

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *DIGITAL LEARNING* BERBANTU
CROSSWORD PUZZLE PADA MATERI IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF DAN MINAT SISWA SMP N 15 KOTA BENGKULU**



SKRIPSI

**OLEH
ANISAHTUL KAROMAH
NPM 2084205021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU**

2024

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *DIGITAL LEARNING* BERBANTU
CROSSWORD PUZZLE PADA MATERI IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF DAN MINAT SISWA SMP N 15 KOTA BENGKULU**



SKIRIPSI

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

OLEH:
ANISAHTUL KAROMAH
NPM 2084205021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU**

2024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Anisahtul Karomah

NPM : 2084205021

Prodi : Pendidikan Biologi

Angkatan : 2020

Jenjang : Sarjana (S1)

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan Plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul: *“Implementasi Metode Pembelajaran Digital Learning Berbantu Crossword Puzzle Pada Materi IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Minat Siswa SMP N 15 Kota Bengkulu”*

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

Bengkulu, Agustus 2024

Penulis



Anisahtul Karomah
NPM. 2084205021

OLEH

NPM 2084205021

Dosen Pembimbing

NIDN.021307920

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu**

NTP. 196706151993031004

HALAMAN PENGUJI

DI PERTAHANKAN DI DEPAN TIM PENGUJI SKRIPSI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

Pada hari : Senin

Tanggal : 12 Agustus 2024

Tempat : Lab/ Seminar FKIP UMB

TIM PENGUJI

Nama Tanda Tangan

1. Dr. Merri Sri Hartati, M.Pd

2. Mega Sari Apriniarti, S.Pd, M.Si

3. Saparudin Saroni, M.Pd

Mengetahui:

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu**

Drs. Santoso, M.Si

NIP. 196706151993031004

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 ummat akhir zaman Rasulullah SAW. Dengan penuh ketulusan hati Skripsi ini kupersembahkan untuk orang-orang yang sangat ku cintai dan mencintaku :

1. Terimakasih untuk kedua orang tuaku yang sangat kusayangi dan kucintai (Bapakku

Sartip dan Mamakku Sumiati) yang tiada henti mendo'akanku, terimakasih atas

kesabaran kalian dalam segala hal tentang diriku, terimakasih telah mendidiku,

merawatku dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang, terimakasih karena

kalian terus mendukungku hingga sampai di titik ini.

2. Terima kasih untuk saudara ku (Anisahatul Hasanah) atas suport, doa, perhatian, dan

dukungannya selama ini.

3. Terimakasih untuk Kakakku dan Mbakku (Siti Uswatun Hasanah, Abdul Azis,

Mustakim, Nelly Anggraini) atas perhatian, kebaikan dan dukungan selama ini.

4. Terimakasih untuk dosen pembimbing skripsi Saparudin Saroni, M. Pd yang sudah

membimbing, mengarahkan didalam proses pembuatan Skripsi ini sehingga

terselesaikan dengan baik, serta sudah memberikan pengalaman yang sangat luar

biasa.

5. Terimakasih kepada seluruh dosen Pendidikan Biologi yang telah mengajar dan

memberikan saya ilmu selama saya duduk di bangku kuliah.

6. 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.

7. Terimakasih untuk ponakaanku (Wafiq Azizah, Arkana Aidan Nurdaffa, Citra Kusuma

Wardhani, Arsyah Al-faaz) yang telah memberika kebahagiaan dan keceriaan selama ini.

8. Terimakasih untuk saudaraku yang selalu mendoakan dan mendukung aku hingga dititik ini.

9. Terimakasih untuk Sahabat ku (Fadhila Hasana) yang selalu saling membantu dan mensupport dalam keadaan apa pun.

10. Terimakasih untuk teman-teman seperjuangan ku Biologi Angkatan 20

MOTTO

**SELALU LIBATKAN ALLAH DALAM SETIAP PROSES MU NISCAYA
ALLAH TUNJUKKAN JALAN TERBAIKNYA**

**PENYESALAN TIDAK AKAN MENGUBAH MASA LALUMU BEGITU
JUGA DENGAN KEKHAWATIRAN TIDAK AKAN MENGUBAH MASA**

DEPAN MU



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran 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 **“Implementasi Metode Pembelajaran *Digital Learning* Berbantu *Crossword Puzzle* Pada Materi IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Minat Siswa SMP N 15 Kota Bengkulu”**

Dalam penyusunan skripsi 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. Bapak Saparudin Saroni M.Pd Selaku Dosen Pembimbing Program Studi Pendidikan Biologi.
4. Ibu Merri Sri Hartati M.Pd selaku penguji 1 dan ibu Mega Sari Apriniarti S.Pd,M.Pd selaku penguji 2 skripsi ini.
5. Pihak Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memberikan kesempatan meminjam buku.
6. Bapak, ibu dan kakak serta keluarga besarku yang selalu memberikan kasih sayang, nasehat, do'a dan dukungan kepadaku.

7. 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, November 2023

**ANISAHTUL KAROMAH
NPM.208420502**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGUJI.....	iii
MOTTO.	iv
PERSEMBAHAN..	v
SURAT PERYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	x
ABSTRAC.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.	1
B. Rumusan Masalah.	5
C. Tujuan Penelitian.	5
D. Manfaat Penelitian.	6
BAB II KAJIAN PUSTAKAN.....	8
A. Kajian Teoritis.....	8
B. Kerangka Berfikir.....	16
C. Hipotesis Penelitian.....	17
D. Penelitian Releven.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Tempat dan Waktu.	20
B. Definisi Oprasional Variabel.....	20
C. Rancangan Penelitian.	22
D. Populasi Dan Sampel.	22
E. Instrumen Penelitian (Bahan dan Alat).	23
F. Teknik Pengumpulan Data.	27
G. Teknik Analisis Data.....	27

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.	31
A. Hasil Penelitian.	31
B. Pembahasan.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
A. Kesimpulan.	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Masalah Metode Ceramah Dalam Pembelajaran IPA di Kelas VIII.....	3
Tabel 3.1 Pedoman Penskoran Minat Belajar.....	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar.....	27
Tabel 3.3 Kriteria Minat Belajar Siswa.	30
Tabel 4.1 Data Hasil Pretest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	32
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Skor Pretest.....	33
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest.	33
Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis Uji Pretest.....	34
Tabel 4.5 Data Hasil Postets Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	35
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Skor Postets.	36
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Data Postest.....	37
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis Uji Postets.	38
Tabel 4.9 Perhitungan Skor Angket Minat Belajar.....	39
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Nilai Angket.	40
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogen Angket Minat.....	41
Teb1 4.12 Hasil Uji Hipotesis Angket.....	42
Tabel 4.13 Frekuensi Angket Minat Kelas Eksperimen.	43
Tabel 4.14 Frekuensi Angket Minat Kelas Kontrol.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.	16
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi latihan soal pretets dan posstest.....	53
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	56
Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen RPP.....	63
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Konvensional.	65
Lampiran 5 Latihan Soal <i>Pretets</i> dan <i>Postets</i>	66
Lampiran 6 Latihan Soal <i>Crossword Puzzle</i>	68
Lampiran 7 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	69
Lampiran 8 Kuesioner Minat.	72
Lampiran 9 Lembar Validasi Instrumen.	74
Lampiran 10 Hasil Uji Data SPSS.	77
Lampiran 11 Daftar Nilai <i>Pretets</i> dan <i>Postets</i> Kelas Eksperimen.....	81
Lampiran 12 Daftar Nilai <i>Pretets</i> dan <i>Postets</i> Kelas Kontrol.....	82
Lampiran 13 Daftar Nilai Angket Kelas Eksperimen.....	83
Lampiran 14 Daftar Nilai Angket Kelas Kontrol.	84
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian Kesbangpol.	85
Lampiran 16 Surat Rekomendasi dari Kesbangpol.	86
Lampiran 17 Surat Penelitian Kepala SMP N 15 Kota Bengkulu.	87
Lampiran 18 Surat Rekomendasi Penelitian SMP N 15 Kota Bengkulu.....	88
Lampiran 19 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	89
Dokumentasi Penelitian.	90

ABSTRAK

Anisahtul Karomah,2024.” Implementasi Metode Pembelajaran *Digital Learning* Berbantu

Crossword Puzzle Pada Materi IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Minat Siswa SMP N 15 Kota Bengkulu” Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Pembimbing Saparudin Saroni M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat hasil peningkatan belajar dan minat siswa dengan implementasi media pembelajaran digital learning berbantu *crossword puzzle* di SMP 15 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Dengan rancangan penelitian *randomized control-group pretest-posttest design*. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu eksperimen (VIII B) dan kelas kontrol (VIII C). Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan *uji-t*. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh rata-rata minat untuk kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata 91,78 dan rata-rata minat untuk kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata 73,79 Sedangkan hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata sebesar 79,8035 dan hasil belajar siswa untuk kelas kontrol mempunyai rata-rata sebesar 15,9607 . Jadi dapat disimpulkan H_0 diterima H_a ditolak karena dalam penerapan metode pembelajaran digital learning berbantu *crossword puzzle* di SMP 15 Kota Bengkulu pada kelas eksperimen secara signifikan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa dari pada proses pembelajaran secara konvensional.

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

ABSTRAC

Anisahtul Karomah, 2024.” *Implementation of Assisted Digital Learning Methods Crossword Puzzle on Science Material to Improve Cognitive Learning Outcomes and Interest of Students at SMP N 15 Bengkulu City" Thesis, Biology Education Study Program FKIP Muhammadiyah University Bengkulu, Supervisor Saparudin Saroni M.Pd.*

This research aims to determine the results of increasing student learning and interest by implementing digital learning media assisted by crossword puzzles at SMP 15 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 B) and control class (VIII C). 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 91,78 and the average interest for the control class has an average value of 73,79. Meanwhile, student learning outcomes for the experimental class have an average value of 79,8035 and Student learning outcomes for the control class have an average of 15,9607. So it can be concluded that H_0 is accepted and H_a is rejected because the application of digital learning methods assisted by crossword puzzles at SMP 15 Bengkulu City in the experimental class significantly influences students' interest and cognitive learning outcomes compared to the conventional learning process.

Keywords: *Crossword Puzzle, Interests, Learning Results.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang disadari untuk mengembangkan kepribadian dan keterampilan manusia yang dilaksanakan di dalam maupun diluar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan sangatlah penting tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang bahkan akan semakin terbelakang. Peranan pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing.(Rizky Arif et al.2021)

Pendidikan dapat dikatakan berkualitas apabila pendidikan tersebut dilakukan secara efektif dan hasil belajar yang meningkat, menurut (Hurlock dalam Saputra 2021), salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa yaitu minat, hasil belajar meningkat dapat dipengaruhi dari rasa ketertarikan dan kesenangan pada suatu materi pembelajaran apabila keduanya sudah ada dalam diri siswa maka minat belajar siswa sudah tumbuh dari dalam dirinya. Menurut (Yanuar et al. 2023) jika siswa tidak tertarik pada mata pelajaran yang mereka pelajari, mereka tidak akan berusaha keras untuk belajar dan unggul di bidang tersebut. Begitu juga sebaliknya, apabila siswa tertarik pada suatu mata pelajaran, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar dan kemungkinan akan mencapai hasil belajar yang baik.

Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan yang kurang berminat dengan belajar.

(Ahmad and Tambak 2017) Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan pemilihan metode dan media yang dapat menciptakan ketertarikan dan perasaan senang bagi siswa, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Metode pembelajaran dapat diartikan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Indiyanti and Nurlina2023).

Menurut referensi penelitian terdahulu dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif tipe student teams achievement division* terhadap minat belajar siswa”. Dengan nama peneliti Neli Laa, Hendri Winata, Rini Intansari Meilani. Dari hasil observasi kegiatan peneliti dapat disimpulkan bahwa, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung, dan bertanggung jawab dalam mengajar, sehingga minat belajar siswa dapat meningkat dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Minat belajar siswa dapat ditumbuh kembangkan apabila guru mampu mendorong dan memotivasi siswa dalam belajar, dan menciptakan suasana belajar yang menggairahkan kepada siswa dengan berbagai variasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Sebagai pengaruh dari penerapan STAD, hasil analisis minat belajar siswa pada *posttest* adalah sebesar 57.43. Artinya, minat belajar siswa meningkat atau tinggi. Hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang memuaskan. hal ini terjadi karena guru sudah memberikan kesempatan kepada siswa dalam bertanya, mendiskusikan pelajaran yang diberikan, dan mengungkapkan setiap ide yang dimiliki siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas bersama dengan teman kelompoknya. Berdasarkan hasil analisis penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pemilihan metode pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Selain itu juga media

pembelajaran berupa alat dan bentuk kegiatan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan pada setiap orang. pemanfaatan media belajar yang tepat dapat menarik minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya cukup dalam penguasaan teoritis saja, tetapi juga membutuhkan tes, latihan dan media tersebut terus dikembangkan (Moto, 2019).

Berdasarkan hasil observasi serta pengalaman selama mengikuti kegiatan PLP II yang dilakukan oleh peneliti, di SMP 15 Kota Bengkulu, menurut pendapat saya Kegiatan proses belajar mengajar siswa masih kurang aktif dan terkesan monoton, sehingga tidak terciptanya rasa ketertarikan dan perasaan senang siswa pada materi pembelajaran khususnya pada materi IPA. Hal itu menyebabkan hasil minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA kurang. Dari hasil uraian di atas di dukung dengan data awal 28 orang siswa di kelas VIII A menunjukkan bahwa rendahnya keterarika pada mata pelajaran IPA yaitu sebagai berikut:

Tabel.1.1 Data masalah metode Konvensional dalam pembelajaran IPA di kelas VIII

No	Elemen penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran IPA	Pernah	Tidak Pernah
1.	Tidak fokus saat guru menjelaskan / menerangkan materi pembelajaran	22 siswa	6 siswa
2.	Peserta didik lebih berfokus pada gadget masing-masing	17 siswa	11 siswa
3.	Peserta didik masih pasif dalam proses pembelajaran	23 siswa	5 siswa
4.	Peserta didik takut mengemukakan pendapat atau menyampaikan pendapat	25 siswa	3 siswa
5.	Hasil belajar siswa masih rendah	25 siswa	3 siswa

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA yaitu dengan memilih metode pembelajaran *digital* berbantu *crossword puzzle*, dalam hal ini media digital lerning yang di pautkan dengan game bereduksi dapat diharapkan menciptakan perasaan senang bagi para siswa/i terhadap

mata pelajaran IPA. Metode *Crossword puzzle* atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal

dengan istilah teka-teki silang, dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif semenjak awal. Media *crossword puzzle* merupakan suatu media berbentuk kotak-kotak yang terdiri atas dua jalur yaitu mendatar dan menurun (Sagita et.al 2021).

Berdasarkan dari tabel di atas dapat juga diketahui bahwa hasil belajar kognitif materi IPA yang diperoleh siswa kurang pada beberapa siswa masih rendah sehingga diperlukan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Hasil belajar kognitif merupakan pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Tingkatan kognitif meliputi mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dalam pembelajaran, hasil belajar kognitif dapat dilihat secara langsung melalui hasil tes yang diperoleh siswa. Proses pembelajaran dikatakan berhasil, jika hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa baik (tinggi). Begitu pun sebaliknya, jika hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa jelek (rendah) maka proses pembelajaran dinyatakan tidak berhasil. Oleh karena itu, guru harus menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Implementasi Metode Pembelajaran *Digital Learning* Berbantu *Crossword Puzzle* Pada Materi IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Minat Siswa SMP N 15 Kota Bengkulu**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas saya memiliki rumusan masalah yaitu,

1. Bagaimana Hasil Belajar kelas VIII di SMP 15 Kota Bengkulu terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *digital learning* berbantu *crossworsd puzzle* ?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas VIII di SMP 15 Kota Bengkulu terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *digital learning* berbantu *crossworsd puzzle* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas adapun tujuan yang di harapkan dapat dicapai dalam penelitian ini yakni,

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP 15 Kota Bengkulu terhadap pembelajran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *digital learning* berbantu *crossworsd puzzle* !
2. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa kelas VIII SMP 15 Kota Bengkulu terhadap pembelajran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *digital learning* berbantu *crossworsd puzzle* !

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini nantinya di harapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca mengenai penerapan metode *digital learning* berbantu media *crossword puzzle*, sebagai bahan kajian peneliti lebih lanjut yang mengkaji masalah penelitian yang sama untuk meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa,

memnggunakan media pembelajaran tersebut. Oleh karna itu, hasil penelitian ini di harapkan dapat memperbaiki hasil dari penelitian – penelitian sebelumnya dan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan mengenai implementasi metode pembelajaran *digital learning* berbantu *crossword puzzle* pada materi IPA untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, di Negeri SMP 15 Kota Bengkulu.

2. Manfaat Praktis

Bagi sekolah, dengan adanya penelitian ini, di harapkan dapat memberikan masukan kepada kepala sekolah mengenai penerapan metode pembelajaran *digital learning* berbantu *crossword puzzle* pada materi IPA. Oleh karna itu hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, lembaga pendidikan, peneliti, dan peneliti selanjutnya.

a. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk guru dalam menentukan metode dan media yang sesuai dengan minat peserta didik dan mengikuti arus perkembangan zaman.

b. Bagi Sekolah

Bagi pihak pendidikan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan yang berkaitan dengan penerapan metode pembelajaran berbasis *digital learning* berbantu *crossword puzzle* pada materi IPA di SMP 15 Kota Bengkulu.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sebagai bahan penyusunan tugas akhir yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, serta untuk menambah pengetahuan khususnya tentang penerapan metode pembelajan *digital learning* berbantu *crossword puzzle* pada materi IPA di SMP 15 Kota Bengkulu.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, peneliti ini khususnya bagi mahasiswa program studi pendidikan Biologi, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitiannya.