PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA DI SMP N 19 KOTA BENGKULU

SKRIPSI

OLEH:

FADHILA HASANA

NPM 2084205017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

2024

PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA DI SMP N 19 KOTA BENGKULU

SKIRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Untuk Memenuhi salah satu persyaratan dalam Meyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan

OLEH :
FADHILA HASANA

NPM 2084205017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

2024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Fadhila Hasana

NPM : 2084205017

Prodi : Pendidikan Biologi

Angkatan : 2020

Jenjang : Sarjana (S1)

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan Plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul: **"PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA DI SMP N 19 KOTA BENGKULU"**

Apabila suatu saat saya terbukti melakukan tindakan tersebut (Plagiat) maka saya akan menerima sanksi yang sudah ditetapkan.

Bengkulu, Agustus 2024

Penulis

FADHILA HASANA

NPM. 2084205017

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA DI SMP N 19 KOTA BENGKULU

SKRIPSI

OLEH:

FADHILA HASANA
NPM 2084205017

DISETUJUI
Dosen Pembimbing

Dr. Nopriyeni, M. Pd
NIDN : 0203118801

Mengetahui
Ka. Prodi Pendidikan Biologi

Pariyanto, M.Pd
NIDN : 0205047903

HALAMAN PENGUJI

DI PERTAHANKAN DI DEPAN TIM PENGUJI SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

Pada hari : **Sabtu**
Tanggal : **31 Agustus 2024**
Tempat : **Laboratorium Biologi UMB**

TIM PENGUJI

Nama	**Tanda Tangan**
1. Dr. Tomi Hidayat, M.Pd	(.....)
2. Dr. Apriza Fitriani, M.Pd	(.....)
3. Dr. Nopriyeni, M.Pd	(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Drs. Santoso, M.Si
NIP. 196706151993031004

MOTTO

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk sehingga membuat saya tidak kehilangan arah. Sholawat dan salam tak lupa tercurahkan kepada suri tauladan terbaik umat akhir zaman Rasulullah SAW. Dengan penuh ketulusan hati Skripsi ini kupersembahkan untuk orang-orang yang sangat ku cintai dan mencintaiku :

1. Terimakasih untuk kedua orang tuaku yang sangat kusayangi dan kucintai (Bapakku Bowo laksono dan Ibuku Mariani) yang tiada henti mendo'akanku, terimakasih atas kesabaran kalian dalam segala hal tentang diriku, terimakasih telah mendidikku, merawatku dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang, terimakasih karena kalian terus mendukungku hingga sampai di titik ini.
2. Terimakasih untuk saudari ku (Kartika Audina dan Dhiya Tri Atiqah) atas support, doa, perhatian, dan dukungannya selama ini.
3. Terimakasih untuk Kakakku (Evalin Yolanda S.Pd dan Yoselin Aulia S.Psi) atas perhatian, kebaikan dan dukungan selama ini.
4. Terimakasih untuk dosen pembimbing skripsi Ibu Nopriyeni, M. Pd yang sudah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan didalam proses pembuatan Skripsi ini sehingga terselesaikan dengan baik, serta sudah memberikan pengalaman yang sangat luar biasa.
5. Terimakasih untuk Bapak Pariyanto M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Serta almamaterku tanpa adanya kalian tidak akan meraih gelar ini.
6. Terimakasih kepada seluruh dosen Pendidikan Biologi yang telah mengajar dan memberikan saya ilmu selama saya duduk di bangku kuliah.

7. Terimakasih untuk Sahabat terbaikku (Anisahtul karomah S.Pd) yang selalu membantu dan mensupport dalam keadaan apa pun.
8. Terimakasih untuk kamu Orang terdekat yang belum bisa disebutkkan namanya yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan perkuliahan ini.
9. Terimakasih untuk teman-teman seperjuangan Biologi Angkatan 20 .

MOTTO

Kesuksesan tidak diukur dari seberapa sering Anda jatuh, tetapi seberapa sering Anda bangkit kembali."

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadirat Allah yang maha kuasa karena atas rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Sholawat beserta salam semoga tercurah kepada Rasulullah SAW beserta keluarganya. Penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal ini dengan judul **"Pengaruh model PBL berbantuan *crossword puzzle* terhadap minat dan hasil belajat kognitif siswa di SMPN 19 Kota Bengkulu"**

Dalam penyusunan skiripsi ini, kami menyadari sepenuhnya bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan karena pengalaman dan pengetahuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat kami harapkan demi terciptanya proposal yang lebih baik lagi untuk masa mendatang. Dalam penyelesaian proposal skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Santoso, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
2. Bapak Pariyanto M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi
3. Ibu Nopriyeni, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing Program Studi Pendidikan Biologi
4. Pihak Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memberikan kesempatan meminjam buku.
5. Bapak, ibu, adek dan kakak serta keluarga besarku yang selalu memberikan kasih sayang, nasehat, do'a dan dukungan kepadaku.
6. Sahabat, teman-teman dan semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan baik yang di sengaja maupun tidak di sengaja. Untuk itu dengan rendah hati, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat di harapkan oleh penulis. Akhir kata, penulis mengharapkan semoga proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada rekan-rekan yang membacanya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bengkulu, 31 Agustus 2024

FADHILA HASANA
NPM.2084205017

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....iii

PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR.....ix

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang ..... …….1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan Penelitian 5

D. Manfaat Penelitian 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6

A. Kajian Teoritis 6

BAB III METODE PENELITIAN 18

A. Jenis Penelitian 18

B. Tempat Dan Waktu 18

C. Definisi Oprasional Variabel 18

D. Variable penelitian 19

E. Rancangan Penelitian 20

F. Populasi dan sampel 20

G. Desain penelitian 20

H. Teknik pengambilan data 21

I. Teknik analisis data 25

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 25

A. Hasil Penelitian 27

B. Pembahasan 28

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 42

A. Kesimpulan 42

B. Saran 42

DAFTAR PUSTAKA 43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi soal pretest dan posttes 48
Lampiran 2 RPP 51
Lampiran 3 Lembar Validasi 56
Lampiran 4 Latihan Soal pretest dan postes 59
Lampiran 5 latihan soal Crossword puzzle 61
Lampiran 6 LKPD 62
Lampiran 7 Crossword Puzzle 65
Lampiran 8 Kuesioner Minat 66
Lampiran 9 uji data SPSS 68
Lampiran 10 Daftar nilai pretest dan posttest kelas control 71
Lampiran 11 daftar nilai pretset dan posttest kelas eksperimen 72
Lampiran 12 Daftar nilai angket kelas control 73
Lampiran 13 Daftar Nilai Angket kelas eksperimen 74
Lampiran 14 surat izin penelitian 75
Lampiran 15 surat rekomendasi 76
Lampiran 16 dokumentasi 77

ABSTRAK

Fadhila Hasana,2024." Pengaruh model PBL berbantuan *Crossword Puzzle* Pada Materi IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Minat Siswa SMP N 19 Kota Bengkulu" Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Pembimbing Nopriyeni, M.Pd."

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan model PBL berbantuan *Crossword Puzzle* Pada Materi IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Minat Siswa SMP N 19 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Dengan rancangan penelitian *randomized control-group pretest-posttest design.*Sampel penelitin ini terdiri dari dua kelas yaitu eksperimen (VIII A) dan kelas kontrol (VIII D). Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan *uji-t.* Berdasarkan hasil peneltian yang diperoleh rata-rata minat untuk kelas eskperimen mempunyai nilai rata-rata 85,71 dan rata-rata minat untuk kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata 71,20 Sedangkan hasil belajar siswa untuk kelas eskperimen mempunyai nilai rata-rata sebesar 63,93 dan hasil belajar siswa untuk kelas
kontrol mempunyai rata-rata sebesar 56,81 . Jadi dapat disimpulkan H_1 diterima H0 ditolak karena model PBL berbantuan *Crossword Puzzle* Pada Materi IPA berpengaruh dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Minat Siswa SMP N 19 Kota Bengkulu Kota Bengkulu pada kelas eksperimen secara signifikan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa dari pada proses pembelajran secara konvesional.

Kata Kunci : *Crossword Puzzle*, Minat, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Fadhila Hasana,2024. "*The influence of the PBL model assisted by Crossword Puzzle on Science Material to Improve Cognitive Learning Outcomes and Interest of Students at SMP N 19 Bengkulu City" Thesis, Biology Education Study Program FKIP Muhammadiyah University Bengkulu, Supervisor Nopriyeni, M.Pd."*

This research aims to determine the results of increasing student interest and learning outcomes with the PBL model assisted by Crossword Puzzles in Science Material to Improve Cognitive Learning Outcomes and Student Interest at SMP N 19 Bengkulu City. The method used in this research is experimental. With a randomized control-group pretest-posttest design, the research sample consisted of two classes, namely experimental (VIII A) and control class (VIII D). The data analysis technique used to test the hypothesis in this research is the t-test. Based on the research results obtained, the average interest for the experimental class has an average value of 85.71 and the average interest for the control class has an average value of 71.20. Meanwhile, student learning outcomes for the experimental class have an average value of 63. .93 and student learning outcomes for the control class have an average of 56.81. So it can be concluded that H1 is accepted and H0 is rejected because the influence of the PBL model assisted by Crossword Puzzle on Science Material to Improve the Cognitive Learning Outcomes and Interest of Students at SMP N 19 Bengkulu City, Bengkulu City in the experimental class significantly influences students' interest and cognitive learning outcomes rather than the learning process. conventionally.

Keywords: Crossword Puzzle, Interests, Learning Results.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah 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 diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022). Pendidikan dapat dikatakan berkualitas jika pendidikan dilakukan secara efektif dan hasil belajar yang meningkat, untuk menunjang pendidikan yang efektif dan hasil belajar yang meningkat maka diperlukan metode dan media pembelajaran (Adnan & Anwar, 2020). Dalam keberlangsungan proses pendidikan tidak hanya proses belajarnya saja namun juga tidak terlepas dari kurikulum yang berlaku.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar, dan cara yang digunakan serta dijadikan pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sehingga pelaksanaan pembelajaran yang berlaku pada suatu waktu berpedoman pada kurikulum yang berlaku pada waktu tersebut. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka, kurikulum merdeka belajar ini tidak hanya mempertimbangkan kinerja akademik peserta didik tetapi juga mempertimbangkan perilaku dan pemahaman dari peserta didik yang mana peserta didik disediakan kesempatan untuk mengembangkan bakatnya yang didampingi oleh gurunya. Pada kurikulum merdeka ini guru diharapkan mampu

membuat konsep belajar yang inovatif untuk peserta didik (Atikah et al., 2023). Kompetensi yang dimiliki sebagai seorang pendidik merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dikuasai dan dilaksanakan dalam melaksanakan tugasnya. Guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa salah satunya dengan cara menyusun konsep pembelajaran yang lebih bervariatif, mulai dari media pembelajaran maupun sumber belajar. Selain itu juga sebagai seorang pendidik tentu memiliki keinginan dan mengharapkan agar siswa mendapatkan hasil maksimal dan melalui proses dengan maksimal pula (Rohmawati, 2017).

Kurikulum Merdeka adalah sebuah kurikulum yang mengedepankan kegiatan secara langsung. Dalam artian, kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah dengan melibatkan Peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran dan melakukan berbagai macam hal terkait pembelajaran-pembelajaran yang menggambarkan kegiatan sehari-hari dan terangkum dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif. Dan dalam hal ini, peran Pendidik atau guru adalah sebagai seorang fasilitator. Seperti membantu menyiapkan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan (Kristina et al., 2022). Perbedaan yang mendasar dengan kurikulum sebelumnya adalah, Pendidik atau guru tidak lagi menerapkan metode berceramah dan bukan hanya satu-satunya sumber pengetahuan, bisa saja siswa mendapatkan pengetahuan dari sumber lainnya, seperti dari internet. Peran Pendidik atau guru mendorong siswanya untuk mengalami sendiri proses yang membuat meningkatnya pengalaman mereka (Nugraha, 2022).

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal diperlukan adanya inovasi pada model mengajar guru yang lebih dekat dengan siswa. Salah satu nya adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL model belajar yang menggunakan masalah sebagai

langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya (Fahrezi & Taufiq, 2020).

Dalam proses pembelajaran media memiliki peran yang cukup penting karena dapat membantu menyampaikan bahan yang belum jelas dengan perantara media pembelajaran (Siregar, 2020). Dengan adanya media pembelajaran siswa diharapkan mampu menyerap pelajaran yang disampaikan dengan lebih baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran IPA adalah dengan media *crossword puzzle. Crossword puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang edukatif yang bertujuan untuk menumbuhkan minat peserta didik apabila diterapkan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatkan media belajar mengajar yakni *crossword puzzle* menciptakan belajar peserta didik menjadi lebih terlibat sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif (Kristina et al., 2022).

Menurut (Lestari, 2023) penerapan model PBL dengan bantuan *crossword puzzle* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mampu membuat suasana belajar yang menyenangkan karna dapat membangun semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif. Model ini berkaitan dengan masalah-maslah yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari dan dengan bantuan media *crossword puzzle* dapat memecahkan masalah tersebut dengan lebih interaktif sehingga dapat mempererat hubungan antara siswa dengan guru. Diharapkan dengan penerapan media *crossword puzzle* mampu menjadi cara efektif dalam peningkatan dari hasil peserta didik dalam belajar. *Crossword puzzle* sebagai sarana dalam belajar dapat berperan dapat keterlibatan secara aktif saat proses pembelajaran yang

dilakukan peserta didik dalam kegiatan di dalam kelas untuk mencapai tujuan supaya peserta didik mampu mencapai kompetensi dari berbagai aspek yakni pengetahuan, sikap serta keterampilan (Kurniawati et al., 2023). Dari hasil penelitian (Malihah et al., 2023) media *Crossword Puzzle* baik digunakan pada saat kegiatan pembelajaran materi rantai makanan di kelas V sekolah dasar menunjukkan bahwa media *Crossword Puzzle* pada materi rantai makanan di kelas V sangat inovatif dan bersifat menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama salah satu guru mata pelajaran IPA Kelas 8 di SMPN 19 Kota Bengkulu. Dapat diketahui bahwa model pembelajaran masih konvensional seperti model penugasan dan ceramah, media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku paket sekolah dan modul belajar. Banyaknya siswa yang memiliki nilai hasil belajar kognitif rendah yang dapat disebabkan oleh penggunaan media yang tidak beragam sehingga pembelajaran membosankan. Maka dari itu diperlukan solusi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa memiliki minat belajar dan meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penerapan media pembelajaran crossword puzzle yang dilakukan pada saat pelakasanaan program kampus mengajar selama 4 bulan di SMPN 19 Kota Bengkulu. Dari hasil pengamatan tersebut dapat diketahui bahwa terdapat adanya peningkatan terhadap ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPA disekolah. Dengan adanya uraian latar belakang diatas, peneliti akan menggunakan model PBL Berbantuan *Crossword puzzle.* Dengan demikian judul yang diambil dalam penelitian

ini adalah ” **Pengaruh Model PBL Berbantuan *Crossword Puzzle* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Di SMP N 19 Kota Bengkulu”**

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa?.
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa!.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa!.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan informasi kepada gur u dan calon guru mengenai pembelajaran yang aktif.
2. Untuk bahan pertimbangan bagi guru bahwa metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA di kelas.

Menjadi pertimbangan bagi guru untuk selalu aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan dalam mengemas pembelajaran IPA agar pembelajaran tidak membosankan.