasi

Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Teori matematika karena karakteristik matematika yang abstrak khususnya pada materi bilangan bulat siswa sering kali mengalami kesulitan untuk memahami untuk menghubungkan bilangan positif dengan negatif, hingga siswa butuh strategi yang tepat agar dapat memahami dalam belajarnya. Dengan menyajikan pembelajaran dalam kelompok, memberi kesempatan dalam bentuk permulaan dan melakukan terhadap kelas yang sering dituntut dalam bentuk yang berkaitan dengan materi, simulasi dengan komputer, dan lembar kerja siswa. Matematika juga merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah dengan frekuensi jam pelajaran lebih banyak dibandingkan pelajaran lainnya, banyak siswa di setiap jenjang pendidikan menganggap matematika yang sulit sehingga matematika menjadi mata pelajaran yang paling tidak disukai oleh sebagian siswa, karena banyak yang mengalami kesulitan.

Begitu halnya dengan strategi pembelajaran di dunia pendidikan matematika di antara strategi pembelajaran matematika diantaranya adalah strategi jigsaw learning, strategi word puzzle, dan strategi word puzzle merupakan sebuah permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari materi yang sedang dipelajari. Strategi jigsaw untuk meninjau ulang

(revisi materi) materi yang sudah disampaikan oleh peneliti menggunakan strategi crossword puzzle dapat meningkatkan motivasi siswa menjawab soal tes dapat unsur peningkatan kesehatan antarmasyarakat siswa untuk lebih kreatifitas siswa untuk lebih dalam menanggapi soal sangat sesuai dengan karakteristik materi bila menggunakan strategi yang tinggi.

Strategi crossword puzzle dapat memotivasi belajar karena pada umumnya siswa menengah pertama adalah di kehidupan sehari-hari sebagai sebuah masyarakat, keseluruhan permukiman dasar sebagai pembangkit dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai yaitu tujuan pembelajaran alternatif sedang dipraktekkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Maka-begunnya diharapkan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan.

Pemilihan strategi pembelajaran juga mempunyai motivasi belajar siswa baik sifatnya partisipatif salah satu aspek pembelajaran yang paling penting adalah memotivasi strategi pembelajaran yang dipilih guru tidak dapat menanti ini akan memungkinkan siswa dan sulit memahami materi

¹ Rusman, Model Model Pembelajaran meningkatkan profesionalisme guru (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).

dirasa sulit. Sehingga siswa tidak tertarik untuk mempelajari materi yang diberikan guru, akhirnya akan berdampak pada prestasi belajar.

Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi enam indikator, yaitu: (1) adanya hasrat ingin berhasil; (2) adanya dorongan dalam belajar; (3) adanya cita-rasa dan minat; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif yang memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bidang matematika di SMP Negeri 4 Manyak payed pada tanggal 09:30 menyatakan motivasi belajar siswa masih sangat rendah. Banyak siswa yang datang terlambat, siswa yang malas mengikuti pelajaran, kurang menghargai guru, tidak ada keinginan untuk mengikuti pembelajaran hanya berdiam diri (tidak aktif), tidak ada yang rela meninggalkan kelas ke kantin sementara waktu. Apabila hal ini dibiarkan terus tanpa ada upaya perbaikan maka sangat mungkin proses belajar mengajar di SMP Negeri 4 Manyak akan berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan nasional dapat tercapai. Bertolak dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Quantum teaching dapat meningkatkan hasil belajar pokok bahasan matriks kelas X program keahlian akuntansi di SMP Negeri 4 Manyak. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 4 Manyak Payed pada tanggal

² Hamzah B, T. (2008). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 311m.

³ Rafiantika Adik, ma, Vol. 4, No 22,, Agustus 2012. Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SMP Negeri 4 Manyak Payed pada tanggal 01 Juli 2015)

09:30 bahwa belum pernah dilakukan wawancara dengan belajar materi bilangan bulat sehingga peneliti tertarik untuk Maka peneliti memandang perlu untuk meneditis penggunaan puzzle mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang di proses belajar mengajar, Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Motivasi Siswa pada Materi Bilangan Di SMP Negeri 4 Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh strategi crossword puzzle terhadap motivasi belajar siswa pada materi bilangan bulat?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan strategi crossword puzzle terhadap motivasi belajar siswa pada materi bilangan bulat di SMP Negeri Manyak Payed?.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh strategi crossword puzzle terhadap motivasi belajar siswa pada materi bilangan bulat.
2. Mengetahui aktivitas belajar siswa dengan strategi crossword puzzle terhadap motivasi belajar siswa pada materi bilangan bulat di SMP Negeri Manyak Payed.

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan atau manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu:

1. Manfaat bagi peneliti

- a. Sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian yang menggunakan strategi pembelajaran puzzle
- b. Memberikan gambaran yang jelas pada guru tentang crossword puzzle sehingga meningkatkan mutu pendidikan

2. Manfaat bagi guru

- a. Informasi yang diperoleh dari hasil penelitian ini dapat guru bidang studi matematika untuk menggunakan strategi crossword puzzle materi bilangan bulat. Dengan adanya tersebut guru diharapkan dapat lebih memperhatikan dan memanfaatkan strategi pembelajaran yang sesuai untuk termotivasi untuk belajar.
- b. Bagi guru, memberikan masukan dalam memperluas wawasan tentang strategi pembelajaran

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap data atau sub masalah yang telah di peneliti dijabarkan dan ada teori atau kajian teori dan masih harus⁴ diujikan kebenarannya dan dapat dirumuskan hipotesis penelitian pada pengaruh yang signifikan antara strategi word puzzle terhadap motivasi belajar siswa pada bilangan bulat di SMP Negeri 4 Manyak Payed.

F. Penjelasan Istilah

Berikut ini adalah batasan masalah yang berguna penafsiran yang terhadap istilah yang digunakan dalam p

1. Strategi Pemecahan Puzzle

Amin dalam Leny Radika⁵ teka silang merupakan salah permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah Dalam teka silang pemain harus menggunakan (per bentuk ko putih) dengan huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan diberikannya petunjuk dibagi dalam kategori mendatar tergantung kata yang harus dipecahkan dan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasrat peneliti dengan kata persegi panjang secara mendatar dan menu

⁴ Ridwan Belajar Mudah Penelitian Karya W. G. M. P. (Bidang Pengajaran) Alfabeta, m. 9

⁵ Leny Radika Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar, 1 hlm., <http://jurnal.KTP.F.I.P.I.P.S.d> (dipublikasikan pada 4 november 2014)

tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kot
dihubungkan dengan motivasi belajar siswa pada materi bi

2. Motivasi Belajar Siswa

Menurut Hamzah B. Uno, motivasi adalah dorong
menggerakkan seseorang⁶ Motivasi yang dimaksud dalam pe
ini adalah suatu daya atau kekuatan yang timbul dari dalam
kesiapan agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai
pada materi bilangan bulat

3. Bilangan Bulat

Bilangan bulat terdiri dari bilangan bulat positif, bila
no⁷ Bilangan bulat yang dimaksud dalam penelitian ini ada
dari bilangan bulat negatif, bilangan positif dan bilangan
bulat dari sub pokok bahasan⁸ Mengenai bilangan bulat
strategi pembelajaran yang berkaitan dengan motivasi
siswa.

⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Bandung: Alfabeta, 2011), m.

⁷ M. Olik Adinawan dan Sujipto, *Penelitian Matematika (Jurnal) Kelas 1*
Erlangga, 2011, m. 31