

Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Tematik Menggunakan Strategi *Crossword Puzzle*

Lisca Khoirunisa Fauziah¹, D. Wahyudin², Srie Mulyani³

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

²Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

³Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el: liscakhoirunisaf@upi.edu; dwahyudin@upi.edu; srie_mulyani@upi.edu,

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor keberhasilan belajar siswa. Namun, motivasi belajar siswa disinyalir rendah, tidak semua siswa termotivasi dan aktif dalam pembelajaran. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik menggunakan strategi *crossword puzzle* di SD Negeri 2 Cipaisan Kecamatan Purwakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 20 orang. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik non-tes yaitu inventori (skala sikap) dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif, uji T, uji regresi linier sederhana, uji koefisien determinasi dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan strategi *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari skor rata-rata *pretest* sebesar 37,45 menjadi 45,60 pada *posttest*. Selain itu pada uji T menghasilkan nilai signifikansi 0,000 yang kurang dari 0,05 yang artinya motivasi belajar siswa mengalami perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dan diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,476 yang artinya besar pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 47,6%. Kemudian nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,43 menunjukkan motivasi belajar mengalami peningkatan sedang.

Kata kunci: Motivasi belajar, *crossword puzzle*, pembelajaran tematik.

Dalam memajukan suatu negara, pendidikan memang memiliki peran penting. Kemajuan suatu negara berarti negara tersebut memiliki sistem pendidikan yang tepat. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sekolah dasar (SD) ialah bentuk dari jenjang pendidikan dasar. Menurut Suharjo (dalam Kurniawan, 2015, hlm. 46), sekolah dasar adalah lembaga

pendidikan yang diperuntukkan anak-anak usia 6-12 tahun yang ditempuh selama enam tahun.

Dewasa ini, Indonesia mengimplementasikan kurikulum 2013. Kurikulum merupakan instrumen yang berfungsi dan berperan penting pada keberhasilan proses pendidikan walaupun bukan faktor utamanya. Kurikulum yang mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan adalah kurikulum yang diimplementasikan di Indonesia, yaitu kurikulum 2013 (Machali, 2014, hlm. 84). Terdapat empat aspek yang diliputi oleh kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran tematik yang integratif, menggunakan pendekatan berupa saintifik, menerapkan strategi aktif, dan penilaian yang autentik (Machali, 2014, hlm. 88). Dalam pembelajaran tematik, kegiatan pembelajaran diharapkan dapat memberikan makna bagi siswa sehingga beberapa mata pelajaran dipadukan dan dikaitkan pada tema-tema yang dekat dengan lingkungan siswa.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk mencapai keberhasilan belajar siswa. Menurut Mulyasa (dalam Hidayani, 2016, hlm. 151) pembelajaran dapat disebut berhasil dan mempunyai kualitas yang baik jika seluruh atau beberapa bagian siswa berpartisipasi aktif, dari segi mental, fisik, dan sosial di kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor keberhasilan belajar dipengaruhi oleh motivasi belajarnya. Hal ini didukung oleh (Djamarah, 2011 hlm. 114) bahwa makin besar motivasi belajar individu maka keinginan untuk belajar akan besar pula sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi. Namun ketika pelaksanaan kegiatan PLSP di sekolah penelitian, hanya sedikit siswa saja yang bermotivasi belajar yang tinggi. Tidak semua siswa aktif di kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru wali kelas IV SDN 2 Cipaisan yang menyebutkan bahwa motivasi belajar yang dimiliki siswa memang bervariasi, berbagai tingkatan motivasi seperti rendah, sedang dan tinggi pun ada. Hanya siswa yang bermotivasi belajar tinggi saja yang aktif dalam pembelajaran.

Guru memang berperan aktif dalam meningkatkan motivasi siswanya untuk belajar karena guru dan siswa terlibat di kegiatan pembelajaran. Sehingga penelitian ini berupaya untuk melakukan peningkatan motivasi belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Cipaisan menggunakan strategi *crossword puzzle* guna mencapai keberhasilan belajar yang ditandai dengan siswa yang aktif, dari segi fisiknya, mental maupun sosialnya dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah penelitian kuantitatif yang memakai metode pre-eksperimen yang berdesain *one group pretest-posttest*. Menurut Jakni (2016, hlm. 70) desain *one group pretest-posttest* ini memerlukan *pretest* sebelum diberikannya perlakuan dan diadakan *posttest* setelah diberikannya perlakuan. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV di SDN 2 Cipaisan yang terletak di Kabupaten Purwakarta dan teknik *random sampling* dipilih oleh peneliti untuk mengambil sampel sebanyak 20 siswa kelas IV di SDN 2 Cipaisan. Alasan hanya 20 siswa dikarenakan penelitian ini dilakukan secara luring dan harus menerapkan protokol kesehatan dengan ketat karena pandemi covid-19 masih juga belum berakhir.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini ialah inventori (skala sikap) yang dipakai dalam *pretest* dan *posttest* serta wawancara dengan guru wali kelas IV guna mengetahui motivasi belajar siswa sebelum diberikannya *treatment* dan wawancara dengan lima siswa kelas IV guna mengetahui respon mengenai strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik. Inventori yang dijadikan instrumen dalam penelitian ini menggunakan 5 dari 8 indikator motivasi belajar menurut Sardiman (2011, hlm. 83) dan melakukan pengujian validitas serta reliabilitasnya terlebih dahulu.

Inventori ini menggunakan 5 dari 8 indikator menurut Sardiman (2011, hlm. 83) yaitu serius mengerjakan tugas, ketahanan dalam menghadapi kesulitan, bisa bekerja mandiri, bisa mempertahankan pendapatnya, dan tertarik untuk mencari dan juga menyelesaikan masalahnya

Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial yang meliputi uji T berpasangan yang harus melakukan pengujian normalitas dan pengujian homogenitas. Teknik analisis lainnya adalah uji regresi linier serta uji *N-Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *Pretest* Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar pada siswa sebelum diterapkannya strategi *crossword puzzle* diperoleh dari skor *pretest*. *Pretest* dilakukan sebelum dilaksanakannya perlakuan dan berbentuk inventori sebanyak 14 butir pernyataan. Berikut hasil pengolahan data *pretest*

Tabel 1. Hasil Pengolahan Data *Pretest*

| Skor Ideal | Skor Tertinggi | Skor Terendah | Rata-rata | Standar Deviasi |
|------------|----------------|---------------|-----------|-----------------|
| 56 | 45 | 25 | 37,45 | 5,276 |

Berdasarkan hasil dari tabel disajikan pada tabel 1, diketahui bahwa skor ideal sebesar 56. Skor ideal adalah skor maksimal yang didapat apabila semua butir pernyataan dijawab dengan skor tertinggi yaitu 4. Skor tertinggi pada *pretest* yaitu 45, skor yang paling rendah yaitu 25, rata-rata 37,45 dan standar deviasi skor *pretest* yaitu 5,276. Selanjutnya, skor *pretest* dikategorikan berdasarkan kriteria kategorisasi. Berikut rumus kriteria kategorisasi motivasi belajar:

Tabel 2. Rumus Kriteria Kategorisasi Motivasi Belajar

| Rumus | Kategori |
|--|----------|
| $X < (\mu - 1,0 \sigma)$ | Rendah |
| $(\mu - 1,0 \sigma) \leq X < (\mu + 1,0 \sigma)$ | Sedang |
| $(\mu + 1,0 \sigma) \leq X$ | Tinggi |

Sumber: Azwar (dalam Nasution & Syaf, 2018, hlm. 105)

Keterangan:

X = Skor motivasi belajar.

μ = Mean ideal atau hasil dari skor maksimal ditambah skor minimal lalu dibagi 2

SD = Standar Deviasi atau hasil dari skor maksimal dikurangi skor minimal dibagi 6.

Berikut ini hasil perhitungan dari rumus tersebut yang dapat dilihat di tabel 3:

Tabel 3. Kriteria Kategori Motivasi Belajar

| Rumus | Kategori |
|------------------|----------|
| $X < 28$ | Rendah |
| $28 \leq X < 42$ | Sedang |
| $42 \leq X$ | Tinggi |

Selanjutnya, data *pretest* dikategorikan sesuai dengan kriteria kategori motivasi belajar yang ada di tabel 4:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data *Pretest*

| No | Kategori | Kriteria | Frekuensi | Presentase |
|-----------|----------|------------------|-----------|------------|
| 1 | Rendah | $X < 28$ | 1 | 5% |
| 2 | Sedang | $28 \leq X < 42$ | 15 | 75% |
| 3 | Tinggi | $42 \leq X$ | 4 | 20% |
| Jumlah | | | 20 | 100% |
| Rata-rata | | | 37,45 | |

Berdasarkan data yang telah disajikan, diketahui bahwa terdapat 1 siswa yang motivasi belajarnya rendah dengan presentase 5%, 15 siswa motivasi belajarnya sedang dengan presentase 75% dan 4 siswa termasuk ke dalam kategori tinggi dengan presentase 20%. Motivasi belajar pada siswa pada pembelajaran tematik sebelum menggunakan

strategi *crossword puzzle* memiliki rata-rata kelas sebesar 37,45 tergolong ke dalam kategori sedang.

Hasil *Posttest* Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar pada siswa setelah diberikan perlakuan strategi *crossword puzzle* diperoleh dari skor *posttest*. *Posttest* dilakukan setelah dilaksanakannya perlakuan dan berbentuk inventori sebanyak 14 butir pernyataan. Hasil pengolahan pada *posttest* ada pada tabel 5:

Tabel 5. Hasil Pengolahan Data *Posttest*

| Skor Ideal | Skor Tertinggi | Skor Terendah | Rata-Rata | Standar Deviasi |
|------------|----------------|---------------|-----------|-----------------|
| 56 | 53 | 35 | 45,60 | 4,477 |

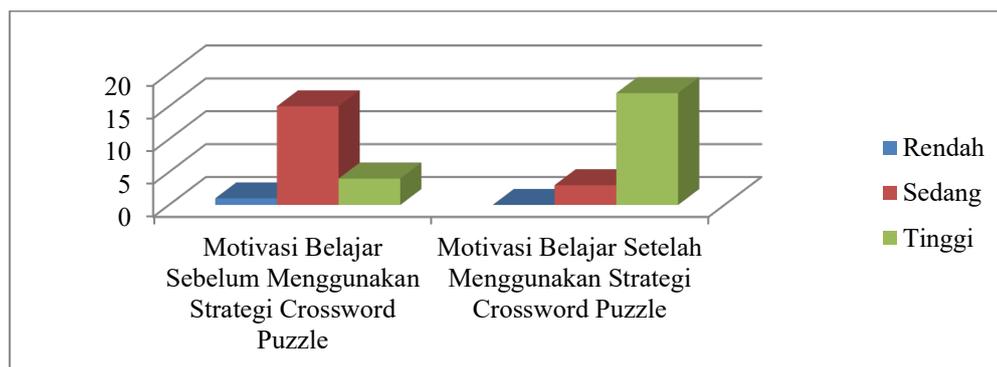
Berdasarkan tabel di atas, didapatkan skor ideal sebesar 56, skor tertinggi pada *posttest* yaitu 45, skor yang paling rendah yaitu 25, rata-rata 45,60 dan standar deviasi skor *posttest* yaitu 4,477. Selanjutnya, skor *posttest* dikategorikan berdasarkan kriteria kategorisasi di tabel 2. Berikut distribusi frekuensi motivasi belajar siswa berdasarkan data *posttest* setelah dikategorikan:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Data *Posttest*

| No | Kategori | Kriteria | Frekuensi | Presentase |
|-----------|----------|------------------|-----------|------------|
| 1 | Rendah | $X < 28$ | - | 0% |
| 2 | Sedang | $28 \leq X < 42$ | 3 | 15% |
| 3 | Tinggi | $42 \leq X$ | 17 | 85% |
| Jumlah | | | 20 | 100% |
| Rata-rata | | | | 45,60 |

Berdasarkan tabel yang sudah disediakan, diketahui tidak ada yang bermotivasi belajar rendah dengan presentase sebesar 0%, 3 siswa yang bermotivasi sedang sebesar 15% dan 17 siswa yang bermotivasi belajar tinggi sebesar 85%. Dengan demikian, motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan strategi *crossword puzzle* tergolong ke dalam kategori tinggi dengan rata-rata 45,60.

Motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran tematik sebelum dan setelah menggunakan strategi *crossword puzzle* berdasarkan data *pretest* dan *posttest* disajikan pada diagram gambar berikut ini:



Gambar 1. Diagram *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar Siswa Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Menggunakan Strategi *Crossword Puzzle*

Guna mengetahui perbedaan motivasi belajar pada siswa antara sebelum dan setelah diterapkan strategi *crossword puzzle* maka dilakukan uji t yang harus melakukan pengujian normalitas dan pengujian homogenitas. Dari hasil pengujian, didapatkan nilai signifikansi *pretest* 0,150 dan *posttest* 0,200 sehingga kedua data dinyatakan berdistribusi normal karena $< 0,05$. Kedua data juga bervarians homogen dengan perolehan nilai signifikansi 0,462 dan $> 0,05$.

Setelah uji prasyarat maka dilakukanlah uji t yang didapat nilai signifikansi 0,000 dan $< 0,05$, jadi H_0 ditolak. Atas dasar pengambilan keputusan tersebut, bahwa ada perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan di sebelum dan setelah diberi strategi *crossword puzzle*.

Pengaruh Strategi *Crossowrd Puzzle* terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Tematik

Guna mengetahui pengaruh diterapkannya strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik terhadap motivasi belajar siswa maka diperlukan dua metode yaitu uji regresi linier sederhana dan uji N-Gain. Hasil yang didapat dari uji regresi linier sederhana bahwa nilai signifikansi sebesar 0,690, artinya ada pengaruh strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik terhadap motivasi belajar siswa. Kemudian diperoleh koefisien determinasi R^2 sebesar 0,476 yang artinya bahwa besarnya pengaruh mencapai 47,6%. Sedangkan sisanya ($100\% - 47,6\% = 52,4\%$) dipengaruhi variabel yang tidak diteliti.

Kemudian untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar menggunakan strategi *crossword puzzle* maka dilakukan uji N-Gain.

Tabel 7. Hasil Uji *N-Gain*

| Rata-rata Pretest | Rata-rata Posttest | Gain | N-Gain | Kategori |
|-------------------|--------------------|------|--------|----------|
| 37,45 | 45,60 | 8,15 | 0,43 | Sedang |

Berdasarkan hasil yang disajikan di tabel, diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* 0,43 yang dipresentasikan sebesar 43% dan tergolong kategori sedang. Atas dasar hasil pengujian, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 43% yang tergolong dalam kategori sedang.

Pada hasil wawancara dengan 5 siswa, diperoleh respon yang sangat baik. Pada pertanyaan pertama, beberapa siswa menjawab merasa gugup ketika mengerjakan soal dan ada juga yang menjawab merasa bingung serta tidak merasa tidak ada kesulitan apapun. Pada pertanyaan kedua, kelima siswa menjawab merasa senang dan tidak membosankan ketika pembelajaran menggunakan *crossword puzzle*. Siswa sangat antusias untuk mengkomunikasikan jawabannya di depan. Selanjutnya, pada pertanyaan ketiga kelima siswa menjawab ingin pembelajaran selanjutnya menggunakan *crossword puzzle* karena dapat bermain sambil belajar.

Dengan demikian, penggunaan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik mendapat respon yang baik dari siswa. Karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat mengingat materi yang sudah dipelajari.

KESIMPULAN

Motivasi belajar yang ada pada 20 siswa kelas IV SDN 2 Cipaisan dapat disimpulkan mengalami peningkatan setelah diberikannya perlakuan strategi *crossword puzzle*. Hasil ini diukur dengan inventori yang berdasar pada 5 dari 8 indikator menurut Sardiman (2011, hlm. 83) yaitu serius mengerjakan tugas, ketahanan dalam menghadapi kesulitan, bisa bekerja mandiri, bisa mempertahankan pendapatnya, dan tertarik untuk mencari dan juga menyelesaikan masalahnya.

Motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan dengan strategi *crossword puzzle* tergolong ke dalam kategori sedang yang dibuktikan dengan rata-rata pada *pretest* sebesar 37,45 dan motivasi belajar siswa pada setelah diberikan perlakuan strategi *crossword puzzle* tergolong kategori tinggi dengan rata-rata 45,60. Ada perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan setelah diberikan perlakuan dengan strategi *crossword puzzle* yang dibuktikan dengan uji T. Besarnya pengaruh strategi *crossword puzzle* mencapai 47,6%. Sedangkan peningkatan yang terjadi pada motivasi

belajar siswa mencapai 43% tergolong ke dalam kategori sedang. Strategi *crossword puzzle* juga mendapat respon yang baik. Temuan ini dilihat dari hasil wawancara yang menunjukkan para siswa senang dan tidak bosan ketika pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>
- Machali, I. (2014). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 71–93. <https://doi.org/10.14421/jpi.2014.31.71-94>
- Masrifa Hidayani. (2016). PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM KURIKULUM 2013. *At-Ta'lim*, 15(1), 150–165.
- Nasution, I. N., & Syaf, A. (2018). Hubungan iklim kelas terhadap motivasi belajar siswa smk abdurrah. *PSYCHOPOLYTAN (Jurnal Psikologi)*, 1(2), 98–110. <http://jurnal.univrab.ac.id/index.php/psi/article/view/528>